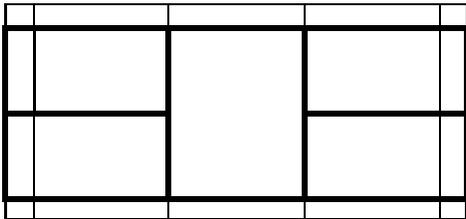


BADMINTON

- Les lignes surlignées en caractères gras correspondent à un tracé officiel de terrain de simple



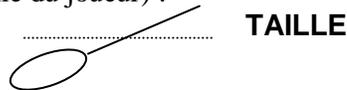
- Sur un terrain de badminton, les lignes font partie des zones qu'elles délimitent

- Au service :

Le serveur et le receveur sont dans les zones de service diagonalement opposées.

Le serveur n'a pas le droit de toucher avec ses pieds une des lignes du terrain de badminton.

Lors du service : Au moment de l'impact avec le volant, la raquette doit être inclinée comme sur le schéma ci-dessous (le trait représente la taille du joueur) :



La raquette du serveur frappera en premier la base (bouchon) du volant et le volant au moment de la frappe sera en dessous de la taille du serveur

Le serveur se place en fonction de son score : score pair → il se place dans son carré de droite, score impair → il se place dans son carré gauche.

La hauteur du filet au centre du terrain :

1m52

En compétition de badminton :

Il faut obligatoirement un short et une chemisette ou un tee-shirt

Avant le match, l'arbitre effectue un tirage au sort ; le joueur qui gagne le tirage au sort peut choisir :

De servir ou de recevoir en premier

De commencer le match de l'un ou de l'autre côté du filet

Dans un set en 15 points avec prolongation à 20 :

Il faut 2 points d'écart au minimum. Si à le score affiche 14 égalité, il faut 2 points d'écart. Mais si le score évolue jusqu'à 19 égalité alors le 1^{er} qui marque 20 à gagner

- Dans le cas où le match se déroule en 1 set, les joueurs changent de côté à :

$[(\text{Nb de points}) / 2]$ en arrondissant au chiffre supérieur

Ex set en 11 points : les joueurs changeront de côté à 6

- **Au moment du service :**

Le receveur doit être statique (pas le droit de sautiller sur place)

Le serveur doit attendre que le receveur soit prêt

Le serveur et le receveur doivent avoir une partie des 2 pieds en contact avec le sol sans bouger

- **Si le serveur manque le volant en essayant de servir:**

Il perd son service et l'adversaire marque le point

- **Pendant le jeu, le joueur gagne l'échange si le volant qu'il vient de frapper :**

Il y a faute si :
Tombe en dehors des limites du terrain
Passe à travers ou sous le filet
Ne réussit pas à franchir le filet
Si on frappe le volant dans le camp de l'adversaire
Si on touche le filet ou un poteau avec sa raquette ou son corps
Si le joueur franchit le filet même sans le toucher (en passant dessous)

Il y a point si :
Tombe sur une ligne du terrain de l'adversaire
Tombe à l'intérieur du terrain adverse après avoir touché le filet (même au service)

- **Au filet :**

Après une frappe dans son camp, on peut finir son geste par-dessus le filet chez l'adversaire sans le gêner

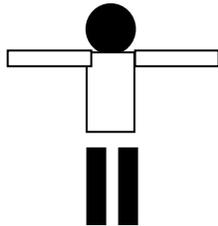
- **Lorsque l'arbitre accorde « LET », le volant est :**

Le point est à à remettre

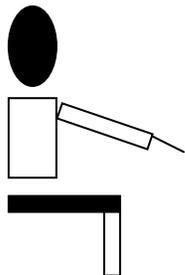
- **L'arbitre accorde « LET », quand :**

Le volant se désintègre pendant l'échange
L'arbitre n'est pas en mesure de prendre une décision

- **Les gestes du juge de ligne et leur signification :**

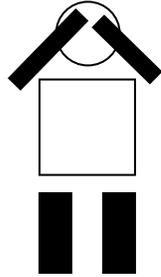


Le volant est dehors et le juge annonce « OUT ».



Le volant est sur la ligne ou proche de la ligne à l'intérieur du terrain

Le juge n'a rien vu.



- **Avant le match, l'arbitre doit :**
 - Se procurer la feuille de score
 - Vérifier la hauteur du filet
- **Pendant le match, l'arbitre annoncera:**
 - En premier le score du serveur
 - En cas d'égalité à 3 points pour chaque joueur l'arbitre annonce : « 3 – égalité »
- **En simple, lorsqu'un joueur perd son service, l'arbitre doit annoncer :**
 - « Service perdu », suivi du score en faveur du nouveau serveur