

Sommaire

Sommaire

Avant propos

03

Règles Officielles du Badminton

04

Définitions

05

Article 1	Le terrain et son équipement	06
Article 2	Le volant	07
Article 3	Le test de la vitesse du volant	07
Article 4	La raquette	08
Article 5	Le matériel homologué	09
Article 6	Le tirage au sort	09
Article 7	Le score	10
Article 8	Le changement de demi-terrain	10
Article 9	Le service	12
Article 10	Les simples	13
Article 11	Les doubles	13
Article 12	Les erreurs de zone de service	14
Article 13	Les fautes	15
Article 14	Les lets	16
Article 15	Le volant " en jeu "	16
Article 16	La continuité de jeu, la mauvaise conduite, les sanctions	17
Article 17	Les " Officiels " et les réclamations	18

Annexes aux Règles Officielles du Badminton

20

Annexe 1	Les modifications de terrains et d'équipement	21
Annexe 2	Les matchs à handicap	22
Annexe 3	Les sets autres qu'en 11 ou 15 points	22
Annexe 4	La terminologie	22
Annexe 5	Le Badminton pour les personnes handicapées	26
Annexe 6	Les dimensions impériales	33
Annexe 7	Index	34

Recommandations aux " Officiels "

42

1.	Introduction	43
2.	Les " Officiels " et leurs décisions	43
3.	Les recommandations aux Arbitres	44
4.	Les conseils généraux sur l'arbitrage	50
5.	Les instructions aux Juges de Service	51
6.	Les instructions aux Juges de Ligne	53

Avant-Propos

Le texte des " Règles Officielles du Badminton et Recommandations " est la traduction intégrale en français des " Laws of Badminton and Recommendations to Court officials " adoptées par la Fédération Internationale de Badminton (I.B.F).

Ces règles officielles sont donc conformes aux règles internationales de la Fédération Internationale de Badminton et constituent les règles qui doivent être appliquées lors de toutes les compétitions de Badminton se déroulant en France ; par ailleurs, l'organisation des compétitions est régie par le " Règlement Général des Compétitions " édicté par la Fédération Française de Badminton.

Les " Recommandations " s'adressent aux " Officiels ", c'est-à-dire aux Arbitres, Juges de Service et Juges de Ligne et donnent à tous des indications pour arbitrer de façon standard.

Respectons l'Arbitre...

Respectons les Règles...

Respectons l'Adversaire...

Faisons preuve de Fair-Play...

Soyons Sport

Règles



Règles

Définitions

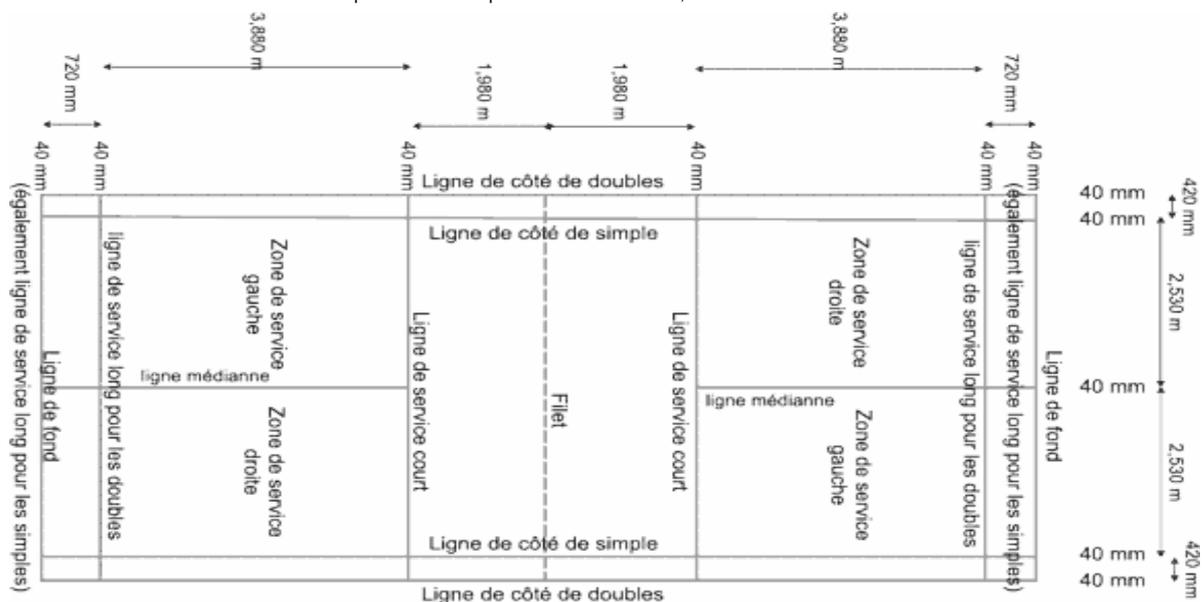
- Joueur :** Toute personne qui joue au Badminton.
- Match :** La rencontre opposant au Badminton deux équipes adverses comprenant chacune 1 ou 2 joueurs.
- Simple :** Un match dans lequel il y a un joueur dans chaque équipe adverse.
- Double :** Un match dans lequel il y a deux joueurs dans chaque équipe adverse.
- Equipe au service :** L'équipe qui a le droit de servir.
- Equipe à la réception :** L'équipe qui se trouve en face de l'équipe au service.
- Un échange :** Une ou plusieurs frappes du volant à compter du service jusqu'à ce que le volant ne soit plus en jeu.

Règles

ART. 1 Le terrain et son équipement

- 1.1 Le terrain doit être un rectangle tracé avec des lignes d'une largeur de 40 mm selon le schéma A.
- 1.2 Les lignes doivent être bien visibles et de préférence blanches ou jaunes.
- 1.3 Toutes les lignes font partie de la zone qu'elles délimitent.
- 1.4 Les poteaux doivent avoir une hauteur de 1,55 mètre à partir du sol. Ils doivent être suffisamment rigides pour rester verticaux et pour maintenir le filet tendu comme prévu à l'article 1.10. Les poteaux ne doivent pas déborder à l'intérieur du terrain. (Jusqu'en août 2004, la règle limitant les débordements de poteaux à l'intérieur du terrain ne s'appliquera qu'aux compétitions autorisées par l'IBF.)
- 1.5 Les poteaux doivent être placés sur les lignes de côté du terrain de Doubles selon le schéma A que le jeu soit en Simples ou en Doubles.
- 1.6 Le filet doit être confectionné avec de la cordelette de couleur sombre et d'épaisseur régulière, avec une maille comprise entre 15 mm et 20 mm.
- 1.7 Le filet doit avoir une hauteur de 760 mm et une longueur d'au moins 6,1 mètres.
- 1.8 La partie supérieure du filet doit être bordée d'une bande blanche de 75 mm repliée en deux sur une corde ou un câble glissé à l'intérieur. Cette bande doit reposer sur la corde ou le câble.
- 1.9 La corde ou le câble doit être tendu correctement et au ras du sommet des poteaux.

Schéma A : Longueur de la diagonale du terrain complet = 14,723 m
Terrain pouvant être utilisé aussi bien pour les Simples que pour les Doubles.
** Repères facultatifs pour le test des volants, montrés sur le schéma B.



Règles

- 1.10 Le bord du filet doit être à 1,524 mètre du sol, au centre du terrain et à 1,55 mètre du sol, au niveau des lignes de côté du terrain de Doubles.
- 1.11 Il ne doit pas y avoir d'espace entre les extrémités du filet et les poteaux. Si nécessaire, les extrémités du filet seront fixées aux poteaux sur toute leur hauteur.

ART. 2 Le volant

- 2.1 Le volant peut être confectionné en matériaux naturels et/ou synthétiques. Quel que soit le matériau utilisé, les caractéristiques de vol doivent, d'une façon générale, être identiques à celles obtenues avec un volant en plumes naturelles et ayant une base en liège recouverte d'une fine peau en cuir.
- 2.2 Le volant doit avoir 16 plumes fixées dans la base.
- 2.3 Les plumes doivent être de longueur égale, longueur comprise entre 62 mm et 70 mm lorsqu'elle est mesurée de la pointe de la plume à la partie supérieure de la base.
- 2.4 Les pointes des plumes doivent former un cercle d'un diamètre compris entre 58 mm et 68 mm.
- 2.5 Les plumes doivent être solidement fixées avec du fil ou tout autre matériau adéquat.
- 2.6 La base doit avoir un diamètre de 25 mm à 28 mm et son bout est arrondi.
- 2.7 Le volant doit peser entre 4,74 grammes et 5,50 grammes.
- 2.8 Les volants qui ne sont pas en plumes ;
 - 2.8.1 la " jupe ", imitation en matériau synthétique des plumes, remplace les plumes naturelles.
 - 2.8.2 la base est décrite à l'article 2.6
 - 2.8.3 les dimensions et le poids doivent être conformes aux articles 2.3, 2.4 et 2.7. Toutefois, à cause des différences de densité et de comportement des matériaux synthétiques par rapport aux plumes, une tolérance de 10% est acceptable.
- 2.9 S'il n'y a pas de différences majeures de conception, vitesse et vol du volant, des modifications par rapport aux spécifications ci-dessus peuvent être réalisées avec l'accord de la Fédération Nationale concernée dans les endroits où les conditions atmosphériques, (climat ou altitude), rendent le volant non conforme.

