

BADMINTON



DIMENSIONS TERRAIN

Terrain de simple

Largeur = 5M18

Longueur = 13M40

Terrain de double

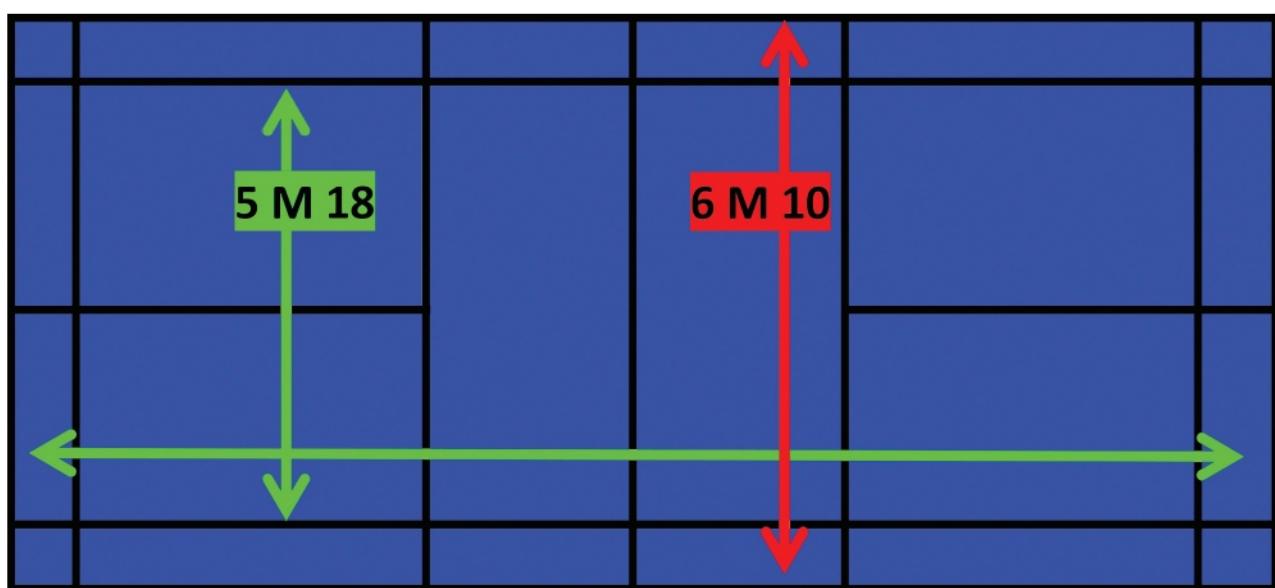
Largeur = 6M10

Longueur = 13M40

FILET

Hauteur côté = 1M55

Hauteur au centre = 1m52



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.

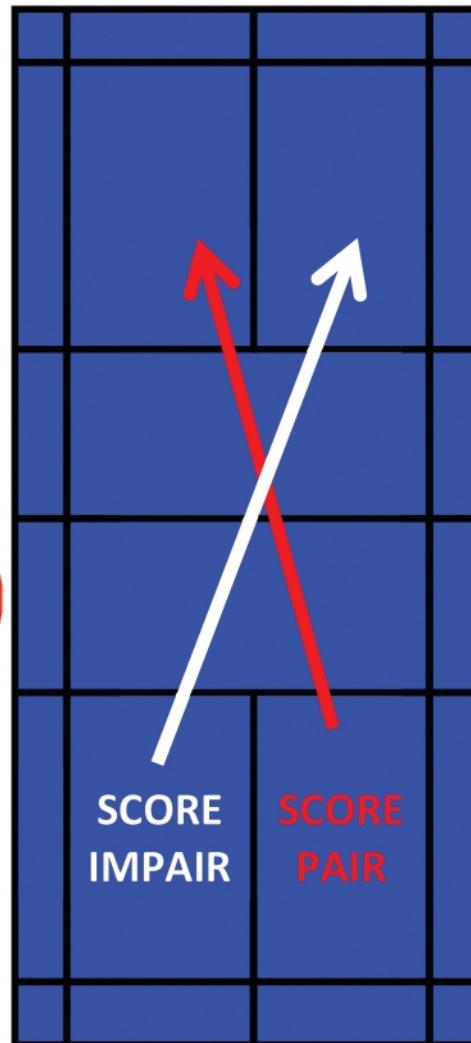
☒ Si un joueur touche le filet avec sa raquette ou son corps pendant l'échange, il y a faute.

