

# BADMINTON



## DIMENSIONS TERRAIN

Terrain de simple

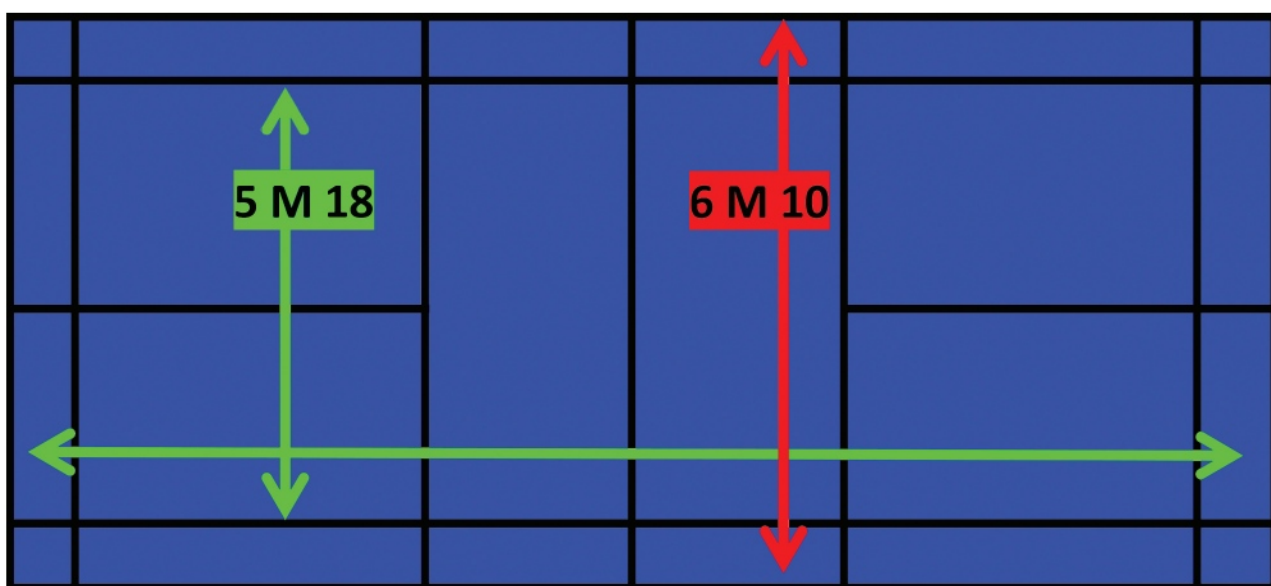
Largeur = 5M18

Longueur = 13M40

Terrain de double

Largeur = 6M10

Longueur = 13M40



## TERRAIN

### CE QU'IL FAUT SAVOIR

✕ Les lignes appartiennent au terrain.

Si le volant tombe en **dehors des lignes** :

Il est jugé : « **OUT** »

Si le volant tombe dans le terrain ou sur la ligne :

Il est jugé : « **IN** »