ART. 3 Le test de la vitesse du volant

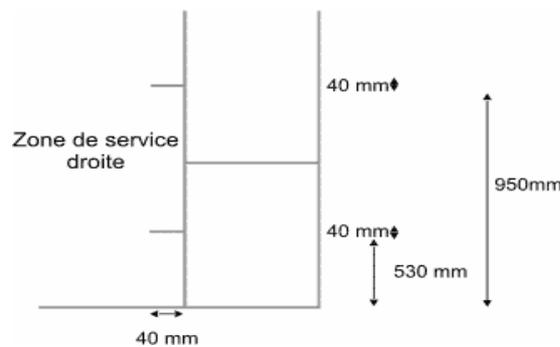
- 3.1 Pour tester un volant, effectuer un dégagement en frappe basse, le volant étant frappé au-dessus de la ligne de fond. Le volant doit être frappé dans une direction montante et parallèle aux lignes de côté.

Règles

- 3.2 Un volant de vitesse réglementaire ne doit pas tomber à moins de 530 mm ni à plus de 990 mm de l'autre ligne de fond, à l'intérieur du terrain, selon le schéma B.

Schéma B

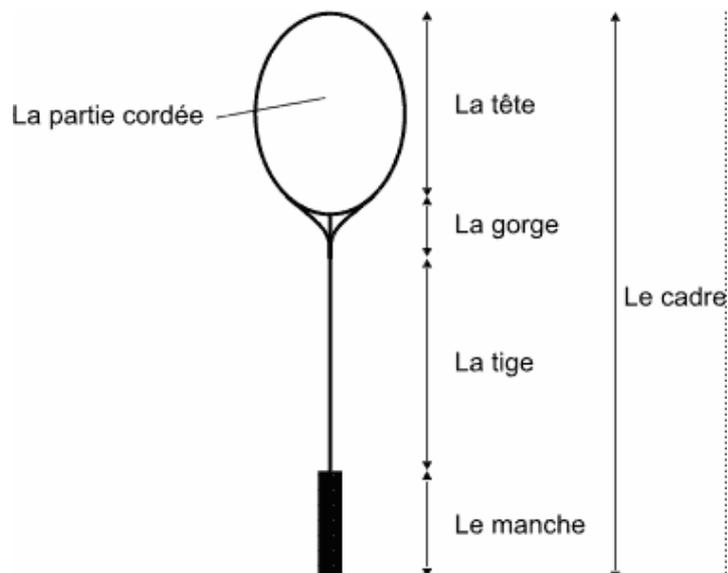
Repères facultatifs pour le test des volants pour un terrain de doubles



ART. 4 La raquette

- 4.1 Le cadre de la raquette doit avoir une longueur totale n'excédant pas 680 mm et une largeur totale n'excédant pas 230 mm. Les différentes parties de la raquette sont décrites dans les articles 4.1.1 à 4.1.5 et sont représentées sur le schéma C.

Schéma C



Règles

- 4.1.1 Le manche est la partie de la raquette que le joueur est supposé tenir dans la main.
 - 4.1.2 La partie cordée est la partie de la raquette avec laquelle le joueur est supposé frapper le volant.
 - 4.1.3 La tête entoure la partie cordée.
 - 4.1.4 La tige relie le manche à la tête (sous réserve de l'article 4.1.5).
 - 4.1.5 La gorge (s'il y en a une) relie la tige à la tête.
- 4.2 La partie cordée
- 4.2.1 de la raquette doit être plane et être constituée d'une trame de cordes croisées soit entrelacées soit nouées là où elles se croisent. La trame du cordage doit être uniforme dans l'ensemble et en particulier, pas moins dense au centre que partout ailleurs; et
 - 4.2.2 ne doit pas excéder 280 mm de longueur totale et 220 mm de largeur totale. Toutefois, la surface du cordage peut être étendue au niveau de la gorge, à condition que la surface cordée supplémentaire ne dépasse pas 35 mm en largeur et sous réserve que la longueur totale de la partie cordée ne dépasse pas alors 330 mm.
- 4.3 La raquette
- 4.3.1 ne doit pas avoir d'accessoires attachés ni de protubérances, autres que ceux utilisés uniquement et exclusivement pour limiter ou éviter l'usure et la détérioration ou bien les vibrations, ou pour répartir les masses, ou pour permettre d'attacher le manche à la main du joueur à l'aide d'une corde ; la taille et l'emplacement de tels accessoires seront raisonnables pour leur utilisation;
 - 4.3.2 ne doit pas avoir d'accessoires permettant au joueur d'en modifier sensiblement la forme.

ART. 5 Le matériel homologué

La Fédération Internationale de Badminton réglemente toutes les questions pouvant concerner les raquettes, le volant ou l'équipement ou tous prototypes utilisés pour la pratique du Badminton de façon à définir la conformité avec les spécifications. Une telle décision peut être prise à l'initiative de la Fédération ou à la demande d'un tiers ayant un intérêt réel reconnu, y compris un joueur, un Officiel de terrain, un fabricant de matériel, une Fédération Nationale ou l'un de ses membres.

ART. 6 Le tirage au sort

- 6.1 Avant le début du match, les équipes adverses doivent tirer au sort et l'équipe qui gagne le tirage au sort, exerce son choix sur l'une des deux alternatives énoncées par les articles 6.1.1 ou 6.1.2;
 - 6.1.1 Servir ou recevoir en premier pour commencer le premier set.
 - 6.1.2 Commencer le premier set sur l'un ou l'autre des demi-terrains.
- 6.2 L'équipe qui a perdu le tirage au sort doit alors exercer son choix sur l'alternative restante.

Règles

ART. 7 Le score

- 7.1 Un match doit se disputer au meilleur des trois sets sauf stipulations contraires.
- 7.2 Dans les Doubles et les Simples Hommes, un set est remporté par l'équipe qui atteint en premier 15 points, sauf en cas de prolongations (Article 7.5).
- 7.3 Dans les Simples Dames, un set est remporté par l'équipe qui atteint la première 11 points, sauf en cas de prolongations (Article 7.5).
- 7.4 Seule l'équipe au service peut ajouter un point à son score (voir Articles 10.3 et 11.5).
- 7.5 Si le score atteint 14 égalité (10 égalité dans les Simples Dames), l'équipe qui la première a marqué 14 (10) doit effectuer le choix décrit aux Articles 7.5.1 ou 7.5.2;
- 7.5.1 poursuivre le set jusqu'à 15 (11) points, c'est à dire, ne pas prolonger le set ; ou
- 7.5.2 prolonger le set jusqu'à 17 (13) points.
- 7.6 L'équipe qui remporte un set sert en premier dans le set suivant.

