

Règlement simplifié du BADMINTON

Ces règles simplifiées sont la traduction de "Official rules of play & court officials handbook" édictées par [USA Badminton](#).

Elles ne sont en aucun cas les "[Règles officielles du Badminton et Recommandations](#)" qui sont utilisées en compétition mais sont une première approche s'adressant aux débutants et aux joueurs de loisir.

Pour commencer un match

Tirer au sort avec une pièce ou un volant. Le vainqueur a :

- le choix de servir ou recevoir en premier.
- le choix du terrain.

Positions sur le court au début d'un set

Le serveur se tient à l'intérieur de la zone de service droite (faisant face au filet). Le receveur se situe dans la zone de service droite (faisant face au filet) de l'autre côté du filet. Les partenaires peuvent se placer où ils le désirent sur leur demi-terrain à condition de ne pas gêner le champ de vision du serveur ou du receveur adverse.

Positions au service

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

Quand le score d'une équipe est pair, les joueurs sont dans leur position de début de set. En cas de score impair, inverser les positions.

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, change de zone de service et continue de servir. Si il perd l'échange, aucun point n'est marqué et son adversaire récupère le service.

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 (la) partenaire sert depuis l'autre zone de service et aucun point n'est marqué. Après que l'équipe au service ait perdu 2 échanges, le service passe aux adversaires.

Note: au début de chaque set en double, le camp qui sert en premier n'a qu'un seul droit au service.

Serveur ou receveur dans la mauvaise zone de service

Rejouer le point ("let"), corriger le placement si la personne qui a fait l'erreur gagne l'échange et si l'erreur est découverte avant le prochain échange. Le score reste acquis si la personne qui a fait la faute perd l'échange, dans ce cas, les joueurs resteront en "mauvaise position" jusqu'à la fin du set. Si le service suivant a été joué, le score reste acquis et les joueurs resteront en "mauvaise position".

Jouer un "let" si

- le serveur ou le receveur est mal placé et gagne l'échange.
- il se produit une interférence extérieure (un volant d'un autre court arrive sur le terrain).
- le volant franchit le filet et y reste suspendu (sauf au service).

Fautes

- 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 par la même équipe (deux frappes dans le même geste sont autorisées).
- le volant touche le corps ou les vêtements d'un joueur, la toiture ou toute chose en dehors du terrain.
- le joueur change la vitesse du volant, a une conduite offensante, ou persiste après avoir reçu un avertissement (pénalité : perte du service ou un point à l'adversaire).
- le partenaire du receveur renvoie le service.
- le serveur, en essayant de servir, manque le volant.
- 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.

Volant en jeu

Depuis le moment où le volant quitte la raquette du serveur jusqu'à ce que:

- il touche le sol. il touche la toiture ou les murs latéraux.
- il touche le corps ou les vêtements d'un joueur
- 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.

Note: un volant qui touche le filet lors du service mais continue sa trajectoire par dessus est bon sous réserve qu'il arrive dans la zone de service.

Fin de set

Pour les simples messieurs et les doubles , le premier joueur/paire à atteindre 15 gagne le set. A 14-égalité, le premier joueur/paire à atteindre 14 a la possibilité de prolonger le set ou non. Le set non prolongé est joué en 15 points, le set prolongé est joué jusqu'à 17.

Les simples dames se jouent en 11 points avec possibilité de prolonger à 10-égalité jusqu'à 13.

Le vainqueur d'un set sert dans le suivant depuis l'autre demi-terrain. Dans le troisième set, les joueurs changent de demi-terrain quand l'une des équipes atteint 8 dans les sets en 15 points, ou quand l'une des joueuses atteint 6 dans les sets en 11 points