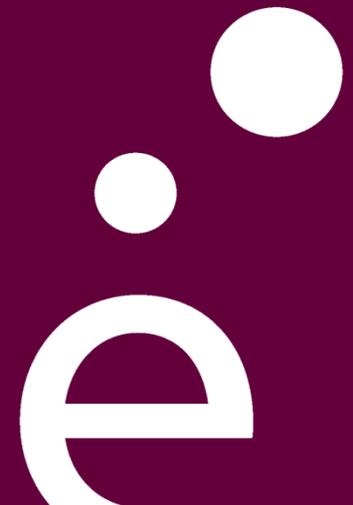


Emmanuel BASTIN

manubastin@gmail.com

Polyvalence BADMINTON Licence 1ère
année





- Le Terrain

- **Rectangle de 13,40m de long sur 5,18m de large en simple et 6,10m en double**
- Largeur du couloir de double : 46 cm (couloir 42 cm + ligne extérieure 4cm)
- Largeur d'une ligne : 4 cm
- **Ligne de service située à 1,98m du filet**
- Couloir du fond : 72 cm entre la ligne de fond et la ligne de service de double
- Les lignes appartiennent au terrain (si le volant touche la ligne il est « in »)

Règlement du badminton



- **Les poteaux**

- **Hauteur : 1,55m à partir du sol**
- Placés sur les lignes de côté du terrain

- **Le filet**

- **Hauteur au niveau des poteaux : 1,55m**
- **Hauteur au centre du terrain : 1,524m**
- Pas d'espace entre les poteaux et le filet
- Hauteur du filet : 76cm





- Le volant

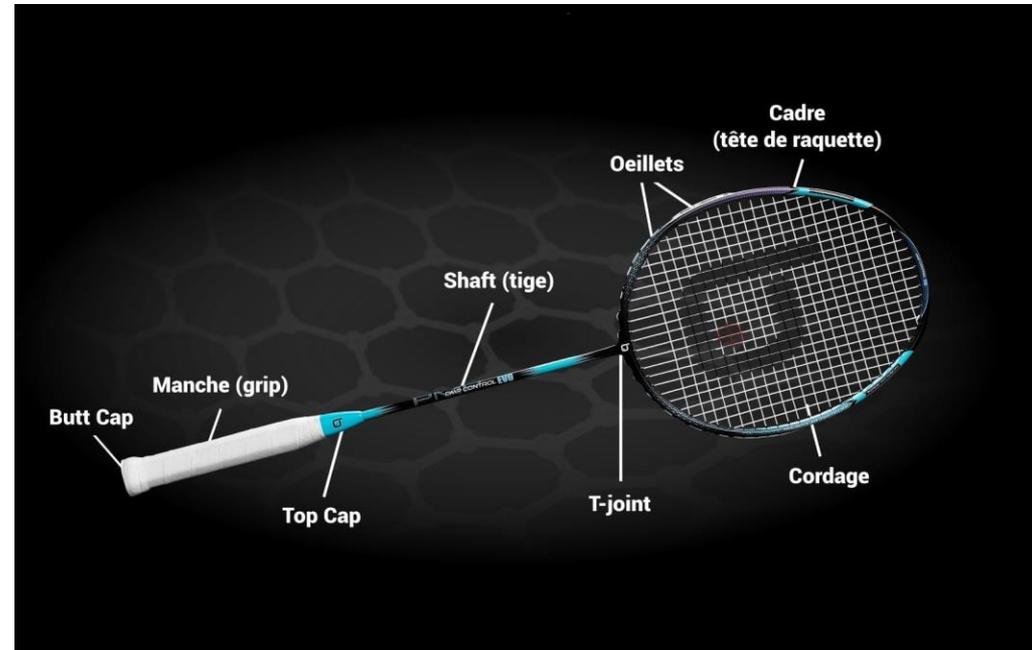
- **16 plumes forment « la jupe »**
- **Base en liège : « le bouchon »**
- Poids : entre 4,74 g et 5,50 g
- Diamètre du bouchon : entre 2,5 cm et 2,8 cm
- Diamètre de la jupe : entre 5,8 cm et 6,8 cm
- Longueur d'une plume : entre 4 cm et 7 cm





• La raquette

- Poids : < 90 g
- Longueur maximale du cadre : 68 cm
- Largeur maximale du cadre : 23 cm
- Caractéristiques :
 - Rigidité (rigide / semi rigide / souple)
 - Poids (de 75 g à 90 g environ)
 - Equilibre (en manche / neutre / en tête)
- Le cordage se caractérise par sa qualité de réponse, son épaisseur (jauge), sa résistance, sa tension