ART. 8 Changement de demi-terrain

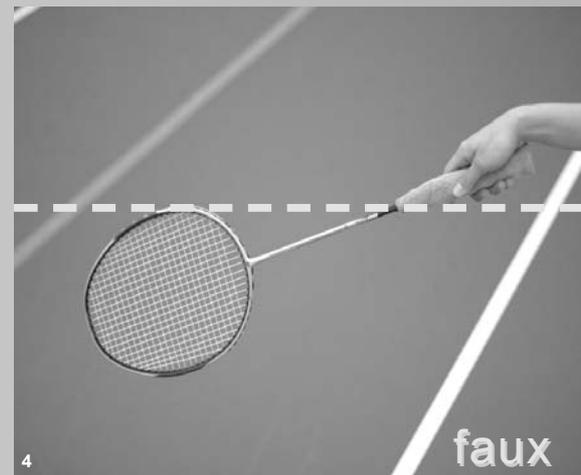
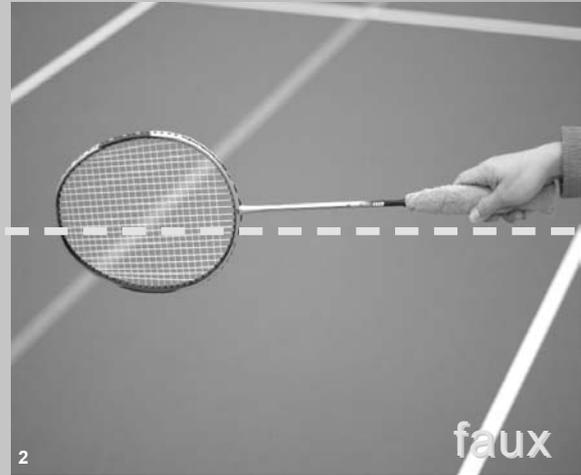
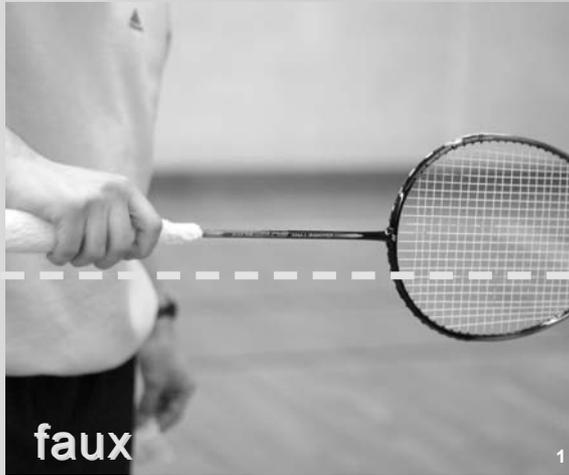
- 8.1 Les joueurs doivent changer de demi-terrain :
- 8.1.1 à la fin du premier set ;
- 8.1.2 avant le début du troisième set (le cas échéant) ; et
- 8.1.3 dans le troisième set, ou dans un match en un set, lorsque le score le plus élevé atteint :
- 6, dans un set de 11 points ; ou
 - 8, dans un set de 15 points.
- 8.2 Lorsque les joueurs oublient de changer de demi-terrain, comme c'est précisé à l'article 8.1, ce changement doit s'effectuer dès que l'on s'aperçoit de l'erreur et que le volant n'est plus en jeu. Le score existant doit être maintenu.

Règles

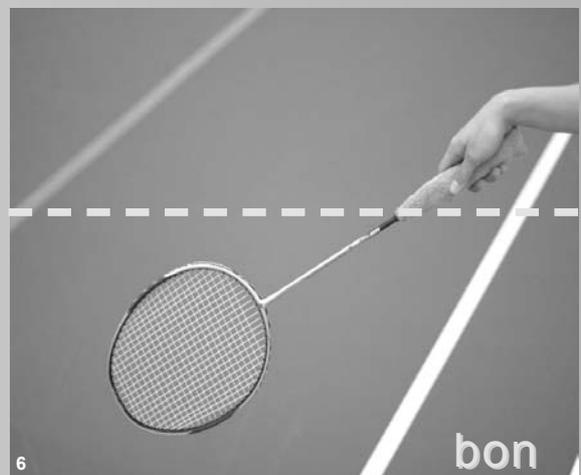
ART. 9 Le service

- 9.1 Pour qu'un service soit correct :
- 9.1.1 aucune équipe ne doit causer un retard dans l'exécution du service une fois que le serveur et le receveur ont pris leurs positions respectives ;
 - 9.1.2 le serveur et le receveur doivent se placer dans les zones de service diagonalement opposées sans toucher les lignes délimitant ces zones ;
 - 9.1.3 une quelconque partie des deux pieds du serveur comme du receveur doit rester en contact avec la surface du terrain dans une position stationnaire depuis le début du service (Article 9.4) jusqu'à ce que le service soit exécuté (Article 9.5) ;
 - 9.1.4 la raquette du serveur doit frapper en premier la base du volant ;
 - 9.1.5 le volant en entier doit être en dessous de la taille du serveur au moment où il est frappé par la raquette du serveur ;
 - 9.1.6 la tige de la raquette du serveur, au moment de la frappe du volant, doit être suffisamment inclinée vers le bas de telle sorte que toute la tête de la raquette soit nettement plus basse que toute la main du serveur qui tient la raquette comme sur le schéma D.
 - 9.1.7 le mouvement de la raquette du serveur doit continuer vers l'avant une fois le service commencé (Article 9.4) et jusqu'à ce que le service soit exécuté ; et
 - 9.1.8 la trajectoire du volant, après l'impact avec la raquette du serveur, doit être ascendante pour passer au-dessus du filet de telle sorte que le volant, s'il n'est pas intercepté, tombe dans la zone de service du receveur (c'est-à-dire à l'intérieur de la zone de réception ou sur les lignes la délimitant).
- 9.2 Si un service n'est pas correct en vertu d'un des Articles 9.1.1 à 9.1.8, il y aura " faute " (Article 13) pour l'équipe contrevenante.
- 9.3 C'est une " faute " si le serveur, en essayant de servir, manque le volant.
- 9.4 Dès que les joueurs ont pris leur position, le premier mouvement de la tête de la raquette du serveur vers l'avant est le début du service.
- 9.5 Le service est exécuté lorsque, une fois qu'il est commencé (Article 9.4), le volant est frappé par la raquette du serveur ou, lorsqu'en essayant de servir, le serveur manque le volant.
- 9.6 Le serveur ne doit pas servir avant que le receveur ne soit prêt, mais le receveur est considéré comme prêt s'il essaye de renvoyer le volant.
- 9.7 En Doubles, les partenaires peuvent se placer où ils le veulent à condition de ne pas gêner le champ de vision du serveur ou du receveur adverse.

Règles



1 à 4 : Toute la tête de la raquette n'est pas nettement plus basse que toute la main du serveur qui tient la raquette.



Badmintonphoto.com

Règles

ART. 10 Les Simples

10.1 Zones de service et de réception.

10.1.1 Les joueurs doivent servir et recevoir dans leur zone de service droite respective lorsque le serveur n'a pas encore marqué de points ou bien a marqué un nombre pair de points dans ce set.

10.1.2 Les joueurs doivent servir et recevoir dans leur zone de service gauche respective lorsque le serveur a marqué un nombre impair de points dans ce set.

10.2 Le volant est frappé à tour de rôle par le serveur et le receveur jusqu'à ce que l'un des joueurs fasse une " faute " ou jusqu'à ce que le volant ne soit plus en jeu.

10.3 Point marqué et service.

10.3.1 Le serveur marque un point si le receveur fait une " faute " ou bien si le volant n'est plus en jeu parce qu'il tombe sur la surface du terrain du côté du receveur ; alors le serveur sert à nouveau et dans l'autre zone de service.

10.3.2 Le serveur perd le droit de continuer de servir s'il fait une " faute " ou si le volant n'est plus en jeu parce qu'il tombe sur la surface du terrain du côté du serveur ; le receveur devient alors le serveur, et aucun des joueurs ne marque de points.

ART. 11 Les Doubles

11.1 Au début du set et à chaque fois qu'une équipe remporte le droit de servir, le service doit être effectué à partir de la zone de service droite.

11.2 Seul le receveur doit renvoyer le service ; si le volant touche le partenaire du receveur ou est frappé par lui, c'est une " faute " et l'équipe au service marque un point.

11.3 Ordre pour jouer et placement sur le terrain.

11.3.1 Une fois le service renvoyé, le volant peut être frappé par n'importe quel joueur de l'équipe au service puis par n'importe quel joueur de l'équipe à la réception et ainsi de suite, jusqu'à ce que le volant ne soit plus en jeu.

11.3.2 Une fois le service renvoyé, un joueur peut frapper le volant à partir de n'importe quel endroit de son demi terrain.

11.4 Zones de service et de réception.

11.4.1 Le joueur qui est en position de serveur au début d'un set, doit servir et recevoir dans la zone de service droite à chaque fois que son équipe a un score de zéro point ou un score pair dans ce set, et dans la zone de service gauche quand son équipe a un score impair dans ce set.

11.4.2 Le joueur qui est en position de receveur au début d'un set, doit servir et recevoir dans la zone de service droite à chaque fois que son équipe a un score de zéro ou un score pair dans ce set,

Règles

et dans la zone de service gauche quand son équipe a un score impair dans ce set.

11.4.3 Le schéma du placement est inversé pour leurs partenaires respectifs.

11.5 Point marqué et service.

11.5.1 L'équipe au service marque un point si l'équipe à la réception fait une " faute " ou si le volant cesse d'être en jeu parce qu'il tombe sur la surface du terrain du côté du receveur.
Le même serveur sert à nouveau.