BADMINTON



BADMINTON

FICHE N°9 : PLACEMENT AU SERVICE



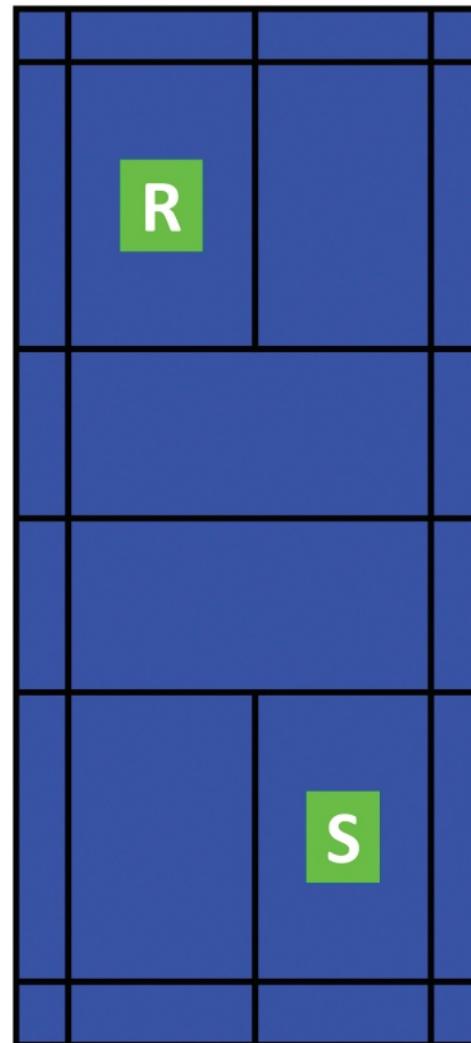
LE PLACEMENT AU SERVICE

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



R = RECEVEUR

S = SERVEUR



BADMINTON

LE SERVICE

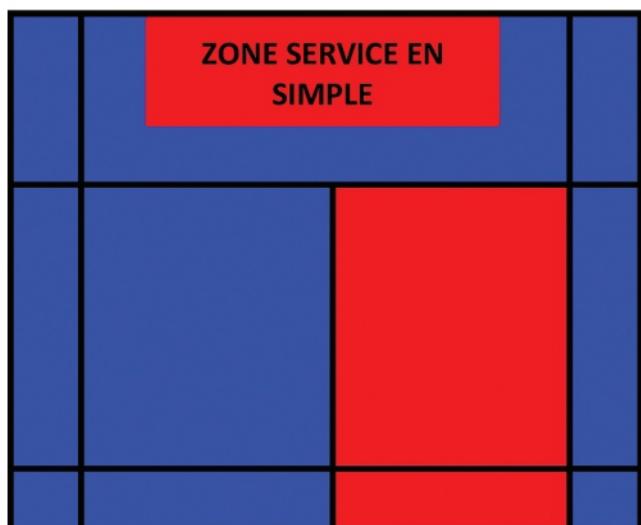


CE QU'IL FAUT SAVOIR



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

10

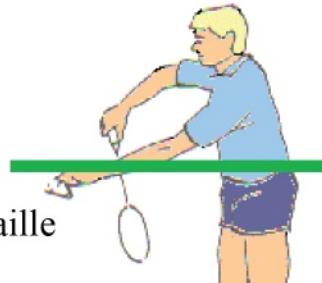
BADMINTON



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 :

