

BADMINTON : REGLEMENT SCOLAIRE SIMPLIFIE

LE SCORE

Un match se joue au meilleur de trois sets en 11 ou 15 points : le camp qui le premier remporte 2 sets gagne le match. Le camp gagnant un échange ajoute un point à son score.

A 11 ou 15 égalité, le set est prolongé : c'est le camp qui mène avec 2 points d'écart qui remporte le set : à 15 ou 20 égalité, le camp marquant le premier 15 ou 20 gagne le set.

Le camp gagnant un set sert en premier dans le set suivant.

POUR COMMENCER UN MATCH

Avant le début du match, les équipes tirent au sort, soit avec un volant, soit avec un pièce.

L'équipe gagnant le tirage au sort exerce son choix:

- servir ou recevoir en premier
- commencer le 1er set sur l'un ou l'autre demi-terrain

L'équipe perdant le tirage au sort exerce son choix sur l'autre alternative.

CHANGEMENTS DE DEMI-TERRAIN

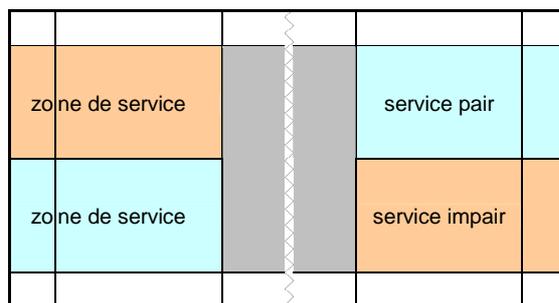
Les joueurs changent de demi-terrain à la fin de chaque set et au troisième set lorsque le score atteint la première fois 6 ou 8.

POSITION DES JOUEURS EN SIMPLE

Au début du set et chaque fois que le score est pair, le serveur sert à droite. Si le score est impair il sert à gauche.

Si le serveur gagne l'échange il marque le point et sert dans la zone alternative.

Si le receveur gagne l'échange, il marque un point et prend le service.



POSITION DES JOUEURS EN DOUBLE

Au début du set et quand le score est pair : le serveur sert depuis la zone de droite. Quand le score est impair il sert depuis la zone de gauche.

Lorsque le camp du serveur gagne l'échange, celui-ci marque un point et le même serveur sert depuis l'autre zone de service.

Si c'est le camp du receveur qui gagne l'échange, c'est lui qui marque un point. Le camp du receveur devient serveur. Les positions (du côté gagnant et du côté perdant) restent alors inchangées.

ERREUR DE ZONE DE SERVICE OU DE RECEPTION

Si les joueurs commettent une erreur de placement celle-ci sera corrigée dès que l'on s'aperçoit de l'erreur, mais le score est maintenu.

LE SERVICE

Au moment de la frappe, la raquette doit être inclinée vers le bas et le volant doit être frappé sous la taille.

La taille est une ligne imaginaire située au niveau de la partie la plus basse de la dernière côte du serveur.

Pendant l'exécution du service, serveur et receveur doivent avoir leurs pieds en position stationnaire.

LES PRINCIPALES FAUTES

Il y a faute si le volant tombe en dehors des limites du terrain, passe à travers ou sous le filet, ne franchit pas le filet, touche le corps ou les vêtements d'un joueur, est frappé dans le camp opposé, est frappé 2 fois de suite par le même joueur ou un joueurs et son (sa) partenaire.

Il y a faute si le joueur touche le filet ou le poteau avec sa raquette, ses vêtements ou son corps, envahit le terrain de l'adversaire par dessus le filet (sauf s'il "suit" son geste), fait obstruction vis à vis de l'adversaire (l'empêche d'exécuter son coup), distrait volontairement son adversaire.