11.5.2 Le serveur perd son droit de continuer de servir si l'équipe au service fait une " faute " ou si le volant cesse d'être en jeu parce qu'il tombe sur la surface du terrain du côté du serveur.
Aucune des équipes ne marque de points.

11.6 Le service, quel que soit le serveur concerné, doit être exécuté en changeant alternativement de zone de service, sauf pour les exceptions prévues aux Articles 12 et 14.

11.7 Lors d'un set, le droit au service passe successivement du premier serveur de ce set au premier receveur de ce set, puis au partenaire de ce receveur, puis au joueur de l'équipe adverse à qui il revient de servir dans la zone de service droite selon l'Article 11.4, puis au partenaire de ce joueur, et ainsi de suite.

11.8 Aucun joueur ne doit servir si ce n'est pas son tour, ni recevoir si ce n'est pas son tour, ni recevoir deux services de suite dans le même set, sauf pour les exceptions prévues aux Articles 12 et 14.

11.9 N'importe lequel des deux joueurs de l'équipe qui a gagné un set peut servir en premier dans le set suivant et n'importe lequel des deux joueurs de l'équipe perdante peut être à la réception.

ART. 12 Les erreurs de zone de service

12.1 Une erreur de zone de service a été commise lorsqu'un joueur :

12.1.1 a servi quand ce n'était pas son tour ;

12.1.2 a servi dans la mauvaise zone de service ; ou

12.1.3 s'est trouvé en position de receveur dans la mauvaise zone de service, quand le service a été exécuté.

12.2 Si une erreur de zone de service est constatée avant que le service suivant ne soit joué :

12.2.1 si l'équipe qui a commis l'erreur a gagné l'échange, il y a " let " ;

12.2.2 si une seule équipe a commis l'erreur et perdu l'échange, l'erreur ne doit pas être corrigée ;

12.2.3 si les deux équipes ont commis une erreur, il y a " let ".

12.3 S'il y a " let " à cause d'une erreur de zone de service, l'échange est rejoué en corrigeant l'erreur.

12.4 Si une erreur de zone de service est constatée après que le service suivant a été joué, l'erreur n'est pas corrigée et le set se poursuit sans que les nouvelles zones de services soient modifiées (ni lorsque c'est le cas, le nouveau serveur).

Règles

ART. 13 Les fautes

Il y a " faute " :

- 13.1 si le service n'est pas correct (Article 9.1) ou si les Articles 9.3 ou 11.2 s'appliquent ;
 - 13.2 si en jeu, le volant :
 - 13.2.1 tombe en dehors des limites du terrain (c'est-à-dire ni sur les lignes ni à l'intérieur du terrain qu'elles délimitent) ;
 - 13.2.2 passe à travers ou sous le filet ;
 - 13.2.3 ne réussit pas à franchir le filet ;
 - 13.2.4 touche le plafond ou les murs latéraux ;
 - 13.2.5 touche le corps ou les vêtements d'un joueur ; ou
 - 13.2.6 touche n'importe quel autre objet ou personne en dehors des limites du terrain ;
- (dans certains cas, suivant la structure du bâtiment, l'autorité locale du Badminton peut, en laissant le droit de veto à sa Fédération Nationale, émettre un règlement local qui traite les cas où un volant touche un obstacle).*
- 13.3 si, lorsqu'il est en jeu, le point de contact initial de la frappe du volant n'est pas du côté du filet où se trouve le joueur qui frappe le volant (celui-ci peut, toutefois, " suivre " le volant par-dessus le filet avec sa raquette au cours de l'exécution d'un coup).
 - 13.4 si en jeu, un joueur :
 - 13.4.1 touche le filet ou ses supports avec sa raquette, son corps ou ses vêtements ;
 - 13.4.2 envahit le terrain de l'adversaire, par dessus le filet, avec sa raquette ou son corps, sauf lorsque l'Article 13.3 s'applique ;
 - 13.4.3 envahit le terrain de l'adversaire, par dessous le filet, avec sa raquette ou son corps, de telle façon que l'adversaire est gêné ou distrait ;
 - 13.4.4 fait obstruction vis-à-vis de l'adversaire, c'est-à-dire empêche son adversaire de faire un geste autorisé lorsque le volant est suivi par-dessus le filet.
 - 13.5 si pendant le jeu, un joueur distrait volontairement un adversaire de quelque façon que ce soit, par des cris ou par des gestes par exemple ;
 - 13.6 si, en jeu, le volant :
 - 13.6.1 est attrapé et tenu sur la raquette puis lancé lors de l'exécution d'un coup ;
 - 13.6.2 est frappé deux fois de suite par le même joueur avec deux gestes de frappe ;
 - 13.6.3 est frappé successivement par un joueur et son partenaire ; ou
 - 13.6.4 touche la raquette d'un joueur et continue vers le fond du terrain de ce joueur ;

Règles

- 13.7 si un joueur a une conduite offensante de façon flagrante, répétitive ou persistante, conformément à l'Article 16 ;
- 13.8 si, au service, le volant est pris sur le filet et reste suspendu ou bien, après être passé au-dessus du filet, il est pris dans le filet;

ART. 14 Les lets

- 14.1 " Let " est annoncé par l'Arbitre ou par un joueur (lorsqu'il n'y a pas d'Arbitre) pour arrêter le jeu si :
- 14.1.1 le serveur sert avant que le receveur ne soit prêt. (voir aussi art. 9.6) ;
 - 14.1.2 lors de l'exécution du service, le receveur et le serveur commettent tous les deux une faute en même temps ;
 - 14.1.3 un volant est pris sur le filet et reste suspendu, ou si, après avoir franchi le filet, il est pris dans le filet, sauf au service ;
 - 14.1.4 en jeu, le volant se désintègre et la base se sépare complètement du reste du volant ;
 - 14.1.5 le Juge de Ligne n'a pas pu voir le volant tomber, et si l'Arbitre est dans l'impossibilité de prendre une décision ;
 - 14.1.6 il se produit une erreur de zone de service telle que spécifié aux Art. 12.2.1 ou 12.2.3 ;
 - 14.1.7 il se produit un cas imprévu ou accidentel.
- 14.2 Lorsqu'un " let " se produit, l'échange depuis le dernier service ne compte pas et le joueur qui a servi, sert à nouveau sauf lorsque l'Article 12 s'applique.

ART. 15 Le volant " en jeu "

Un volant n'est pas en jeu lorsque :

- 15.1 il touche le filet et y reste attaché ou bien suspendu sur son bord supérieur ;
- 15.2 il touche le filet ou un poteau et commence à tomber vers la surface du terrain du côté du joueur qui a frappé le volant ;
- 15.3 il touche la surface du terrain ; ou
- 15.4 une " faute " ou un " let " s'est produit.

Règles

ART. 16 La continuité de jeu, la mauvaise conduite, les sanctions

- 16.1** Le jeu doit être continu depuis le premier service jusqu'à ce que le match soit terminé, sauf pendant les arrêts permis par les Articles 16.2 et 16.3.
- 16.2** Des arrêts d'une durée n'excédant pas 90 secondes entre le premier et le second set, et n'excédant pas 5 minutes entre le deuxième et le troisième set, sont autorisés pour tous les matchs ;
(dans les matchs télévisés, le Juge Arbitre peut décider, avant le match, que les arrêts mentionnés dans l'Article 16.2 sont obligatoires et de durée fixe).
- 16.3** Suspension de jeu.
- 16.3.1** Lorsque des circonstances indépendantes de la volonté des joueurs le rendent nécessaire, l'Arbitre peut suspendre le jeu pour la durée qu'il considère comme nécessaire.
- 16.3.2** Lors de circonstances particulières, le Juge Arbitre peut donner des instructions à l'Arbitre pour qu'il suspende le jeu.
- 16.3.3** Si le jeu est suspendu, le score acquis doit être maintenu et le jeu doit reprendre à ce score.
- 16.4** Retard de jeu.
- 16.4.1** En aucun cas, le jeu ne doit être suspendu pour permettre à un joueur de récupérer ses forces ou son souffle.
- 16.4.2** L'Arbitre doit être le seul juge d'un retard de jeu.
- 16.5** Conseils et sortie du terrain.
- 16.5.1** Sauf pendant les arrêts prévus aux Articles 16.2 et 16.3, aucun joueur ne doit être autorisé à recevoir des conseils pendant un match.
- 16.5.2** Sauf pendant l'arrêt de cinq minutes prévu à l'Article 16.2, aucun joueur ne doit quitter le terrain sans la permission de l'Arbitre.
- 16.6** Un joueur ne doit pas :
- 16.6.1** délibérément causer un retard ou une suspension de jeu ;
- 16.6.2** délibérément modifier ou abîmer le volant de façon à changer sa vitesse ou son vol ;
- 16.6.3** se conduire d'une façon offensante ; ou
- 16.6.4** se rendre coupable de conduite répréhensible et non définie par ailleurs dans les Règles du Badminton.
- 16.7** L'arbitre doit sanctionner tout manquement aux Articles 16.4, 16.5 ou 16.6 :
- 16.7.1** en donnant un avertissement à l'équipe contrevenante ;

Règles

- 16.7.2 en comptant une faute à l'équipe contrevenante si elle a déjà reçu un avertissement ; ou
- 16.7.3 dans le cas d'une conduite offensante, flagrante ou répétitive, en comptant une faute à l'équipe contrevenante et en signalant immédiatement l'équipe qui est en faute, au Juge Arbitre qui a le pouvoir de disqualifier cette équipe du match.