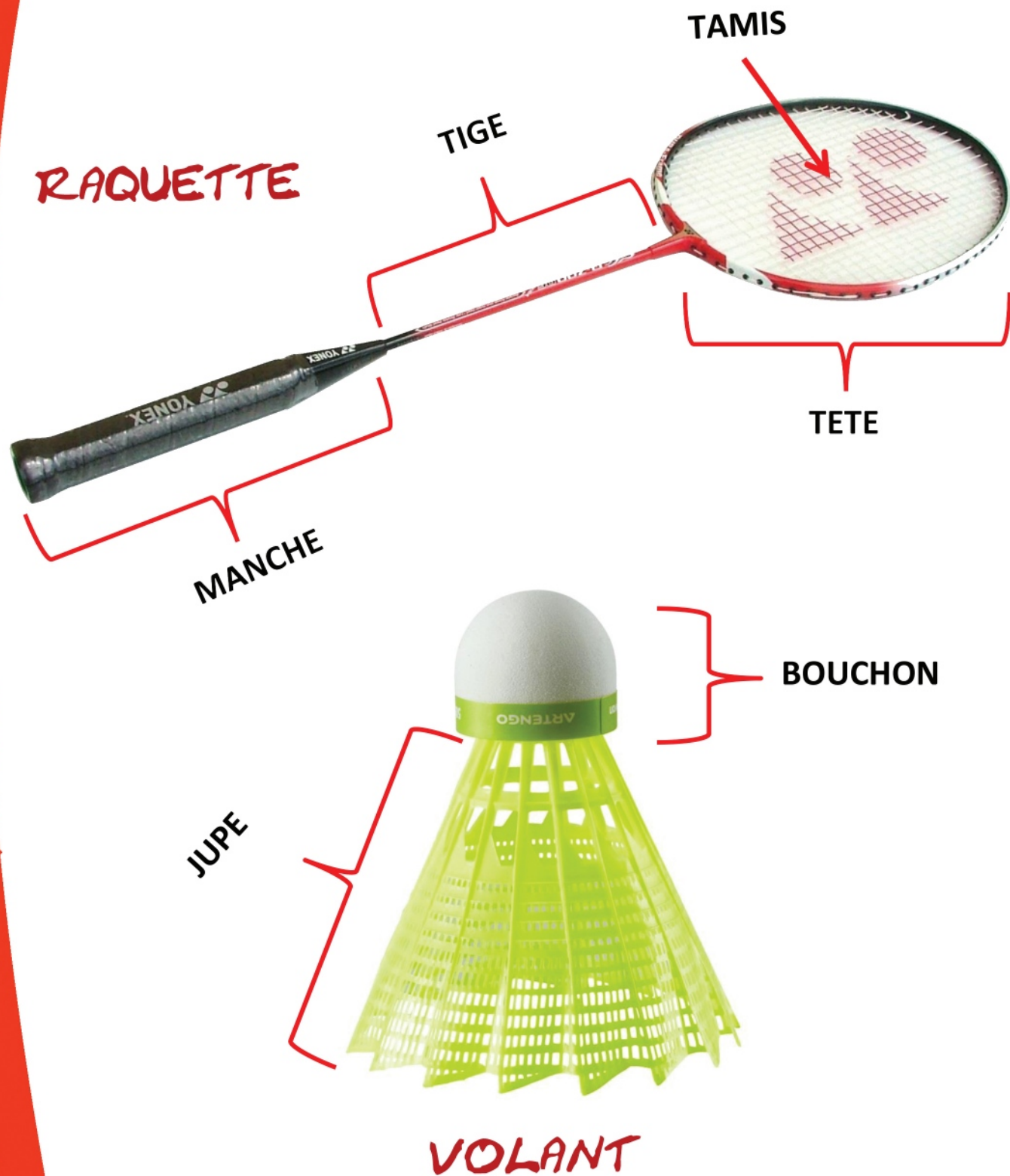
## FILET

### CE QU'IL FAUT SAVOIR

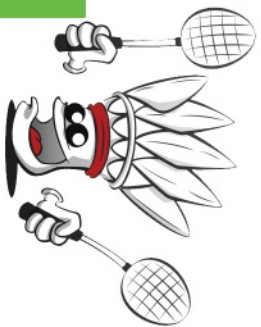
✕ Si le volant touche le filet au service ou pendant l'échange, le jeu continue.

✕ Si un joueur touche le filet avec sa raquette ou son corps pendant l'échange, il y a faute.

# BADMINTON

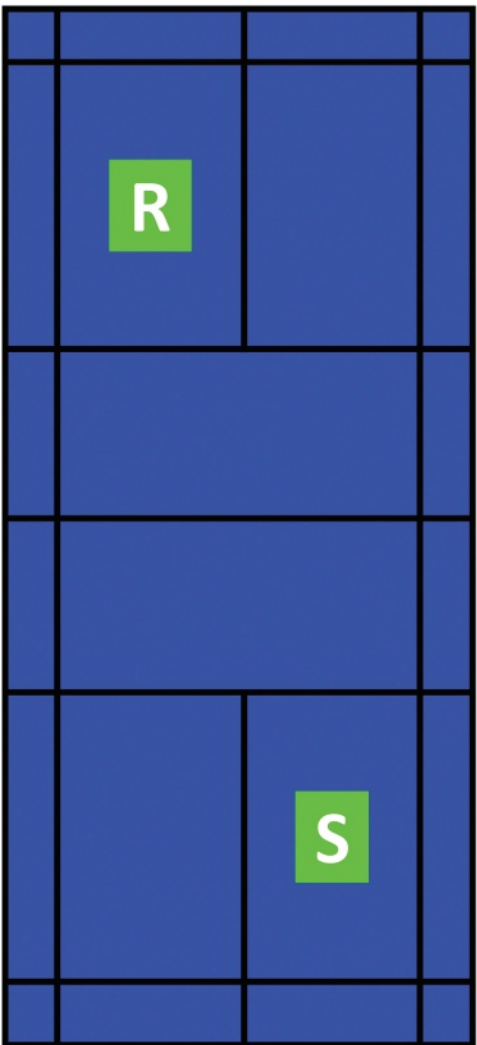


# BADMINTON



R = RECEVEUR

S = SERVEUR



## LE PLACEMENT AU SERVICE

### CE QU'IL FAUT RETENIR

Le joueur sert toujours en **DIAGONALE** et se place en fonction **DE SON PROPRE SCORE**.