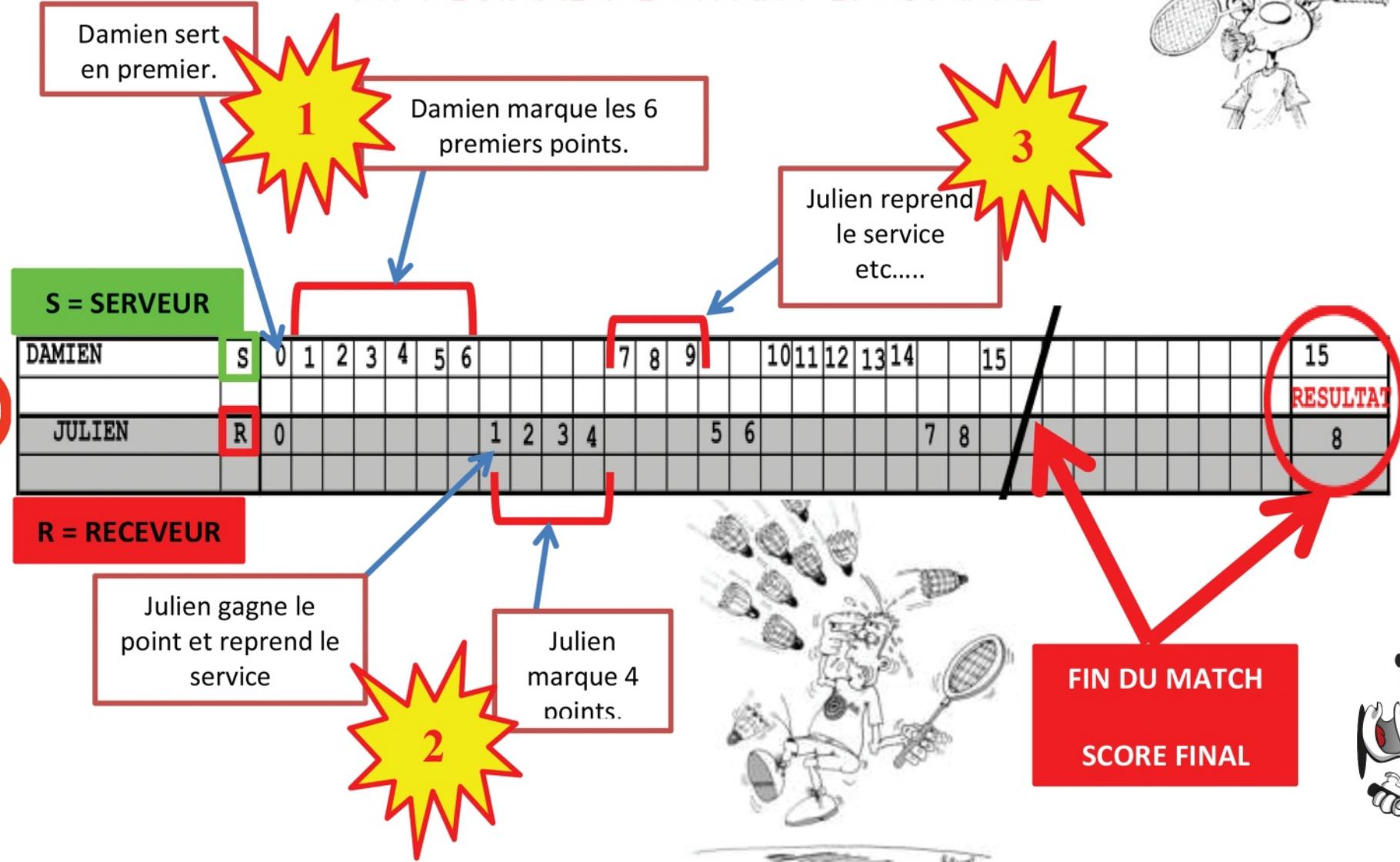


- ❖ Quand il **touche 2 fois le volant.**
- ❖ Quand le volant **touche le corps.**
- ❖ Quand il **porte le volant** et ne le frappe pas.
- ❖ Quand il **touche le filet avec la raquette ou son corps**
- ❖ Quand il **pénètre dans le camp adverse.**
- ❖ Quand il **frappe le volant avant qu'il n'ait dépassé le filet.**
- ❖ Quand le volant **touche le plafond.**

BADMINTON

12

LA FEUILLE DE MATCH EN SIMPLE



BADMINTON

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

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

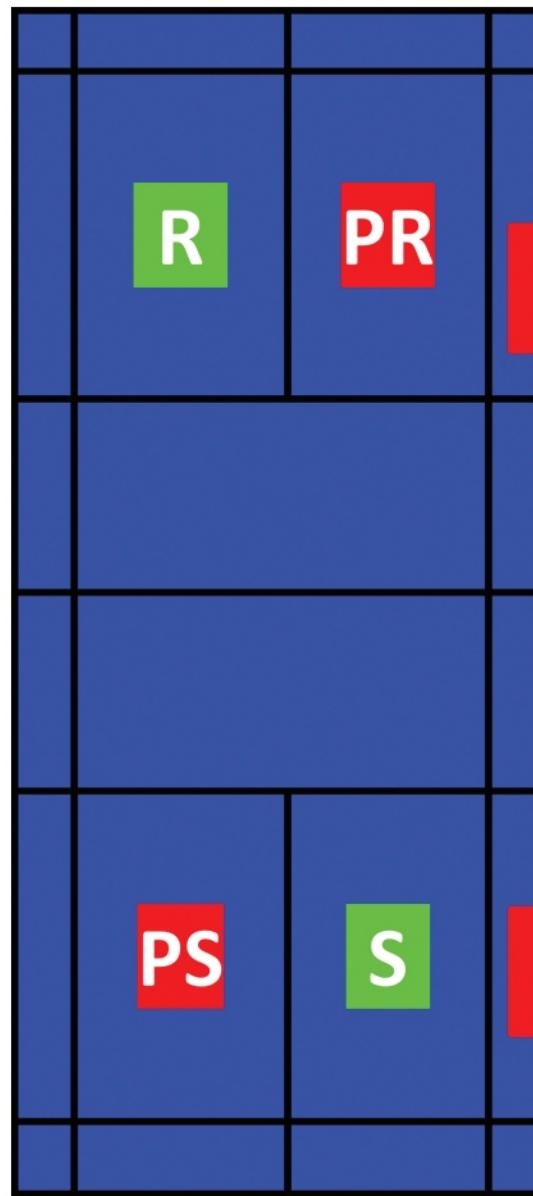
2 Egalité – Jouez

Service Perdu – 3 / 2 – Jouez

14 Point de Set (Match) / 8 – Jouez



BADMINTON

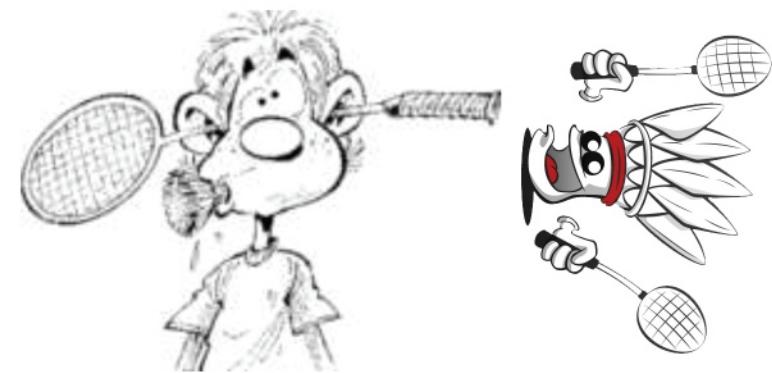


LE PLACEMENT AU SERVICE

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.