ART. 17 Les " Officiels " et les réclamations

- 17.1 Le Juge Arbitre veille à ce que le déroulement du tournoi dans son ensemble ou de la compétition dont un match fait partie soit en entière conformité avec les Règles et règlements.
- 17.2 L'arbitre désigné est responsable du match, du terrain et de la zone immédiatement autour. L'Arbitre doit en référer au Juge Arbitre.
- 17.3 Le Juge de Service doit annoncer les fautes de service du serveur quand il s'en produit (Article 9).
- 17.4 Le Juge de Ligne doit indiquer si le volant est " in " ou " out " par rapport à la (aux) ligne(s) attribuée(s).
- 17.5 La décision d'un " Officiel " est définitive sur tous les points de fait dont cet " Officiel " est responsable.
- 17.6 Un Arbitre doit :
 - 17.6.1 faire appliquer et respecter les Règles du Badminton et en particulier, il doit annoncer " *faute* " ou " *let* " si l'une de ces situations se produit ;
 - 17.6.2 prendre une décision sur toute réclamation concernant une contestation si cette réclamation est formulée avant que le service suivant soit exécuté ;
 - 17.6.3 s'assurer que les joueurs et les spectateurs sont bien informés du déroulement du match ;
 - 17.6.4 désigner ou remplacer des Juges de Ligne ou le Juge de Service en concertation avec le Juge Arbitre ;
 - 17.6.5 lorsqu'il n'y a pas d'autres " Officiels " désignés, s'organiser pour que leurs tâches soient remplies ;
 - 17.6.6 lorsqu'un " Officiel " signale qu'il n'a pas pu voir, remplir la tâche de cet " Officiel " ou bien annoncer " *let* " ;
 - 17.6.7 enregistrer et rapporter au Juge Arbitre tous les cas se rapportant à l'Article 16 ; et
 - 17.6.8 porter à la connaissance du Juge Arbitre toute réclamation insatisfaite concernant des questions portant sur les Règles seulement. Ces réclamations doivent être faites avant que le service suivant soit exécuté ou, à la fin d'un set, avant que l'équipe qui porte réclamation quitte le terrain.

Règles

Annexes

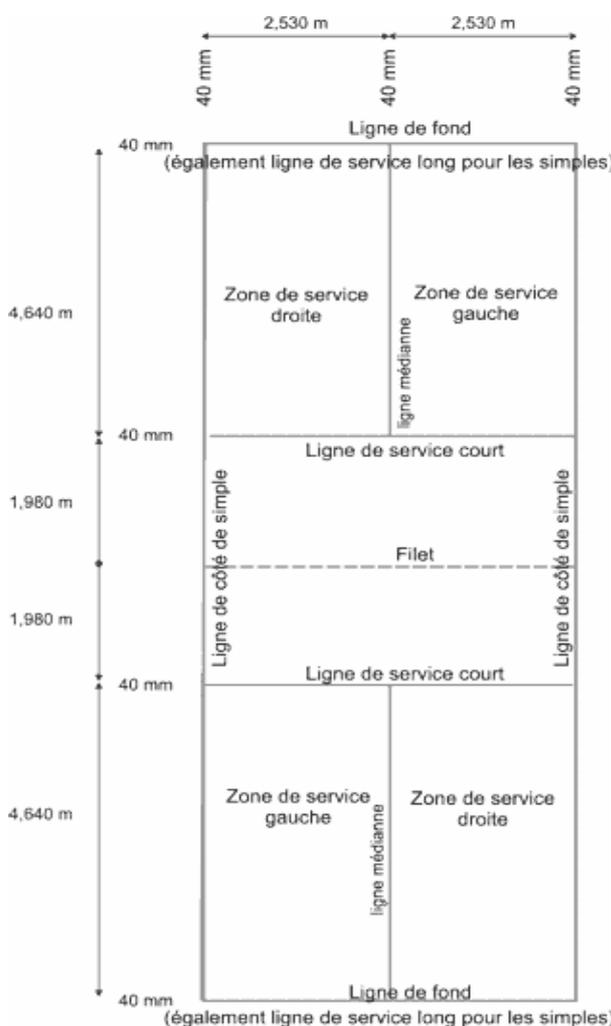


Badmintonphoto.com

Annexes

1 Modifications de terrain et d'équipement

- 1 Lorsqu'il est impossible de placer les poteaux sur les lignes de côté, il faut indiquer la position de ces lignes à l'emplacement où elles passent sous le filet, par exemple en utilisant des poteaux fins ou des bandes de 40 mm de large, fixés verticalement des lignes de côté jusqu'à la corde du filet.
- 2 Un terrain de Simple peut être tracé selon le schéma E. Les lignes de fond sont également les lignes de service long, et les poteaux ou les bandes les matérialisant sont placés sur les lignes de côté.
- 3 Le bord supérieur du filet doit être à 1,524 m du sol, au centre du terrain et à 1,55 m du sol au niveau des lignes de côté.



Annexes

2 Les matchs à handicap

Dans les matchs à handicap, on applique les Règles avec les variations suivantes :

- 1 aucune modification du nombre de points nécessaires pour remporter un set ne sera autorisée (c'est-à-dire que prolonger le set tel que décrit dans l'Article 7.5 ne sera pas autorisé);
- 2 l'Article 8.1.3 doit être modifié comme suit :
" dans le troisième set et dans un match en un set, lorsqu'une équipe a marqué la moitié du nombre total de points requis pour remporter le set " (on prendra le nombre entier immédiatement supérieur à cette valeur si celle-ci n'est pas un nombre entier).

3 Les sets autres qu'en 11 et 15 points

Il est autorisé de jouer un set de 21 points ou 5 sets de 7 points par accord préalable.

4 La terminologie

Cette annexe donne la liste de la terminologie standard qui doit être utilisée par les Arbitres pour arbitrer un match.

1 Les annonces et les introductions

1.1 " Mesdames et Messieurs "

- 1.1.1 "à ma droite (Nom du joueur) ", " et à ma gauche (Nom du joueur) " ; ou
- 1.1.2 " à ma droite (Nom des joueurs) ", " et à ma gauche (Nom des joueurs) "
- 1.1.3 " à ma droite ... (Pays / Nom de l'équipe) ", " représenté par (Nom du joueur) ",
" et à ma gauche (Pays / Nom de l'équipe) ", " représenté par ... (Nom du joueur) "
- 1.1.4 " à ma droite ... (Pays / Nom de l'équipe) ", " représenté par (Nom des joueurs) ",
" et à ma gauche ... (Pays / Nom de l'équipe) ", " représenté par ... (Nom des joueurs) "
- 1.2.1 "(Nom du joueur) *au service* "
- 1.2.2 "(Pays / Nom de l'équipe) *au service* "
- 1.3.1 "(Nom du joueur) *au service sur* (Nom du joueur) "
- 1.3.2 "(Nom du joueur) *sur*(Nom du joueur) "

A utiliser dans l'ordre du tableau ci-dessous, selon les situations.