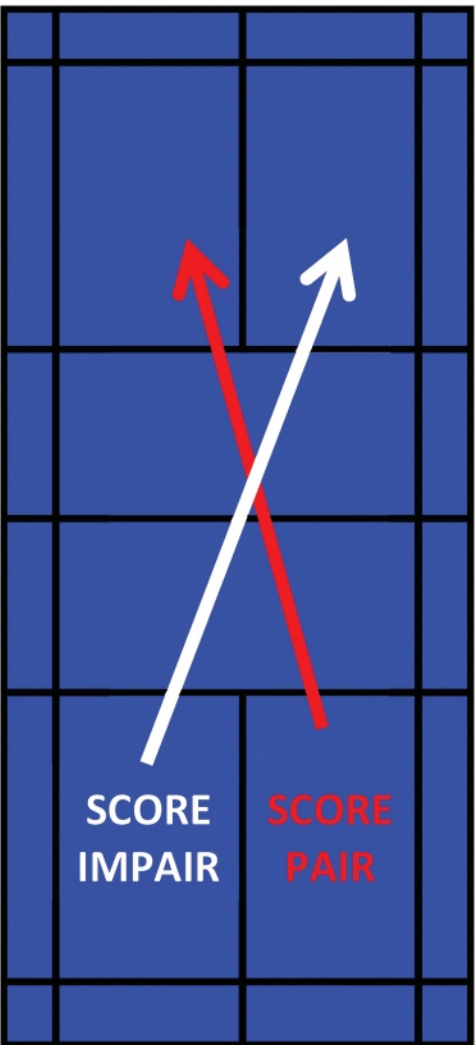
SCORE PAIR → DROITE

SCORE IMPAIR → GAUCHE



SCORE  
IMPAIR

SCORE  
PAIR



FICHEN°9 : PLACEMENT **9** AU SERVICE



# BADMINTON



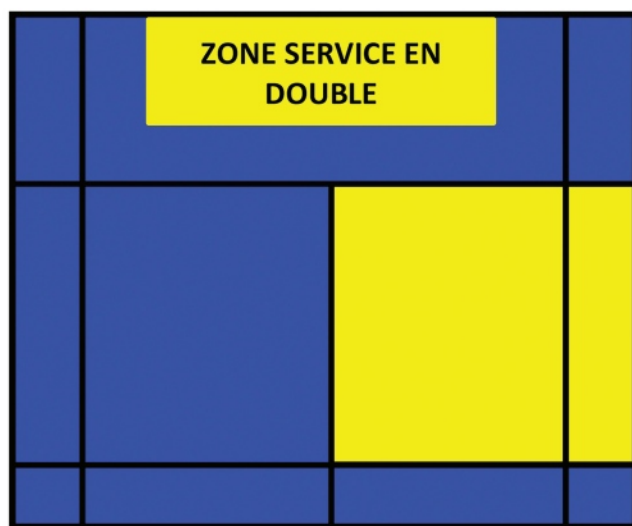
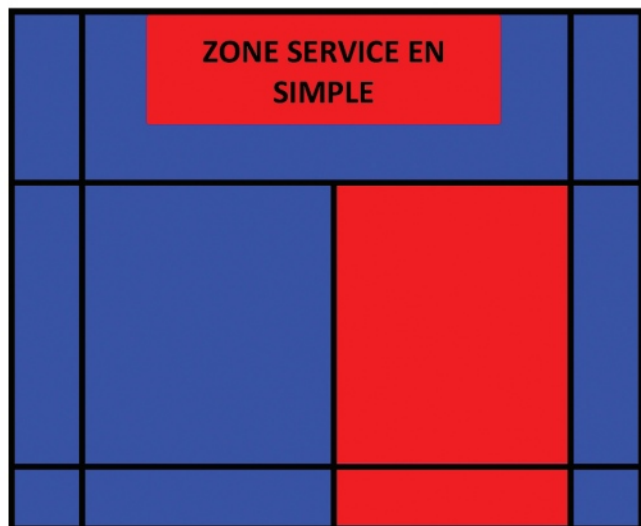
## LE SERVICE

CE QU'IL FAUT SAVOIR

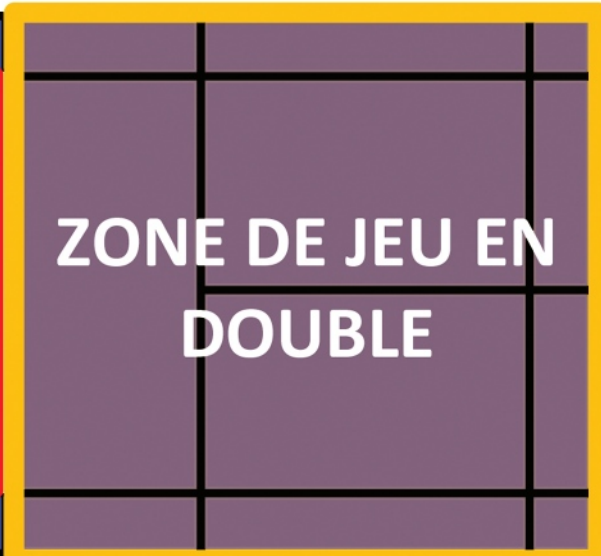
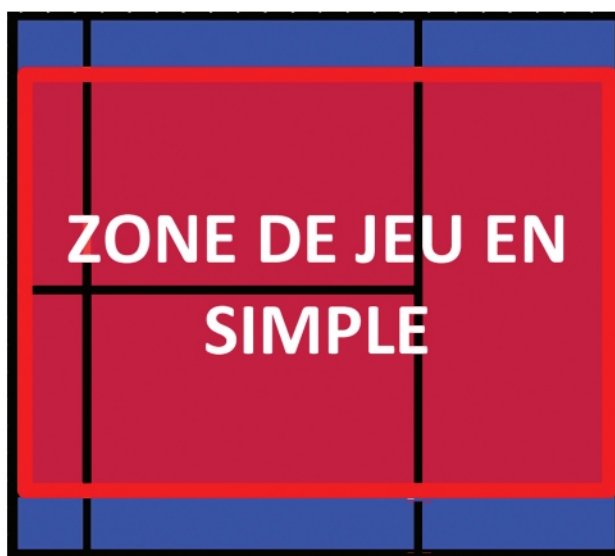


### Les règles au service

- ✕ Garder une partie de ses 2 pieds au sol.
- ✕ Frapper le volant sous la dernière côte.
- ✕ La raquette se déplace vers l'avant sans arrêt.



## LE TERRAIN



\* Les lignes appartiennent au terrain --> Si le volant tombe sur la ligne = BON



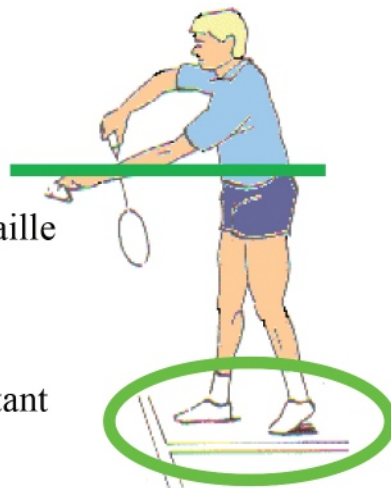
# BADMINTON



## LES FAUTES AU SERVICE



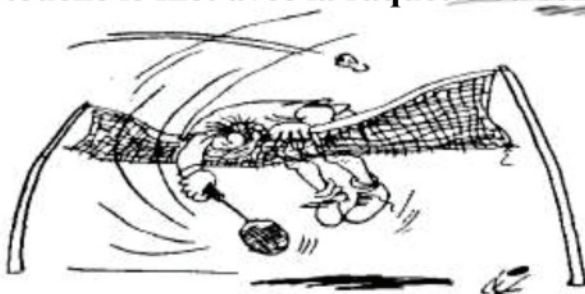
- ❖ Si le serveur **rate le volant**.
- ❖ Si un pied **ne touche plus le sol**.
- ❖ Si la tête de la raquette dépasse la taille au moment de servir
- ❖ Si un pied **touche les lignes** délimitant la zone de service.



## LES FAUTES PENDANT LE JEU

Un joueur fait FAUTE :

- ❖ Quand il **touche 2 fois le volant**.
- ❖ Quand le volant **touche le corps**.
- ❖ Quand il **porte le volant** et ne le frappe pas.
- ❖ Quand il **touche le filet avec la raquette ou son corps**



- ❖ Quand il **pénètre dans le camp adverse**.
- ❖ Quand il **frappe le volant avant qu'il n'ait dépassé le filet**.
- ❖ Quand le volant **touche le plafond**.

