

LE DÉROULEMENT DU JEU

LE SERVICE

Le serveur doit:

- garder une partie de ses 2 pieds en position stationnaire au sol,
- frapper la base du volant (le bouchon) en premier,
- frapper le volant sous sa taille. La taille est considérée comme une ligne imaginaire autour du corps à la hauteur du point le plus bas de la côte la plus basse du serveur volant (service « à la cuillère »),
- avoir le manche de la raquette dirigé vers le bas au moment où le volant est frappé,
- avoir la raquette qui avance en permanence (pas d'arrêt ni de retour en arrière).

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.
- 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.
 - Quand le score du serveur est pair, il sert à droite
 - Quand son score est impair, il sert à gauche.

En double, 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.

LES FAUTES

Il y a "faute" si:

- le serveur, en essayant de servir, manque le volant,
- le serveur lève un pied,
- un pied du serveur touche ou dépasse les lignes délimitant la zone de service,
- si la tête de raquette dépasse la taille au moment de servir,
- 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 joueur pénètre dans le camp adverse,
- le joueur fait obstruction (gêner l'adversaire au filet quand il va frapper).
- 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 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.

En double :

- le volant est frappé successivement par un joueur et son partenaire.
- le partenaire du receveur renvoie le service.