Rencontre	Simples	Doubles
Individuelle	1.1.1, 1.2.1	1.1.2, 1.3.1
Par équipe	1.1.3, 1.2.2	1.1.4, 1.2.2, 1.3.2

Annexes

2 Le début du match et l'annonce du score

- 2.1 " Zéro égalité, jouez "
- 2.2 " Service perdu "
- 2.3 " Second service "
- 2.4 " Point de set " par exemple " 14 point de set 6 " ou " 16 point de set 14 "
- 2.5 " Point de match " par exemple " 14 point de match 8 " ou " 16 point de match 14 "
- 2.6 " Point de set égalité " par exemple " 14 point de set égalité " ou " 16 point de set égalité "
- 2.7 " Point de match égalité " par exemple " 14 point de match égalité " ou " 16 point de match égalité "
- 2.8 " Premier set remporté par ... " (lors de compétitions par équipe, utiliser le nom du pays ou de l'équipe) " " (score)
- 2.9 "Second set"
- 2.10 " Deuxième set remporté par " (lors de compétitions par équipe, utiliser le nom du pays ou de l'équipe) " " (score)
- 2.11 " Choisissez-vous les prolongations ? "
 - 2.11.1 " Set sans prolongations ; set en 15 (11) points "
 - 2.11.2 " Prolongations jusqu'à 17 (13) points "
- 2.12 " Terrain (numéro), 20 secondes "
- 2.13 " Un set égalité "
- 2.14 " Terrain (numéro) arrêt de 5 minutes "
- 2.15 " Terrain (numéro), 2 minutes "
- 2.16 " Terrain (numéro), 1 minute "
- 2.17 " Dernier set "

3 La communication générale

- 3.1 " Êtes-vous prêts ? "
- 3.2 " Venez ici "
- 3.3 " Le volant est-il correct ? "

Annexes

- 3.4 " Testez le volant "
- 3.5 " Changez le volant "
- 3.6 " Ne changez pas le volant "
- 3.7 " Jouez un let "
- 3.8 " Changez de demi-terrain "
- 3.9 " Vous avez servi du mauvais côté "
- 3.10 " Ce n'était pas à votre tour de servir "
- 3.11 " Ce n'était pas à votre tour de recevoir "
- 3.12 " Vous ne devez pas modifier le volant "
- 3.13 " Le volant vous a touché "
- 3.14 " Vous avez touché le filet "
- 3.15 " Vous êtes du mauvais côté "
- 3.16 " Vous avez distrait votre adversaire "
- 3.17 " Vous avez frappé le volant deux fois "
- 3.18 " Vous avez porté le volant "
- 3.19 " Vous avez envahi le demi-terrain de votre adversaire "
- 3.20 " Vous avez fait obstruction à votre adversaire "
- 3.21 " Abandonnez vous ? "
- 3.22 " Faute - receveur "
- 3.23 " Faute au service annoncée "
- 3.24 " Retard de service, le jeu doit être continu "
- 3.25 " Le jeu est suspendu "
- 3.26 " " (nom du joueur) " avertissement pour mauvaise conduite "
- 3.27 " " (nom du joueur) " faute pour mauvaise conduite "
- 3.28 " Faute "
- 3.29 " Out "
- 3.30 " Juge de Ligne - indiquez votre décision "

Annexes

3.31 " Juge de Service - indiquez votre décision "

3.32 " Premier service "

3.33 " Second service "

3.34 " Essayez le terrain "

4 La fin du match

4.1 " Match remporté par " (nom du joueur ou de l'équipe), " " (score complet)

4.2 " " (nom du joueur ou de l'équipe) " abandon "

4.3 " " (nom du joueur ou de l'équipe) " disqualifié "

5 Les scores

0	Zéro	6	Six	12	Douze
1	Un	7	Sept	13	Treize
2	Deux	8	Huit	14	Quatorze
3	Trois	9	Neuf	15	Quinze
4	Quatre	10	Dix	16	Seize
5	Cinq	11	Onze	17	Dix-sept

Annexes

5 Le Badminton pour les personnes handicapées

(à partir du 1er Août 2002)

Les modifications suivantes aux Règles du Badminton s'appliquent aux différentes catégories de personnes handicapées selon la liste ci-dessous.

Classification IBAD

(Association Internationale de Badminton pour les Joueurs Handicapés)

Badminton assis :

Tous les athlètes avec un handicap minimum peuvent jouer.

Fauteuil roulant catégorie 1 - handicap des fonctions motrices du haut du corps.

Les fonctions motrices du haut du corps sont caractérisées par une extension sans effort vers l'avant, sur les côtés et vers l'arrière:

- lésion de la moelle épinière avec perte totale des fonctions motrices, niveau L4 inclus.
- double amputation au dessus des genoux jusqu'à un tiers en dessous de la hanche.

Fauteuil roulant catégorie 2 - pas de handicap des fonctions motrices du haut du corps.

Tous les athlètes avec un handicap minimum tel que mentionné ci-dessus (à partir de la hanche) peuvent jouer:

- une amputation supérieure à un genou
- double amputation inférieure aux genoux
- double amputation supérieure aux genoux, avec plus d'un tiers du membre préservé à partir de la hanche.

Catégorie debout : handicap des membres supérieurs.

Bras inactif (qui ne sert pas à jouer):

- la force musculaire du coude ou de l'épaule ne dépasse pas le degré 3 sur l'échelle MRC
- l'amplitude du mouvement de l'épaule ne dépasse pas 25 % d'antéflexion.
- l'amplitude du mouvement du coude ne dépasse pas 25 % d'extension forcée à partir de la flexion maximale.
- difficulté de coordination, comme dans les cas de monoplégie spastique ou problèmes de coordination liées au plexus brachial.
- le bras ne peut pas tenir une raquette ou un volant.

Bras actif :

- force musculaire ne dépassant pas le degré 4 sur l'échelle MRC en coup droit.
- amplitude de mouvement : perte de 30-50 % quant à l'antéflexion de l'épaule et l'extension du coude.
- problèmes de coordination comme dans les cas de monoplégie spastique et de légère athétose .

Catégorie debout (mobilité réduite ?) : handicap des membres inférieurs.

Au moins une des jambes a perdu de sa capacité dans les appuis lors des sauts, des réceptions et des pas ;

- chevilles, genoux ou hanches bloqués.
- amplitude des mouvements :

Annexes

extension incomplète du genou : perte de 30 degrés
 extension incomplète de la hanche : perte de 20 degrés

Capacité musculaire:

- pas plus de 3 sur l'échelle MRC dans les muscles de flexion plantaire de la cheville
- pas plus de 3 sur l'échelle MRC dans les muscles d'extension du genou
- pas plus de 3 sur l'échelle MRC dans les muscles d'extension de la hanche.

Une fonction motrice perdue aux deux jambes doit être conforme aux descriptions prévues pour une jambe :

- problèmes de coordination tels que dans l'hémiplégie, la monoplégie paralytique et la diplégie.
- amputation au dessous du genou catégorie A4.

1 Le terrain et son équipement

1.1 Le terrain doit être un rectangle tracé avec des lignes d'une largeur de 40 mm selon le schéma A des Règles Officielles du Badminton.
 Les terrains suivant doivent être utilisés pour les joueurs handicapés.

1.1.1 Badminton assis : les terrains de simples et de doubles doivent être conformes respectivement aux schémas F et G.

1.1.2 Fauteuils roulants : les terrains de simples et de doubles doivent être conformes respectivement aux schémas H et I.

1.1.3 Badminton debout : les terrains de simples et de doubles doivent être conformes respectivement aux schémas J et K.

1.4 Les poteaux doivent avoir les hauteurs suivantes à partir du sol. Ils doivent être suffisamment rigides pour rester verticaux et maintenir le filet tendu comme prévu à l'article 1.10 :

1.4.1 Badminton assis : 1.20 mètre

1.4.2 Fauteuils roulants : 1.40 mètre

1.4.3 Badminton debout : 1.55 mètre

1.10 Le bord supérieur du filet doit être aux hauteurs suivantes, au centre du terrain et au niveau des lignes de côté du terrain de doubles, respectivement :

1.10.1 Badminton assis : 1.176 et 1.20 mètres.

1.10.2 Fauteuil roulant : 1.372 et 1.40 mètres.

1.10.3 Badminton debout : 1.524 et 1.55 mètres.

7 Le score

7.2 Dans tous les simples et les doubles, un set est remporté par l'équipe qui atteint en premier 15 points, sauf en cas de prolongations (article 7.5).

7.3 Supprimé.

7.5 Si le score atteint 14 égalité, l'équipe qui la première a marqué 14 doit effectuer le choix décrit aux articles 7.4.1 ou 7.4.2 :

Annexes

7.5.1 poursuivre jusqu'à 15 points, c'est à dire, ne pas prolonger le set, ou

7.5.2 prolonger le set jusqu'à 17 points.

8. Changement de demi terrain

8.1.3 (supprimer " 6 dans un set en 11 points ; ou ")

9 Le service

9.1 Pour qu'un service soit correct:

9.1.2 Le serveur et le receveur doivent se placer dans les zones de service diagonalement opposées ou se trouver dans les zones de service appropriées sans toucher les lignes délimitant ces zones.