# BADMINTON

## LA FEUILLE DE MATCH EN SIMPLE



**FIN DU MATCH**  
**SCORE FINAL**

Julien  
marque 4  
points.

Julien gagne le  
point et reprend le  
service

Julien reprend  
le service  
etc....

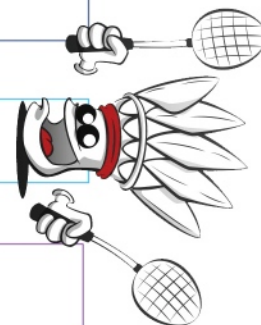
Damien marque les 6  
premiers points.

Damien sert  
en premier.

S = SERVEUR																												
DAMIEN	S	0	1	2	3	4	5	6					7	8	9		10	11	12	13	14		15				15	
																											RESULTAT	
JULIEN	R	0					1	2	3	4					5	6							7	8				8
R = RECEVEUR																												

12





## EXEMPLE

KORHAN	S	0	1	2	3	/	14
ZANA	R	0		1	2	/	8



Tirage au sort  
A ma Droite : Zana – A ma Gauche : Korhan



Zéro – Egalité - Jouez



1 / 0 – Jouez – 2 / 0 – Jouez



Service Perdu – 1 / 2 – Jouez



2 Egalité – Jouez



Service Perdu – 3 / 2 – Jouez



14 Point de Set (Match) / 8 – Jouez

## LES ANNONCES DE L'ARBITRE

(Tirage au Sort)

A ma droite .....

A ma gauche.....

Zéro Egalité Jouez

1 / 0

Jouez

2 / 0

Jouez

Service Perdu - 1 / 2

Jouez

2 Egalité

Jouez

Service Perdu – 3 / 2

Etc.... ( // )

14 Point de Set (ou Match) 8

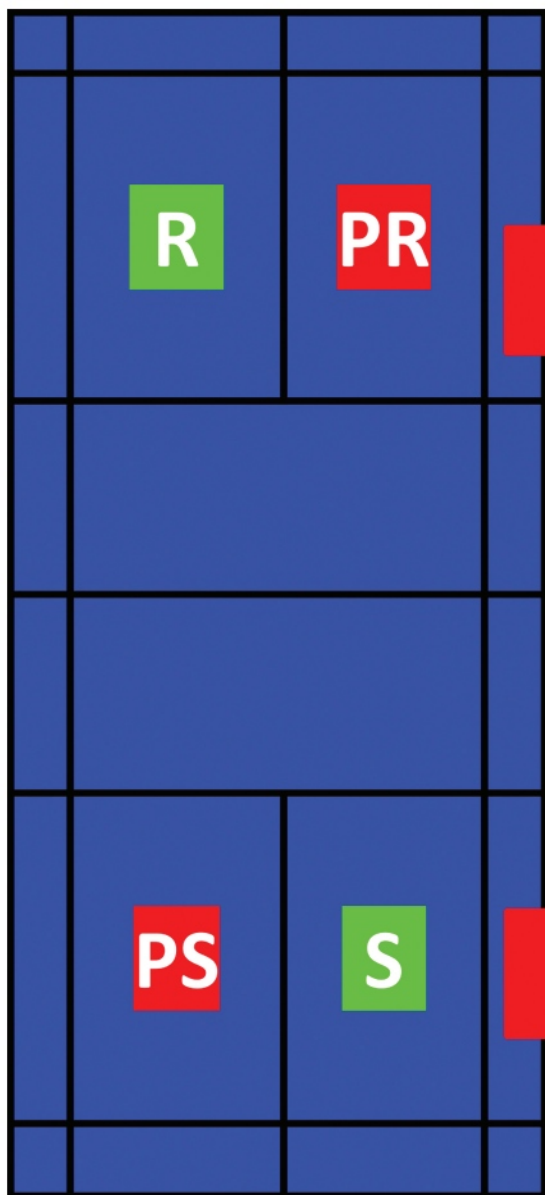
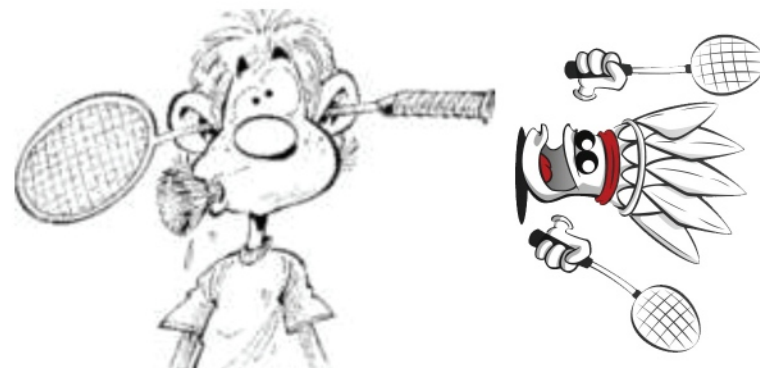


## LE PLACEMENT AU SERVICE

### En Double

#### CE QU'IL FAUT SAVOIR

- ✕ Il n'y a **qu'un service par équipe**
- ✕ Au début de chaque set, on sert à **droite (côté pair)**
- ✕ Pendant le match, **on sert à droite ou à gauche en fonction de son propre score** (comme en simple)
- ✕ Lorsque le **camp du serveur gagne l'échange**, celui-ci marque un point et le **même serveur sert depuis l'autre zone de service.**