LE SERVICE EN DOUBLE

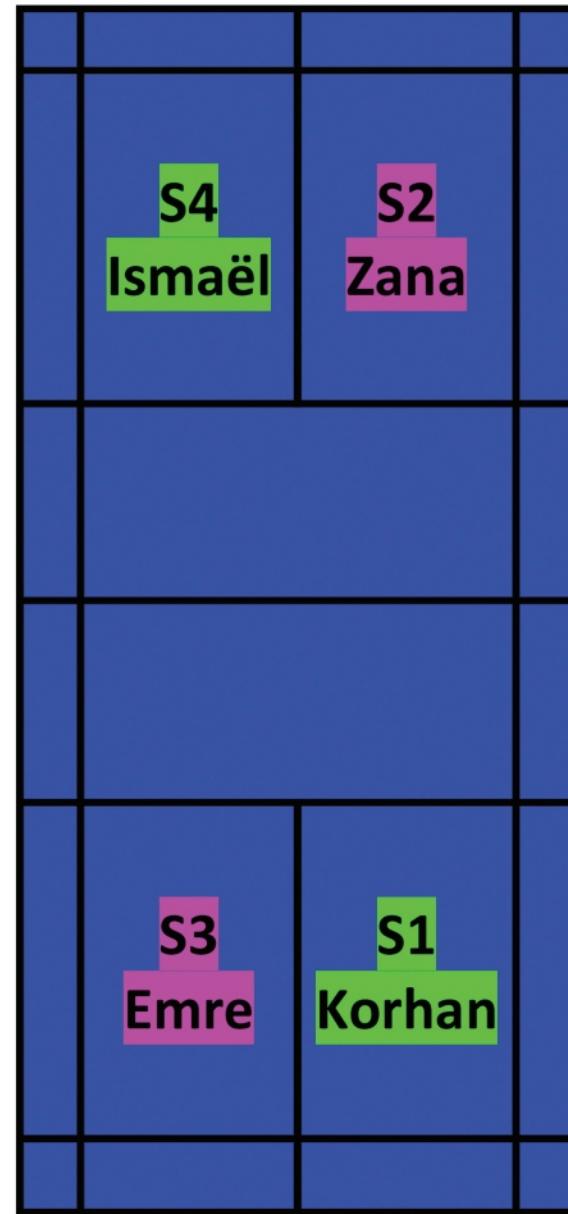
CE QU'IL FAUT SAVOIR

- ¤ 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.

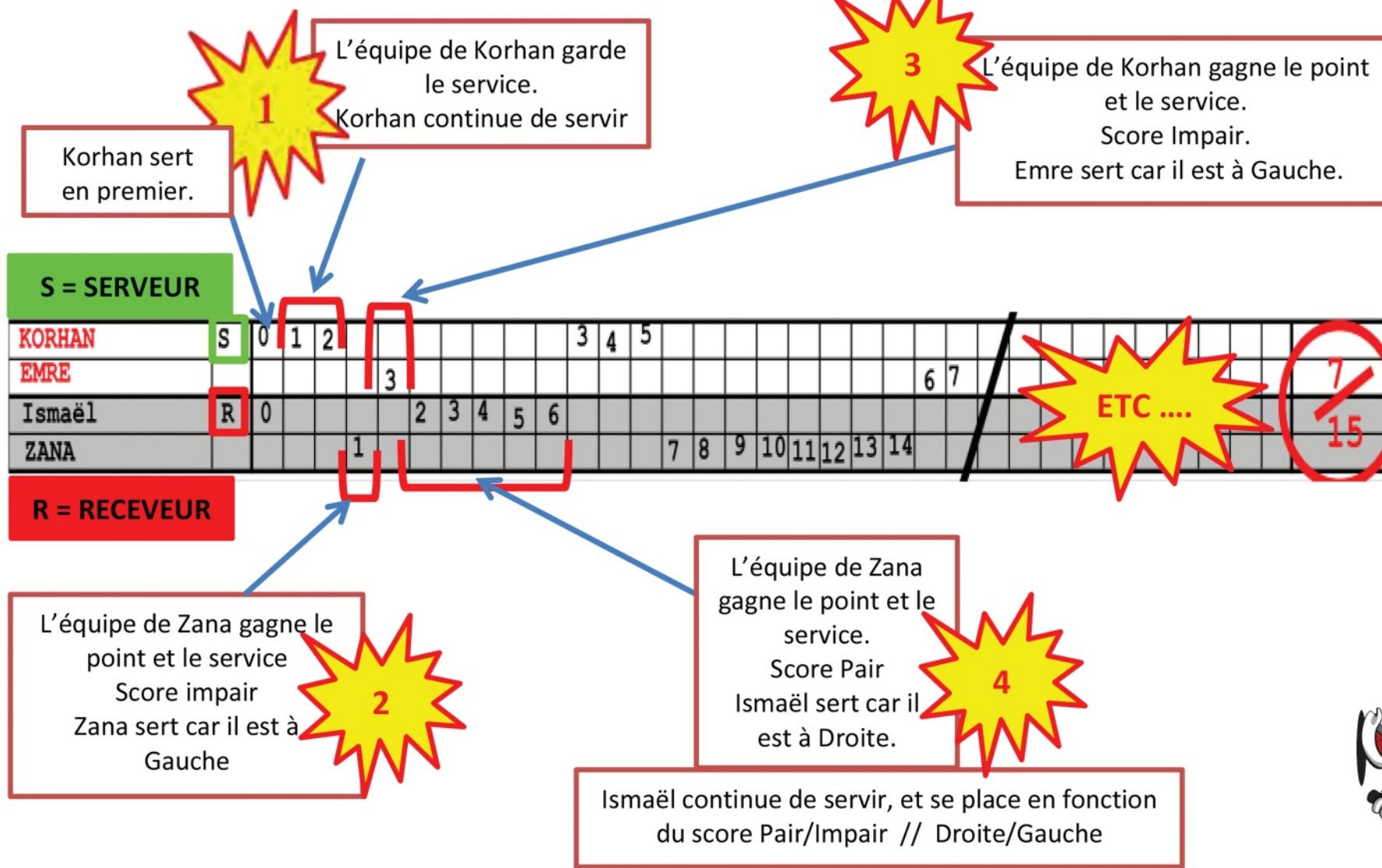
Korhan sert sur Zana. Zana marque le point. 1 – 1
 Comme le score est Impair, Zana est à Gauche. Il sert.