9.1.3 Badminton debout, handicap du haut du corps : le joueur ne peut servir et jouer que d'une seule main, une partie quelconque des deux pieds du serveur comme du receveur doit rester en contact avec la surface du terrain dans une position stationnaire depuis le début du service (article 9.4) jusqu'à ce que le service soit exécuté.
Badminton debout, handicap de la partie inférieure du corps : le joueur doit servir et recevoir conformément à l'article 9.1.3, mais un seul pied doit rester en contact avec la surface du terrain.

9.1.5 Badminton debout : le volant en entier doit être en dessous de la taille du serveur au moment où il est frappé par la raquette du serveur.
Badminton assis et badminton en fauteuil roulant : le volant en entier doit être en dessous de l'aisselle du serveur au moment où il est frappé par la raquette du serveur.

9.1.6 (s'applique seulement au badminton debout, handicap du haut du corps)

9.1.9 *Fauteuil roulant* : aucun mouvement volontaire du serveur comme du receveur n'est accepté au service, mais un léger mouvement dû à la dynamique du geste est toléré pour le serveur.

9.7 En Doubles, pour le badminton debout, les partenaires peuvent se placer où ils veulent à condition de ne pas gêner le champ de vision du serveur ou du receveur adverse et en doubles pour le badminton assis ou en fauteuil roulant, les partenaires doivent se placer sur la zone de service mitoyenne.

10 Les Simples

Zone de service et de réception.

10.1.1 Les joueurs doivent servir et recevoir dans leur zone de service respective.

10.1.2 (supprimer)

10.3 Point marqué et service.

10.3.1 (supprimer à partir de " et dans l'autre zone de service ")

11 Les doubles

11.4 Zones et services de réception.

Annexes

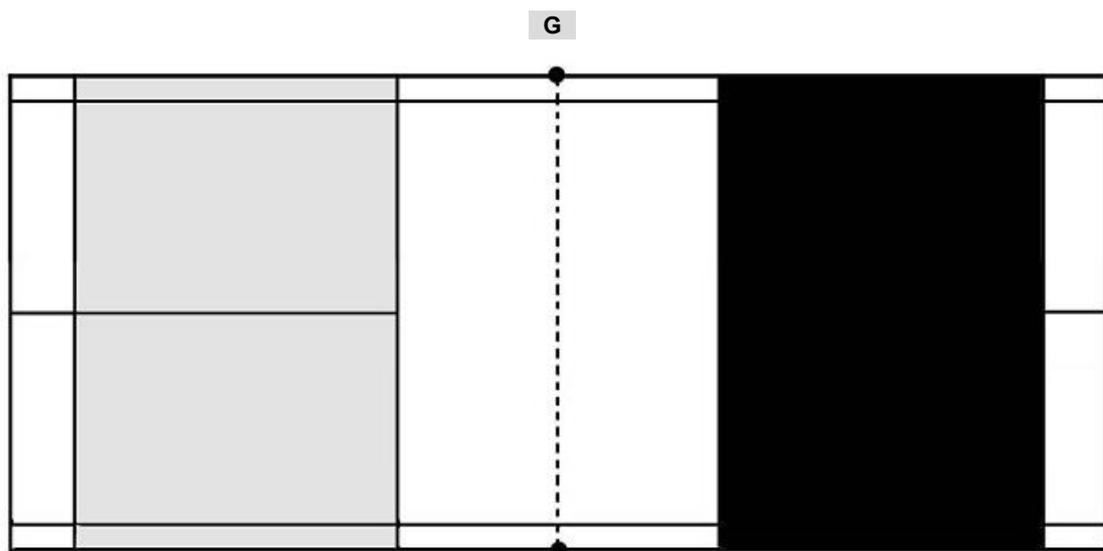
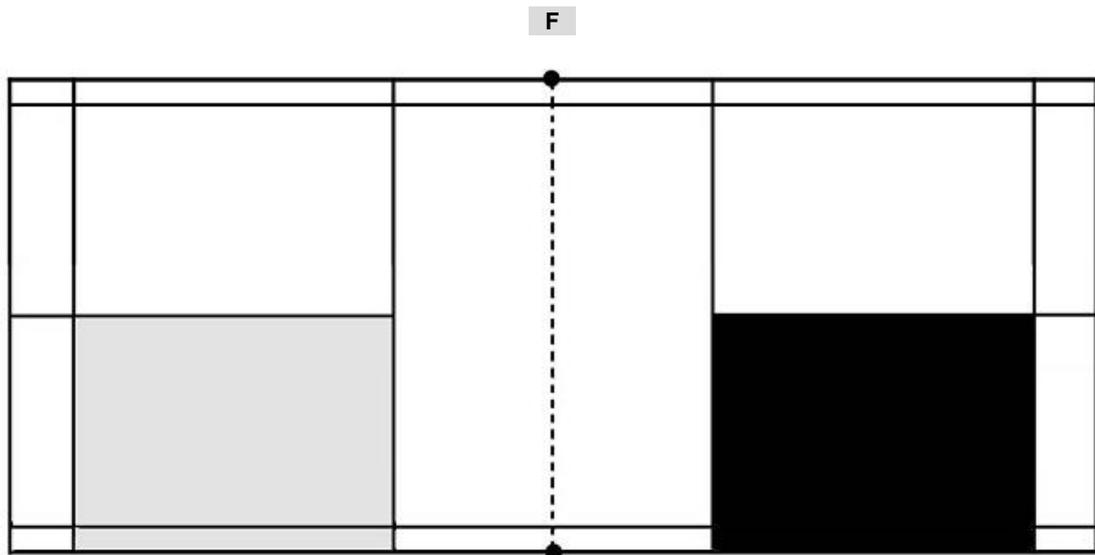
- 11.4.1** *Badminton debout* : le joueur qui est en position de serveur au début d'un set, doit servir et recevoir dans la zone de service droite à chaque fois que son équipe a un score de zéro point ou un score pair dans ce set, et dans la zone de service gauche quand son équipe a un score impair dans ce set.
Badminton assis : le joueur qui est en position de serveur au début d'un set, doit servir et recevoir dans la zone de service droite pendant tout le set.
- 11.4.2** *Badminton debout* : le joueur qui est en position de receveur au début d'un set, doit servir et recevoir dans la zone de service droite à chaque fois que son équipe a un score de zéro point ou un score pair dans ce set, et dans la zone de service gauche quand son équipe a un score impair dans ce set.
Badminton assis : le partenaire doit servir et recevoir dans la zone de service gauche pendant tout le set.
- 11.4.3** *Badminton debout*: le schéma du placement est inversé pour leurs partenaires respectifs.
Badminton assis et fauteuils roulants : le serveur doit servir dans la zone de service diagonalement opposée à chaque fois que son équipe a un score de zéro point ou un score pair.
- 11.4.4** *Badminton assis uniquement* : le serveur doit servir dans la zone de service en face de lui chaque fois que son équipe a un score impair.

18 Mobilité réduite

- 18.1** *Fauteuils roulants* : au moment où le joueur frappe le volant, une quelconque partie de la base du torse doit être en contact avec le siège du fauteuil roulant. En aucun cas une quelconque partie des pieds ne doit être en contact avec le sol.
- 18.2** *Badminton assis* : au moment où le joueur frappe le volant, une quelconque partie du tronc doit être en contact avec le sol.