PR = PARTENAIRE  
RECEVEUR

PS = PARTENAIRE  
SERVEUR



## LE SERVICE EN DOUBLE

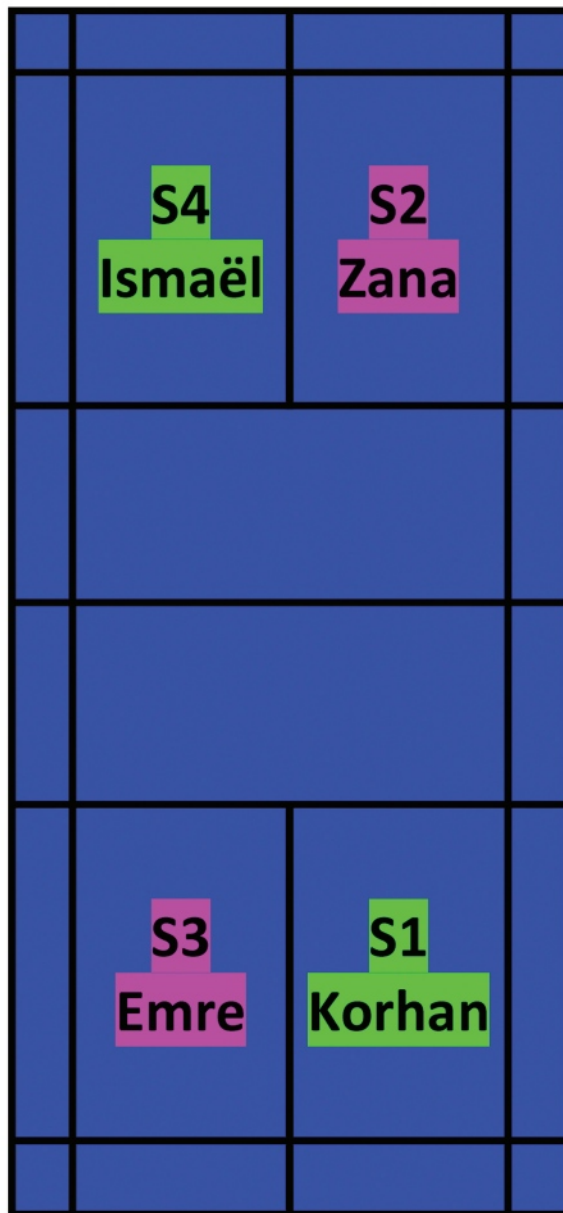
### CE QU'IL FAUT SAVOIR

- ⌘ Lorsque le **serveur** marque le point, **il continue** à servir.
- ⌘ On **change de serveur** lorsque **le camp des réceptionneurs** gagne le service.
- ⌘ L'ordre des serveurs : **S1 – S2 – S3 – S4**

### Exemple :

Korhan sert sur Ismael. Korhan marque le point. 1 – 0  
Korhan se place à gauche (score impair)  
Ismaël et Zana ne changent pas de zone.

Korhan sert sur Zana. Zana marque le point. 1 – 1  
Comme le score est Impair, Zana est à Gauche. Il sert.



S = SERVEUR

équipe de Korhan garde le service.  
Korhan continue de servir

L'équipe de Korhan garde le service.  
Korhan continue de servir

L'équipe de Korhan gagne le point  
et le service.  
Score Impair.  
Emre sert car il est à Gauche.

[illegible]~~7~~  
15

L'équipe de Zana gagne le point et le service  
Score impair  
Zana sert car il est à Gauche

4

Ismaël continue de servir, et se place en fonction du score Pair/Impair // Droite/Gauche



# BADMINTON

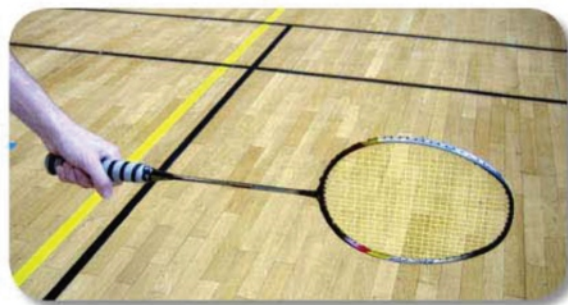


## LES PRISES DE RAQUETTES

### PRISE UNIVERSELLE

La raquette est tenue fermement en bas du manche. Lorsque la raquette est tenue devant soi, le tamis doit être de profil par rapport au joueur.

Tous les doigts sont utilisés pour serrer la raquette (*le pouce passe au dessus de l'index*).



### PRISE RUSH COUP DROIT

La raquette est tenue un peu plus haut sur le manche. Lorsque la raquette est tenue devant soi, le tamis doit être face au joueur.

Le pouce, l'index et le majeur forment une pince qui serre sur les «côtés» du manche. L'annulaire et l'auriculaire servent à maintenir la raquette pour plus de contrôle.



### PRISE REVERS

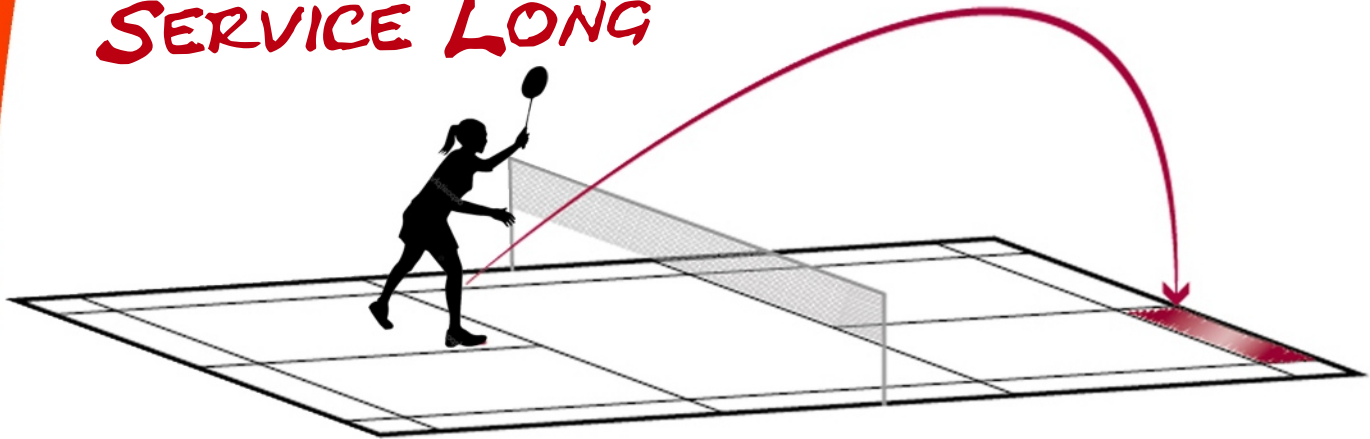
Même chose qu'en coup droit sauf que la prise est tournée de 90°. Le pouce se retrouve alors sur le côté plat du manche, entre la raquette et le poignet.