BADMINTON

BADMINTON

LA FEUILLE DE MATCH EN DOUBLE



BADMINTON

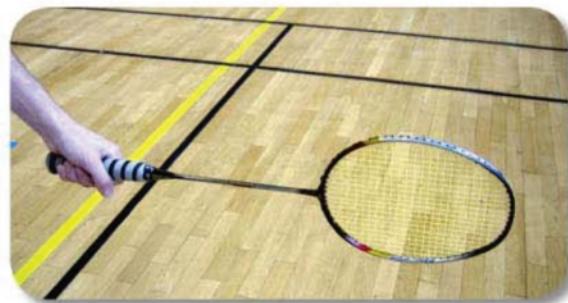


LES PRISES DE RAQUETTES

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

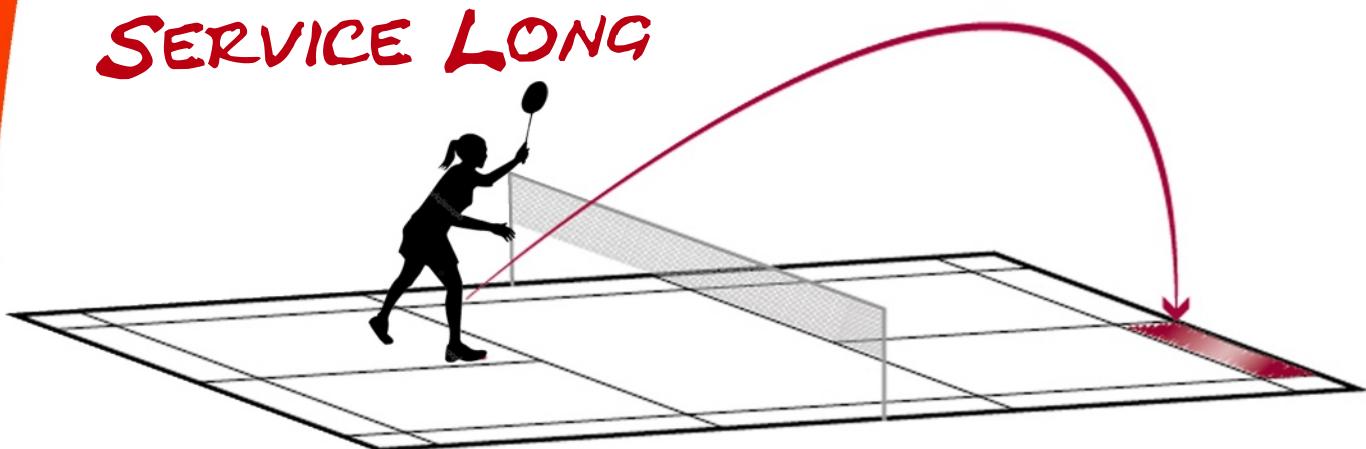
Même chose qu'en coup droit sauf que la prise est tournée de 90°. Le pouce se retrouve alors sur le côté plat du manche, entre la raquette et le poignet.



