



L'essentiel

1-LE SCORE

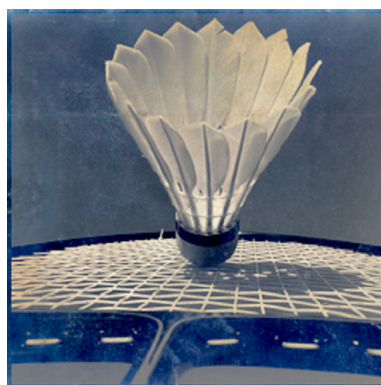
Un match se joue au meilleur de trois sets en **21 points** : le camp qui le premier remporte 2 sets, gagne le match. Le camp gagnant un échange ajoute un point à son score.

A 20 égalité, le set est prolongé : c'est le camp qui mène avec 2 points d'écart qui remporte le set.

A 29 égalité, le camp marquant le premier 30 gagne le set.

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

Ce système de comptage est **valable pour les 5 disciplines** du Badminton : Simple Messieurs, Simple Dames, Double Messieurs, Double Dames et Double Mixte.



2-POUR COMMENCER UN MATCH

Avant le début du match, les équipes **tirent au sort**, soit avec un volant, soit avec une 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 côté du demi-terrain.

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

3-INTERRUPTIONS ET CHANGEMENT DE DEMI-TERRAIN

Quand le score atteint la première fois dans le set 11, les joueurs bénéficient d'un arrêt de jeu de 60 secondes.

Entre chaque set, cette interruption est de 120 secondes.

Les joueurs changent de demi-terrain à la fin de chaque set, et au troisième set, lorsque le score atteint la première fois 11.

4-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.

5-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.



6- 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.

7- 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 joueur 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.