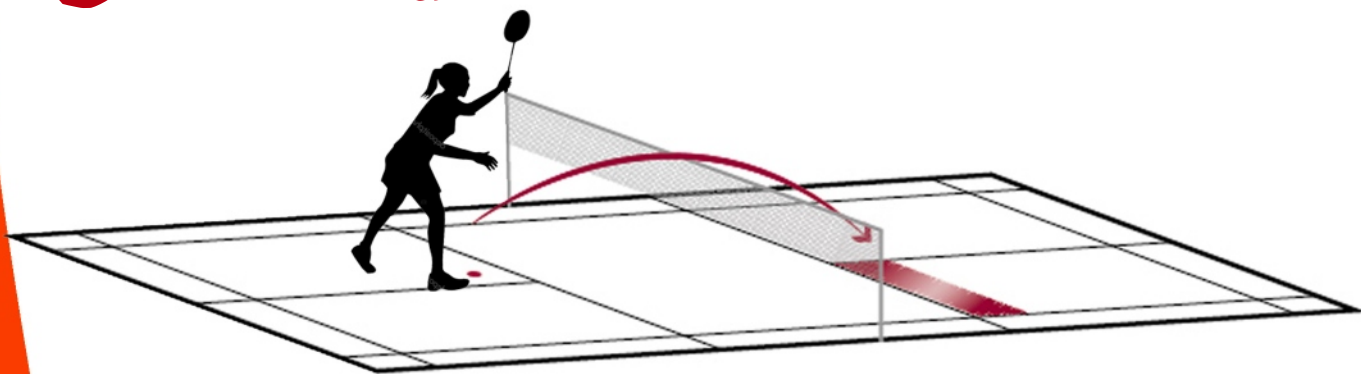
# BADMINTON



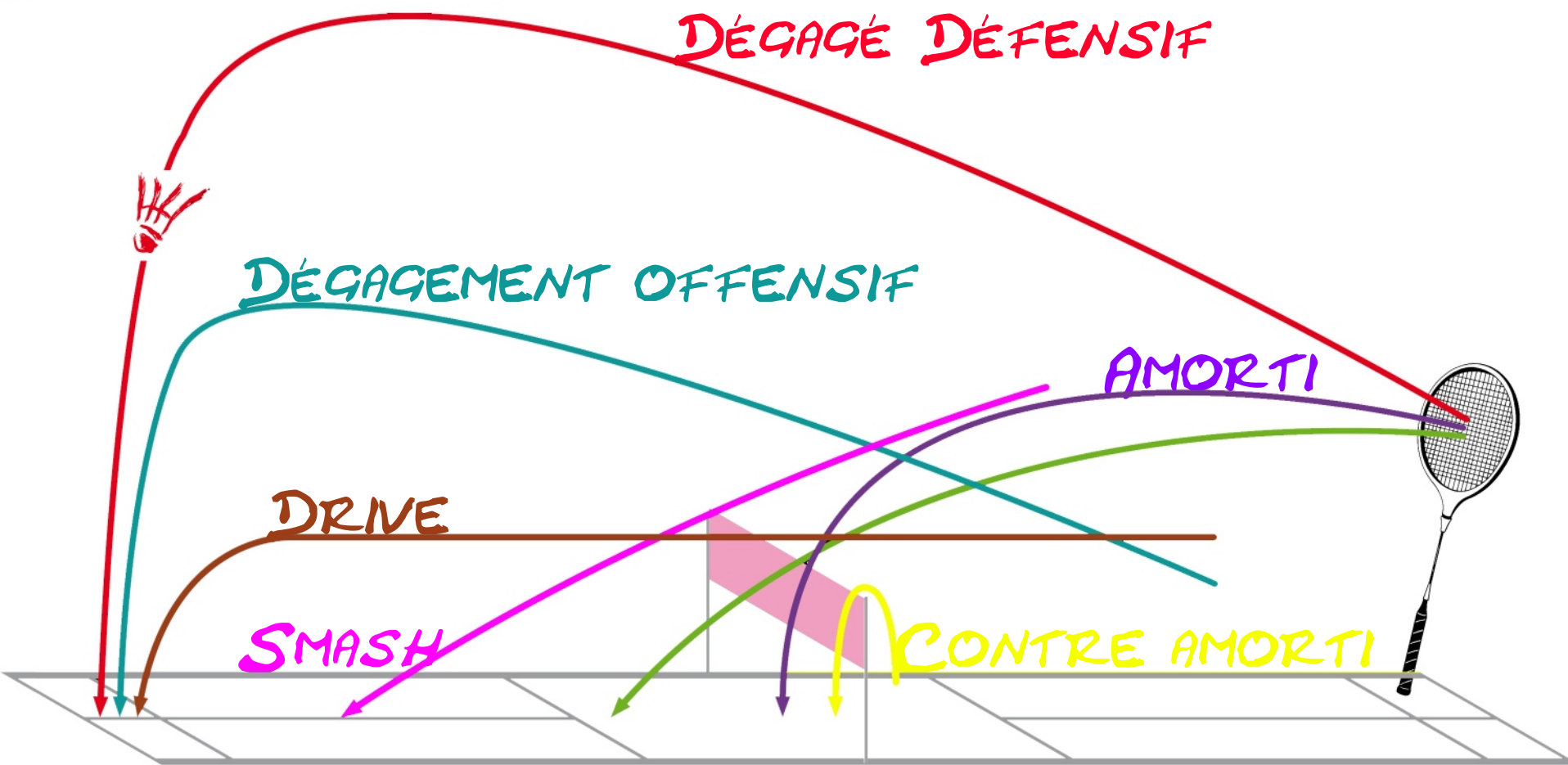
**SERVICE LONG**



**SERVICE COURT**



# BADMINTON

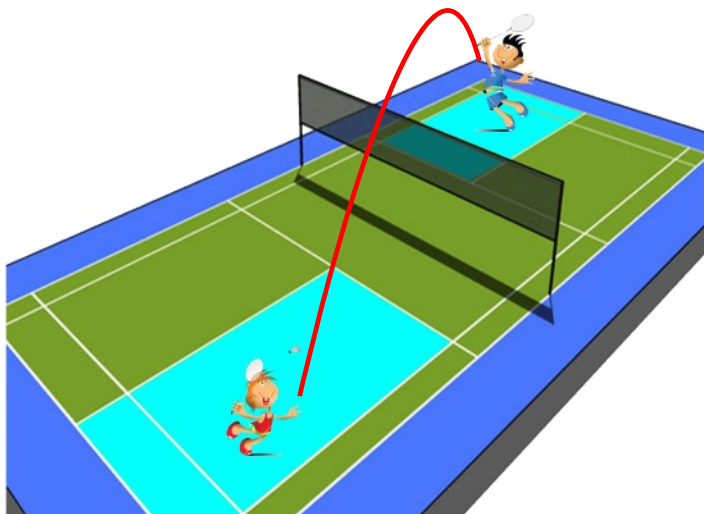


LES DIFFÉRENTES FRAPPES

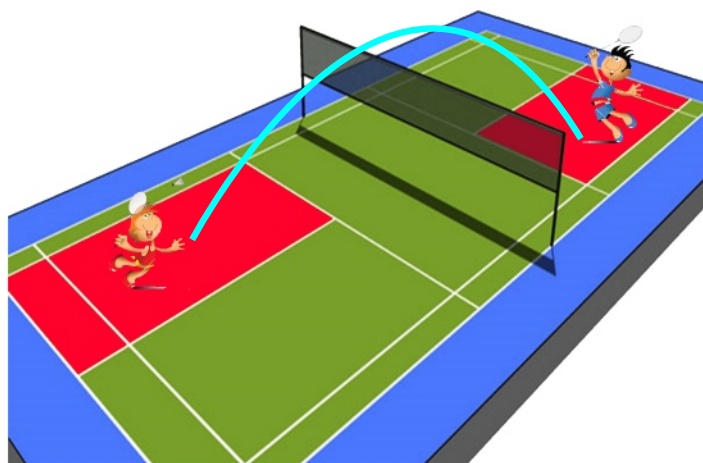




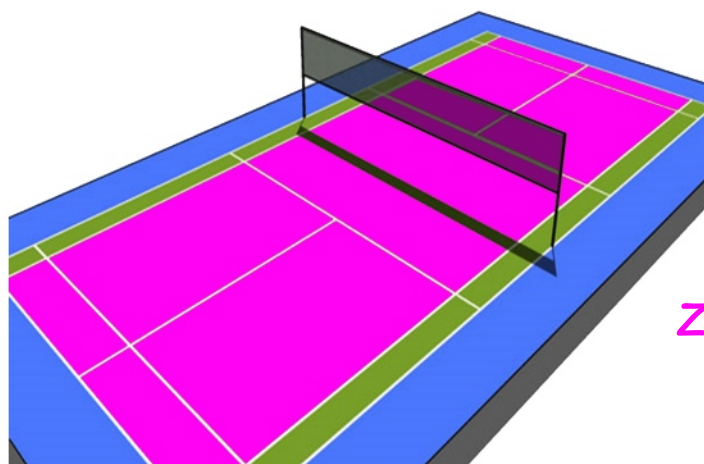
