

Les règles du badminton

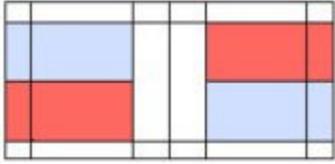
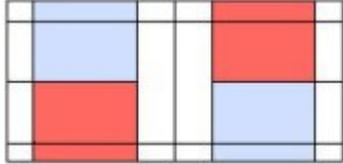
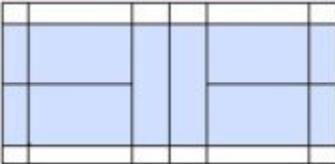
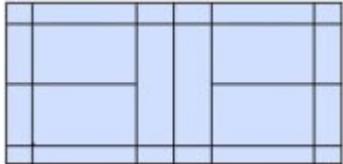
Ces règles simplifiées sont un résumé des Règles officielles du Badminton et recommandations, elles s'adressent aux débutants et aux joueurs de loisir.



Le terrain de jeu

Le terrain est un rectangle de 13,40 x 5,18 m pour les simples et de 13,40 x 6,10 m pour les doubles. Le même terrain est utilisé pour les tournois de doubles et de simples, seule la prise en compte des lignes diffère. Le terrain est divisé en deux parties égales par un filet fixé à une hauteur de 1,55 m.

zone de service et de jeu

	Simple	Double
Zone de service		
Zone de jeu		

Pour commencer un match

Tirer au sort (toss) 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

Simple

- 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 la hauteur de 1m15.
- 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 1m15.
- 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 évènement 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.

Volant en jeu

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" ou un "let" s'est produit.

Note: 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.

Continuité du jeu – Conseils

- Quand le score atteint la première fois 11 dans chaque set, les joueurs bénéficient d'un arrêt d'une minute.
- Les joueurs bénéficient également d'une interruption de 2 minutes entre chaque set.
- Pendant le match, il est permis aux joueurs de recevoir des conseils, mais uniquement lorsque le volant n'est pas en jeu.
- Pendant les arrêts de 1 minute et de 2 minutes, chaque camp peut être rejoint sur le terrain par 2 personnes maximum. Ces personnes devront quitter le court à l'annonce "20 secondes" de reprise du match.

L'éthique du Badminton

Au badminton, un maître mot : La **courtoisie** !

On s'**excuse** lorsque l'on fait un bois, une bande, ou lorsque l'on touche un adversaire avec le volant.

Et ceci n'est pas seulement le cas en compétition, à l'entraînement qu'il soit sérieux ou non, c'est une **règle de base** !

Les volants litigieux sont généralement remis. Et on redonne toujours le volant à l'équipe adverse dans de **bonnes conditions**. Je n'insulte pas mes adversaires, partenaires ou moi-même (et je ne fais pas de gestes grossiers).

– Je respecte mon matériel, celui des autres, et n'abîme pas les volants volontairement.

– Je donne le meilleur de moi-même sur le court.

– Je ne coach pas ou ne me fais pas coacher pendant le match (sauf après la fin de set)

– Je viens avec suffisamment de volants et de raquettes pour un match

– Je serre la main de mes adversaires et arbitres, avant et après le match

Lors d'un tournoi, certains usages sont aussi à respecter :

A l'annonce de mon nom et mon numéro de terrain, je vais chercher ma **feuille de match**. Je salue mon adversaire.

Après l'échauffement (généralement 3 minutes), vous vous souhaitez bonne chance, ou plutôt "**bon match**".

Après le match, vous vous serrez la main. En doubles, je **félicite** mon partenaire et mes adversaires.

Enfin, si je gagne et que le match se déroule en auto-arbitrage, c'est à **moi** de remplir la feuille et de l'apporter à la table de marque.



Sanctions

Carton jaune

Un joueur est sanctionné d'un avertissement s'il :

- retarde le jeu pour récupérer ses forces ou son souffle ou bien pour recevoir des conseils ;
- quitte le terrain pendant un match sans la permission de l'arbitre (excepté pendant les arrêts de jeu prévus) ;
- cause délibérément un retard ou une suspension de jeu ;
- modifie délibérément ou bien abîme le volant de façon à changer sa vitesse ou son vol ;
- se conduit d'une façon offensante ;
- se rend coupable de conduite répréhensible.

Carton rouge

Lorsqu'un joueur ou une équipe a déjà été sanctionnée d'un carton jaune, un nouvel avertissement vaut carton rouge. Un point est alors compté à l'adversaire.

Carton noir

En cas d'infraction flagrante, d'infractions persistantes, ou bien d'un manquement aux règles relatives aux arrêts de jeu, l'arbitre compte une faute à l'équipe en infraction et le signale au Juge-Arbitre qui, lui seul, a le pouvoir de disqualifier le joueur ou l'équipe fautive.

Un joueur ou une équipe disqualifiée l'est pour l'ensemble de la compétition.

Les coups principaux

- Le service long, court, tendu (« flick »)
- Le smash, demi-smash
- L'amorti du coup droit (main haute), l'amorti du coup droit (main basse)
- L'amorti du revers (main haute), l'amorti du revers (main basse)
- Le contre amorti
- Le drive
- Le rush (déplacement qui consiste à se ruer vers le filet)
- Le dégagement coup droit, le dégagement revers
- Le lob – en coup droit ou en revers (trajectoire similaire au flick, un peu tendue servant à déborder l'adversaire)
- Le lift – en coup droit ou en revers (lob qui monte très haut, comme un service de simple, souvent utilisé en double pour renvoyer les attaques adverses).
- L'overhead
- Le slice en coup droit (droit ou croisé), le revers slice en coup droit (droit ou croisé)
- Le slice en revers, le reverse slice en revers
- Le spin (volant gratté par le bas lors d'un contre amorti)
- Frappes au filet :
 - placement : le placement du joueur est à peu près similaire pour toutes les frappes, c'est-à-dire : « jambe-raquette » devant, raquette à hauteur du filet, et haut du corps gainé,
 - contre-amorti droit : le bras du joueur est allongé, son genou est fléchi et son pied avant est dans l'axe du déplacement. Il doit y avoir un angle entre l'avant-bras et la raquette,
 - contre-amorti croisé : le tamis est orienté vers poteau opposé, il est vertical par rapport au filet. L'avant-bras du joueur fait une rotation,
 - lift : c'est un coup défensif. On l'utilise pour se donner du temps dans une situation difficile grâce à une trajectoire en cloche. Lors du point d'impact, la raquette est perpendiculaire au filet,
 - lob : c'est un coup offensif. Son but est de dépasser l'adversaire en mettant le volant derrière lui sur la ligne de fond de court. La trajectoire du volant est basse et juste au-dessus du niveau d'interception de l'adversaire. Pour cela, lors du point d'impact, la raquette est presque perpendiculaire au filet,
 - rush : il se réalise lorsque le volant est légèrement au-dessus du filet. La raquette est parallèle au filet pour accélérer le volant. Le mouvement va de l'extérieur vers l'intérieur du terrain. Le but est de contrer le volant au niveau du haut du filet avec une trajectoire descendante rapide,
 - kill : c'est une frappe très similaire au rush mais il est réalisé lorsque le volant est nettement au-dessus du filet. Il s'agit d'une frappe-rebond (tête de raquette qui remonte très rapidement après l'impact). Le but de cette frappe est donc d'être décisif.