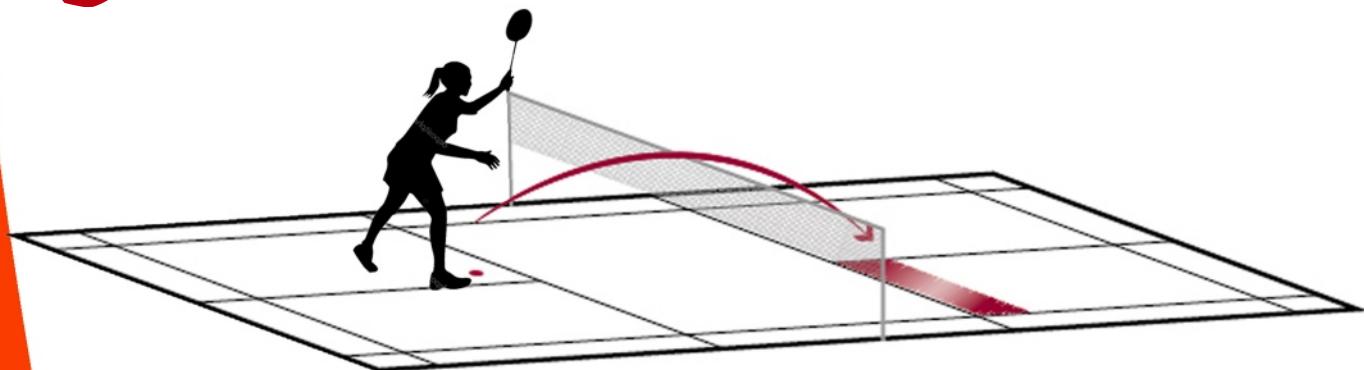
BADMINTON



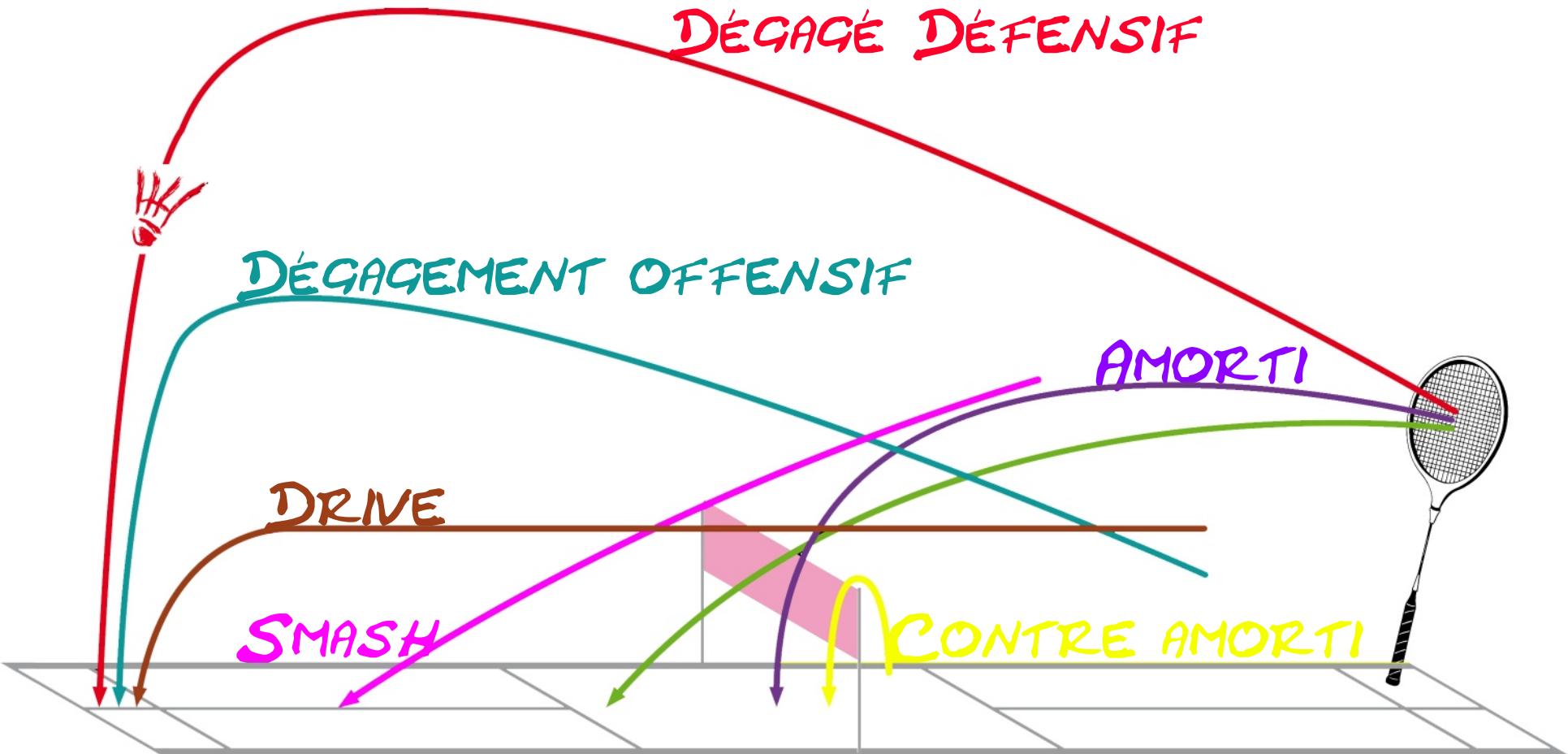
SERVICE LONG



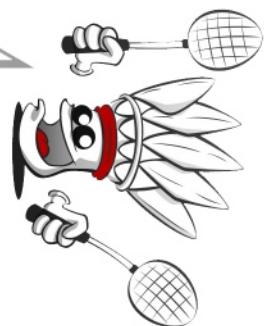
SERVICE COURT



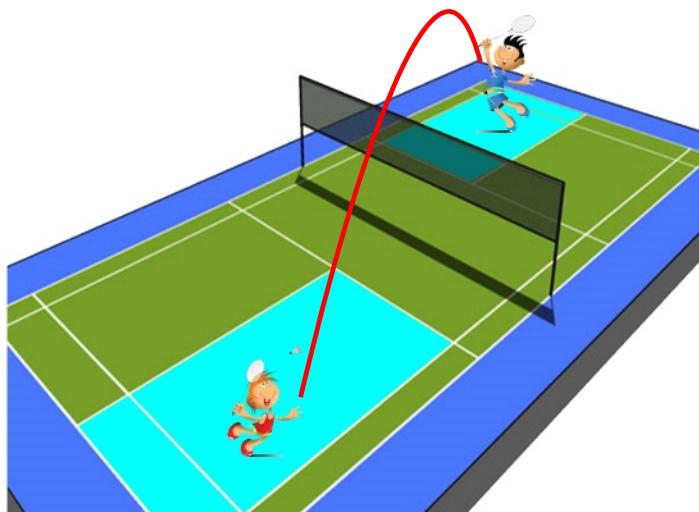
BADMINTON



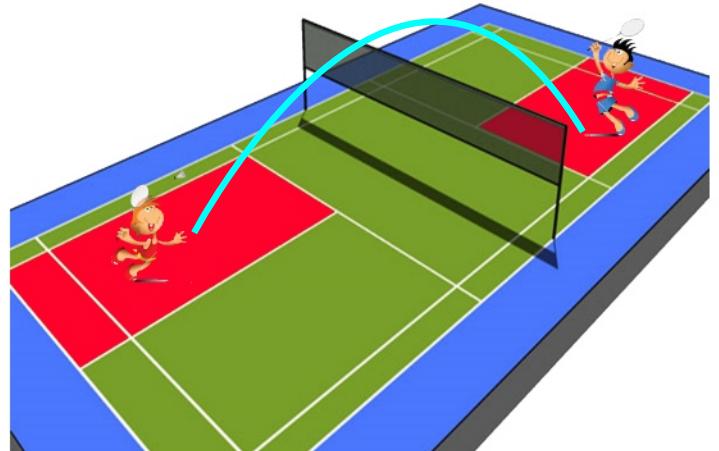
