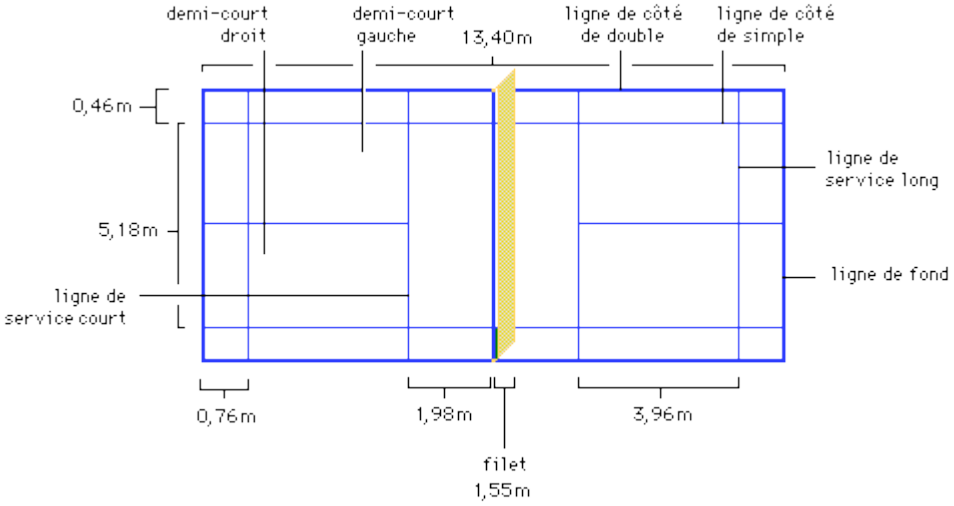
# Les règles du badminton

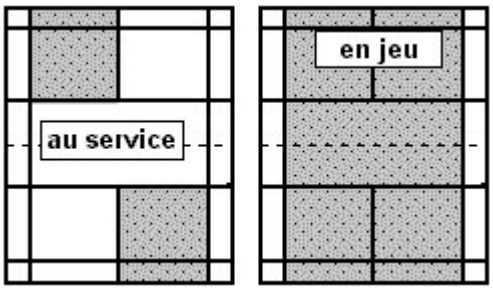
Le **Badminton** est un sport à la base relativement simple, agrémenté par la suite de règles plus rigoureuses et mettant du piment à la pratique.
Il s'agit avant de faire tomber le volant dans le terrain de l'adversaire, c'est -à-dire de l'autre côté du filet et dans les limites définies au sol.
Très simple en soi.




Toutefois, à mieux y regarder, on peut alors se demander à quoi servent toutes ces lignes dessinées sur le sol ?
Plusieurs cas de figure à décrire, à commencer par le jeu en simple.

## Règles en simple

Au service en simple, le score du serveur fait foi pour le côté de service : le serveur est dans le carré de droite si son score est pair, zéro étant considéré comme pair, à gauche sinon.
Le service se fait dans le carré de service opposé de l'adversaire : on sert donc en diagonal.
Les limites sont définies en profondeur par la ligne de service devant et la deuxième ligne de fond de court derrière (la plus extérieure du terrain), et par la ligne centrale et la première ligne de couloir latéral (la plus intérieure).
Pour le reste de l'échange, les limites du terrain sont le filet au centre et la deuxième ligne de fond de court (la plus extérieure) pour la profondeur, et les premières ligne de couloir latéral (les plus intérieures) pour la largeur.



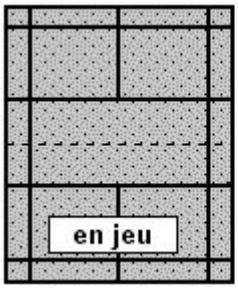

Autres subtilités du service : les deux pieds doivent rester en contact avec le sol, le volant doit être frappé sous la taille, le tamis de la raquette doit rester sous la main, le mouvement doit être fluide et continu et le serveur doit être dans son carré de service (les pieds ne doivent pas toucher la ligne).

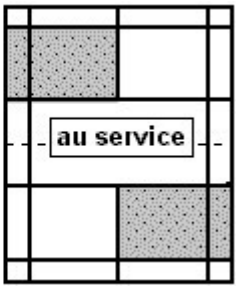
## Règles en double

Pour le jeu en double, cela se passe de la manière suivante :

Au service, la règle se complique (nouvelle règle mise en place depuis la saison 2006-2007).

Au début du set, la règle est inchangée : 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.




Le reste du temps pour la position au service, la règle change : le serveur se positionne toujours en fonction des points de son équipe, donc à droite si pair, à gauche si impair.
Pour les habitués, il n'y a plus de deuxième main au service. La règle devient la suivante : sur son service, si l'équipe gagne, elle marque un point, le serveur reste le même et change de côté ;; si l'équipe perd, l'équipe adverse marque un point et le serveur est celui qui n'a pas servi la fois précédente où l'équipe possédait l'engagement.
Le serveur se place alors en fonction de son score, selon le même principe qu'en simple, l'équipe adverse ne bougeant pas par rapport à sa position précédente.

Pour les limites, le serveur doit envoyer le volant entre la ligne de service et la première ligne de fond de court (la plus intérieure) pour la profondeur, et entre la ligne centrale et la deuxième ligne de couloir (la plus extérieure) pour la largeur.
Pour le reste de l'échange, le volant peut être envoyé dans la totalité du terrain adverse.

## Règles communes et décompte des points

Pour le reste, les règles sont communes :

Attention, la nouvelle règle de comptage est le "Rallypoint System" : 2 sets gagnants (donc 3 sets joués maximum).
Les sets se jouent en 21 points et chaque échange donne un point à celui qui le remporte (auparavant, il fallait avoir la mais au service pour scorer).

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.

En plus des cas logiques (volant dans ou sous le filet, en dehors des limites du terrain, les lignes faisant partie du terrain), il y a faute si le joueur touche le filet, s'il frappe le volant dans le camp adverse, si le joueur ou l'équipe touche le volant deux fois de suite ou enfin s'il y a

une tentative délibérée de distraire ou de gêner l'adversaire par cri, geste ou tout autre comportement antisportif.

## L'éthique du Badminton

Au badminton, un maitre 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'entrainement 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.
Il ne faut bien-sur pas insulter ses adversaires, partenaires ou soi-même (c'est parfois plus dur!), car c'est très mal vu.

Lors d'un tournoi, certains usage sont aussi à respecter :
A l'annonce de votre nom et votre numéro de terrain allez chercher votre feuille de match.
C'est souvent à cet endroit ou vous rencontrerez votre adversaire. Bien sur, vous lui serrez la main et entamerez la conversation. Un tournoi est une compétition mais cela doit être avant tout un moment de plaisir.
Après l'échauffement, vous vous souhaitez bonne chance, ou plutot "bon match".
Après le match, vous vous serrez la main. En doubles, vous féliciterez votre partenaire puis vos adversaires.
Enfin, si vous avez gagné et que le match se déroule en auto-arbitrage, c'est à vous de remplir la feuille et de l'apporter à la table de marque.

## Les fautes

Il y a "faute" si :

- le volant, au moment du service, est frappé au dessus de la taille du serveur.
- 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.

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.