# BADMINTON



Zone de service en simple  
Service à **DROITE**  
**SCORE PAIR**



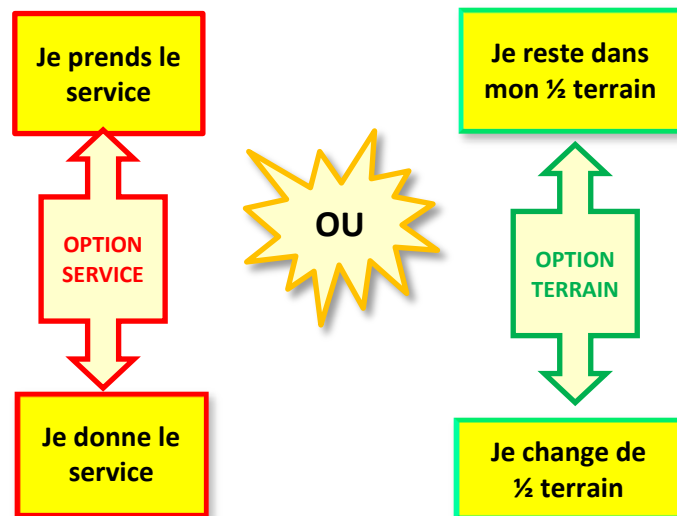
Zone de service en simple  
Service à **GAUCHE**  
**SCORE IMPAIR**



**ZONE DE JEU**  
**EN SIMPLE**

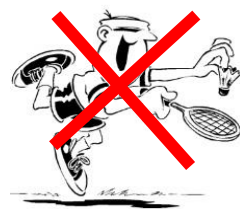
**ZONES SERVICES + ZONE DE JEU EN SIMPLE**