LES DIFFÉRENTES FRAPPES



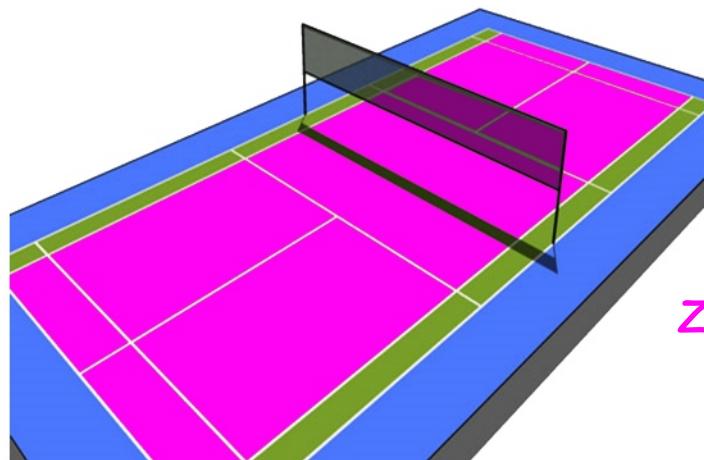
BADMINTON



Zone de service en simple
Service à DROITE
SCORE PAIR



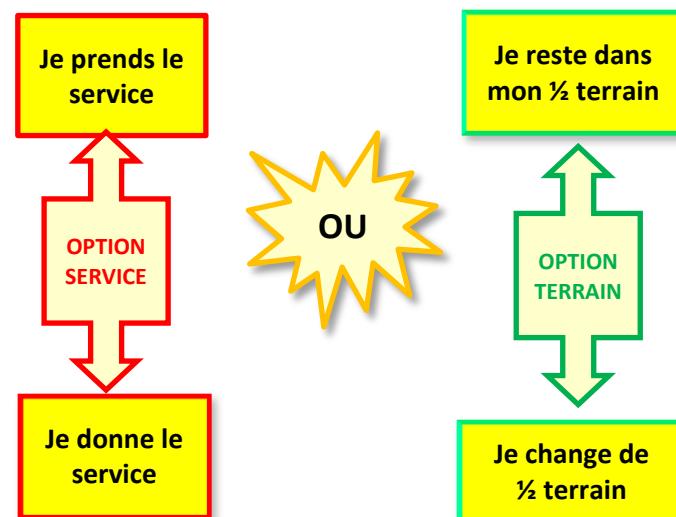
Zone de service en simple
Service à GAUCHE
SCORE IMPAIR