Règlement du badminton



- But du jeu

- Gagner son match
- Pour gagner un point il s'agit de faire tomber le volant au sol dans le terrain adverse ou de provoquer une faute ou un mauvais retour de l'adversaire.
- Chaque échange joué engendre le gain d'un point pour celui qui l'emporte.
- Celui qui gagne le point sert le point suivant.
- Pour remporter un set il faut marquer 21 points avec 2 points d'écart sinon 30 maximum.
- Il faut remporter 2 sets pour gagner le match.
- Quand le score atteint 11 pour la première fois dans le set, les joueurs bénéficient d'une pause de 60 secondes.
- Une interruption de 120 secondes est possible entre chaque set.
- Au 3^{ème} set, les joueurs changent de terrain quand le score atteint 11 la première fois.



- **Le service (règles de base)**

- Avant le début du match, le joueur qui gagne le TOSS (tirage au sort) choisit :

- 1) Le côté du terrain sur lequel il souhaite débiter le match

OU

- 2) Servir ou recevoir en premier

L'autre joueur choisit donc l'alternative restante.

- Le service s'effectue en alternance droite / gauche et toujours en diagonale (croisé)

- Si le score du serveur est pair : il sert à droite

- Si le score du serveur est impair : il sert à gauche

- Au début de chaque set, c'est le joueur qui a gagné le set précédent qui commence à servir.

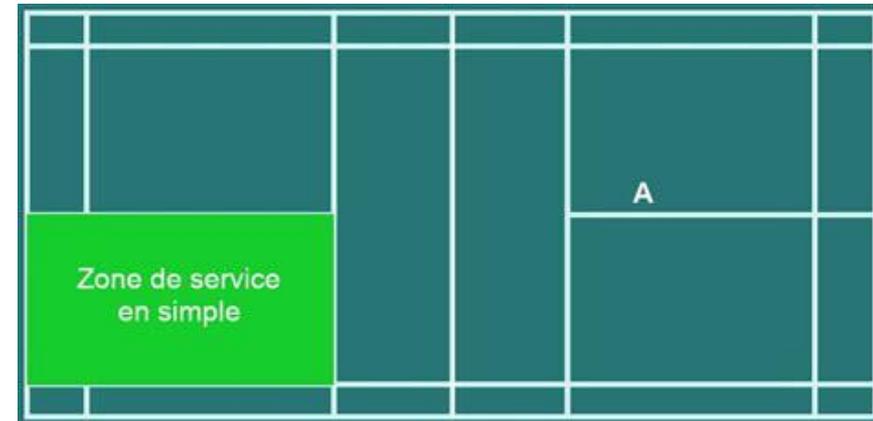
Règlement du badminton



• Le service

- S'il tombe le volant doit arriver dans la zone adéquate (voir schéma)
- Le bouchon doit être frappé en premier
- Les pieds du serveur sont derrière la ligne de service (sans toucher les lignes)
- Les deux pieds du serveur doivent être en contact avec le sol et fixes.
- Au moment de la frappe, la tige de la raquette doit être inclinée plus basse que l'horizontal
- Le geste doit être continu vers l'avant.
- La totalité du volant doit se trouver à moins de 1m15 de la surface du terrain

Exemple pour un serveur se situant à droite (score pair)



Règlement du badminton



- Les fautes et les lets

FAUTES (point pour l'adversaire)		LETS (on remet le point)
AU SERVICE	EN JEU	
Décoller les pieds	Joue le volant dans le camp adverse	Le serveur met en jeu alors que le receveur n'est pas prêt
Pied sur une ligne	Touche le filet ou poteau avec son corps ou sa raquette	Quand quelque chose ou quelqu'un traverse le terrain et que cela gêne le jeu
Frappe le volant au dessus de 1m15	Le volant touche le plafond ou un élément lui étant fixé	Si les 2 joueurs font une faute en même temps
Tamis de la raquette au dessus de la main	Le volant touche le joueur	Si le volant se désagrège
Raquette inclinée vers le haut	Le joueur empiète sur le terrain adverse	L'arbitre n'est pas en mesure de prendre une décision
Geste discontinu vers l'avant	Le volant ne franchit pas le filet	Le volant reste accroché au filet après l'avoir franchi pendant le point
Volant accroché dans le filet	Le joueur touche 2 fois de suite le volant	
Rate le volant		



<https://create.kahoot.it/share/reglement-badminton/4b3f2373-333c-4f5c-a43e-65e471a7250a>

QUIZZ