## TIRAGE AU SORT

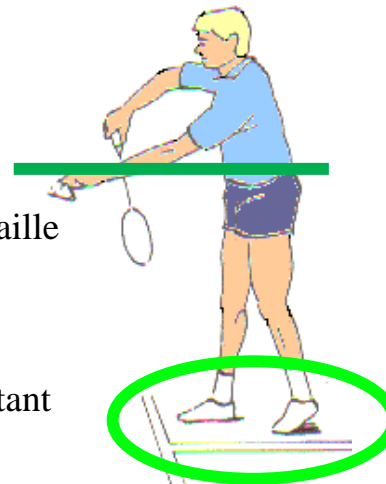


## Règlement BADMINTON

### LES FAUTES AU SERVICE

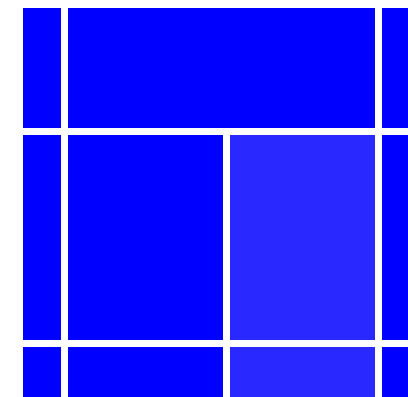


- ❖ Si le serveur rate le volant.
- ❖ Si un pied ne touche plus le sol.
- ❖ Si la tête de la raquette dépasse la taille au moment de servir
- ❖ Si un pied touche les lignes délimitant la zone de service.

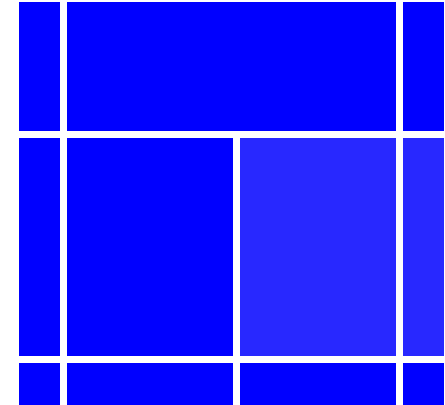


## LA ZONE DE SERVICE

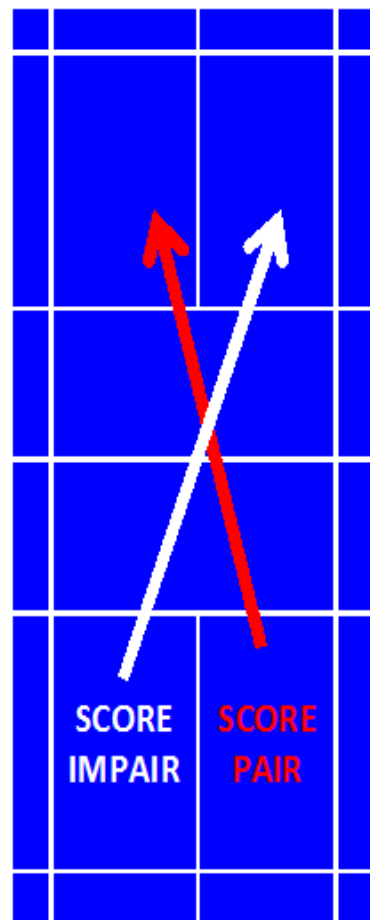
### EN SIMPLE



### EN DOUBLE



### SERVICE :



- ❖ **Service à la cuillère**
- ❖ Le serveur sert toujours en **DIAGONALE** dans la zone de service adverse.
- ❖ Le volant peut toucher le filet au service.
- ❖ Le serveur se place en fonction **DE SON PROPRE SCORE.**

**SCORE PAIR → DROITE**

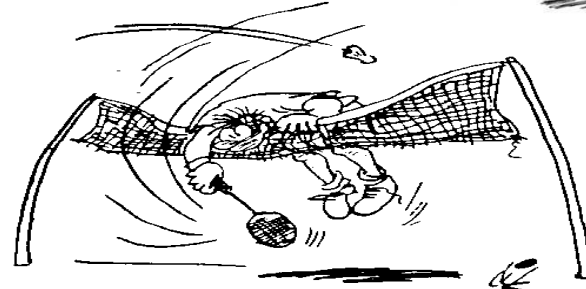
**SCORE IMPAIR → GAUCHE**



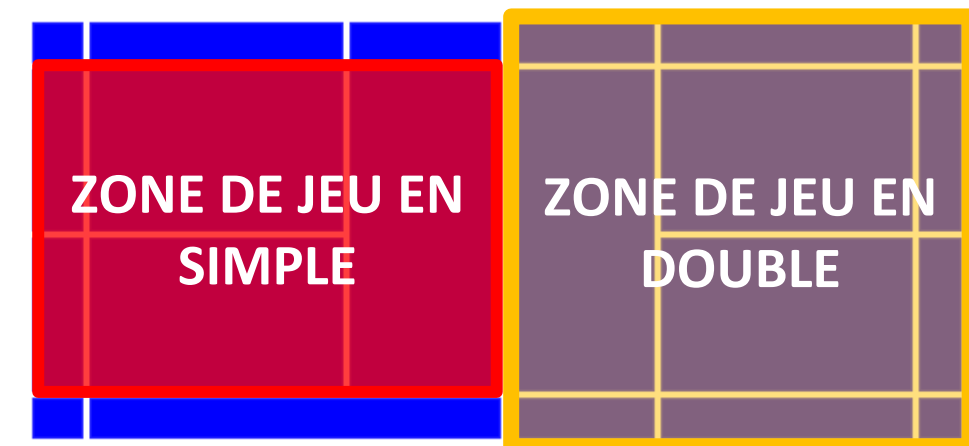
### LES FAUTES PENDANT LE JEU

Un joueur fait FAUTE :

- ❖ Quand il touche 2 fois le volant.
- ❖ Quand le volant touche le corps.
- ❖ Quand il porte le volant et ne le frappe pas.
- ❖ Quand il touche le filet avec la raquette ou son corps



- ❖ Quand il pénètre dans le camp adverse.
- ❖ Quand il frappe le volant avant qu'il n'ait dépassé le filet.
- ❖ Quand le volant touche le plafond.



Les lignes appartiennent au terrain.

Si le volant tombe sur la ligne → BON