ZONE DE JEU
EN SIMPLE

ZONES SERVICES + ZONE DE JEU EN SIMPLE

TIRAGE AU SORT

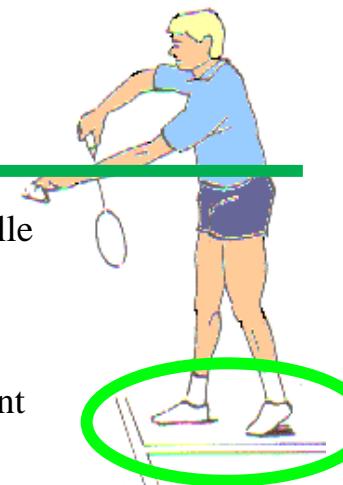


Règlement BADMINTON

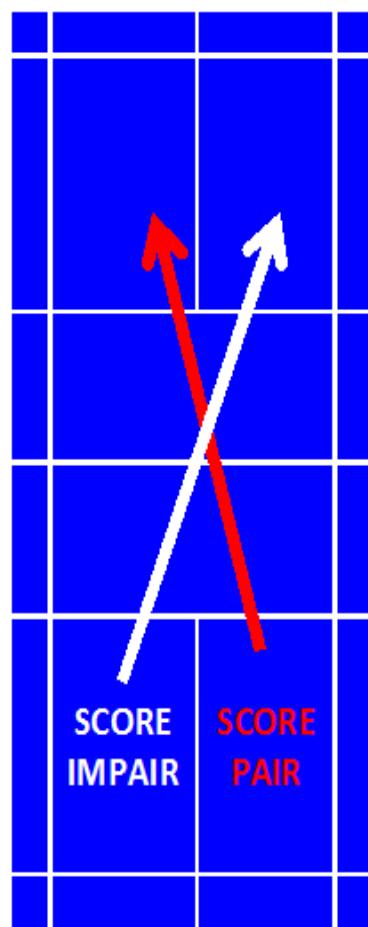
LES FAUTES AU SERVICE



- ❖ 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.



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

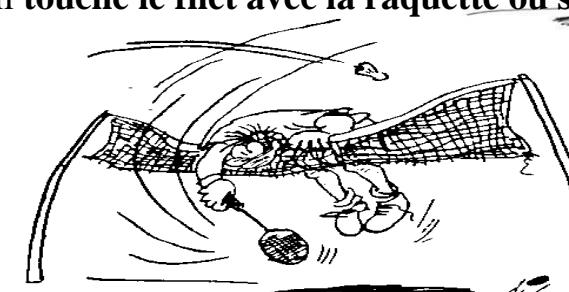
SCORE IMPAIR → GAUCHE



LES FAUTES PENDANT LE JEU

Un joueur fait FAUTE :

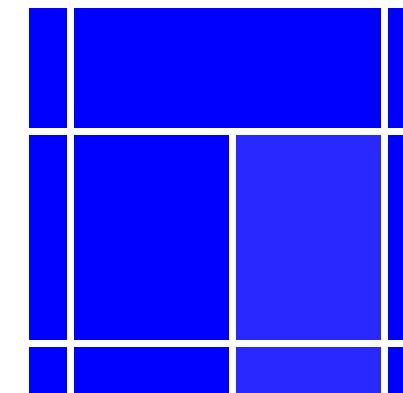
- ❖ Quand il **touche 2 fois le volant**.
- ❖ Quand le volant **touche le corps**.
- ❖ Quand il **porte le volant** et ne le frappe pas.
- ❖ Quand il **touche le filet avec la raquette ou son corps**



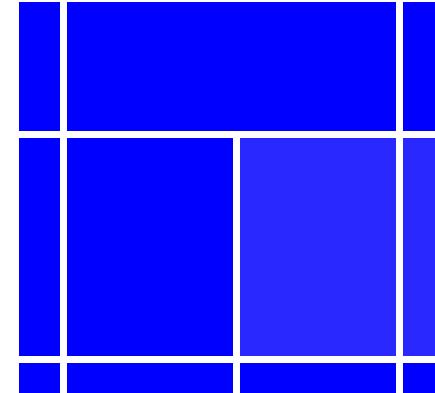
- ❖ Quand il **pénètre dans le camp adverse**.
- ❖ Quand il **frappe le volant avant qu'il n'ait dépassé le filet**.
- ❖ Quand le volant **touche le plafond**.

LA ZONE DE SERVICE

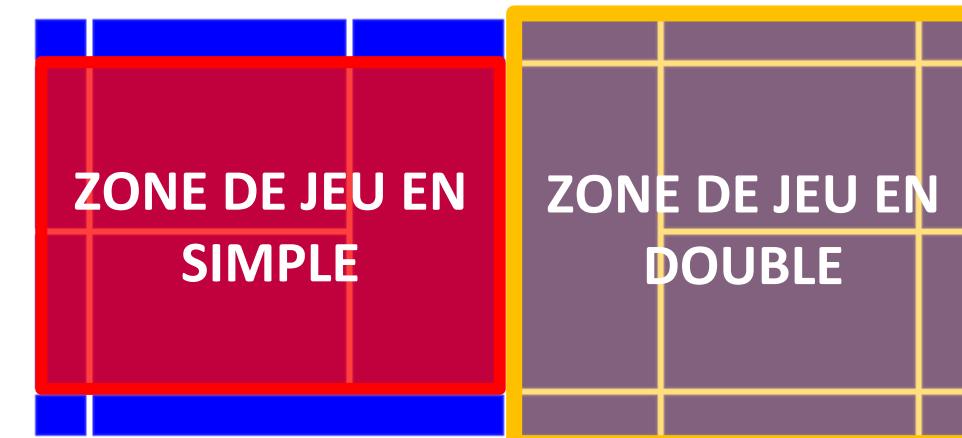
EN SIMPLE



EN DOUBLE



LE TERRAIN



Les lignes appartiennent au terrain.

Si le volant tombe sur la ligne → **BON**