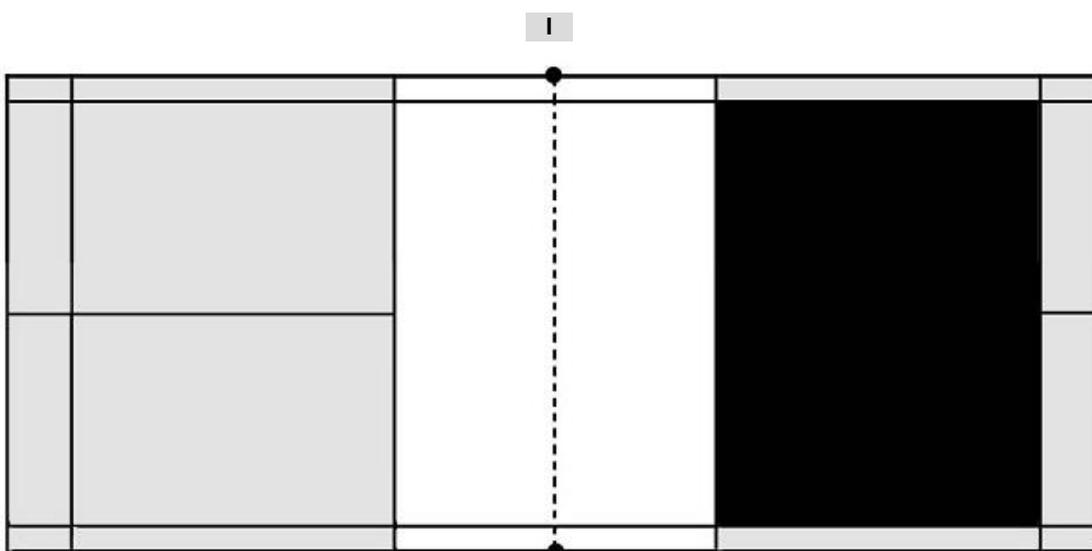
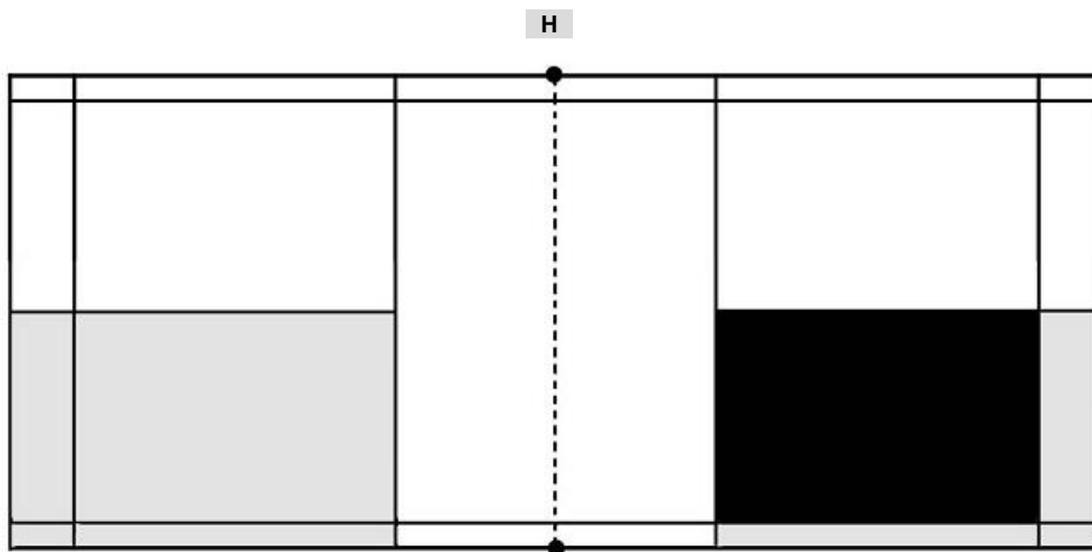
Annexes

Schémas



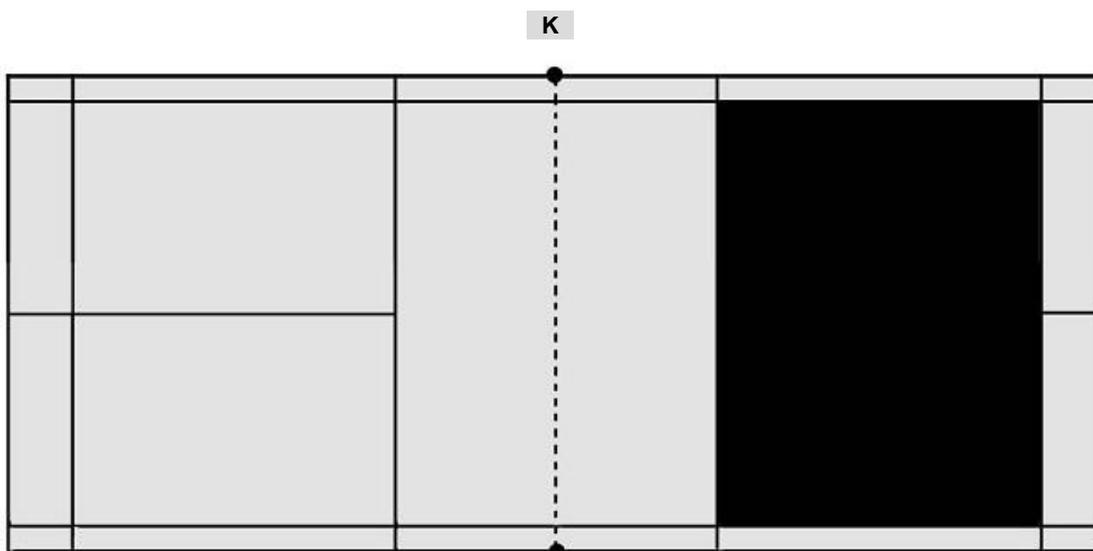
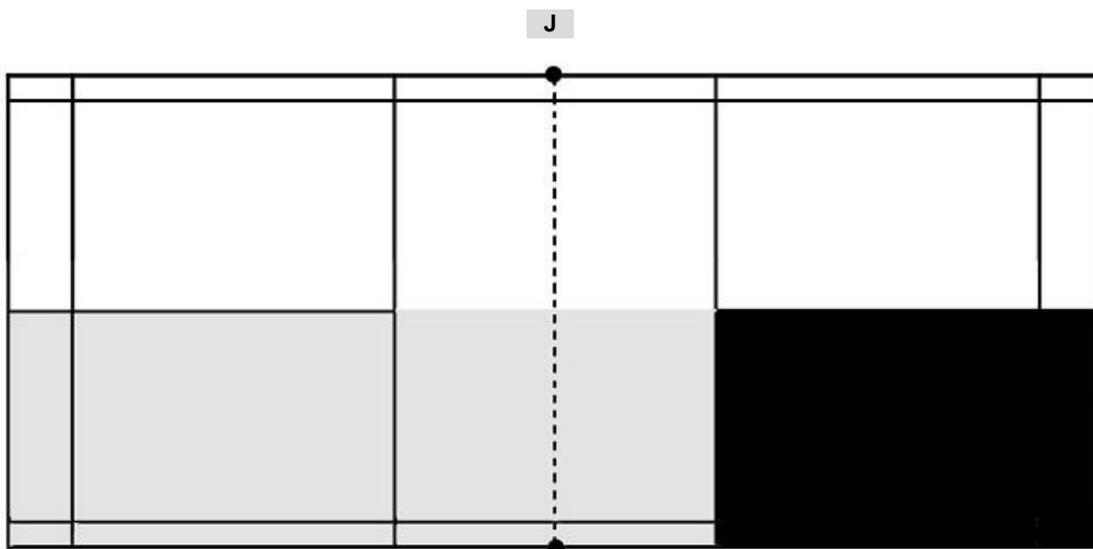
Annexes

Schémas



Annexes

Schémas



Annexes

6 Les dimensions impériales

Les Règles expriment les dimensions en mètres ou en millimètres. Les dimensions impériales sont acceptables et pour les besoins des Règles, la table d'équivalence suivante doit être utilisée

MILLIMETRES	INCHES
15	5/8
20	3/4
25	1
28	1 1/8
40	1 1/2
58	2 1/4
64	2 1/2
68	2 5/8
70	2 3/4
75	3
220	8 5/8
230	9
280	11
290	11 3/8

MILLIMETRES	FEET	INCHES
380	1	3
420	1	4 1/2
490	1	7 1/2
530	1	9
570	1	10 1/2
680	2	2 3/4
720	2	4 1/2
760	2	6
950	3	1 1/2
990	3	3
METRES	FEET	INCHES
1,524	5	
1,550	5	1
2,530	8	3 3/4
3,880	12	9
4,640	15	3
5,180	17	
6,100	20	
13,400	44	

Annexes

7 Index

Cet index est conçu pour vous aider à retrouver rapidement la référence aux Articles (A), aux Recommandations (R) ou aux Annexes (Ann). Le texte entier des articles doit toujours être consulté pour avoir la définition ou l'explication.

Annoncer

- annoncer le score, etc. : Ann 4, R 3.3
- comment annoncer ? utiliser la terminologie standard : R 3.7

Annuler

- la décision d'un Juge de Ligne ou de Service = impossible ; A 17.5

Arbitrage

- conseils généraux : R 4

Arrêts du jeu

- A 16.2

Avertissement

- donné par l'Arbitre : A 16.8.1, R 3.13

Blessure, Malaise, Maladie

- A 16.4, A 16.7.1, R 3.10

Changer

- changer de demi-terrain : A 8.1
- oublier de changer de demi-terrain : A 8.2
- changer de volant : R 3.8.5, R 3.12

Conduite offensante

- A 13.7, A 16.7.3, A 16.8.3

Conseils / Coaching

- interdits pendant le match : A 16.5.1, R 3.8.3

Continu (jeu)

- le jeu doit être continu : A 16.1 à 16.4

Cordage

- de la raquette : A 4.3

Corde / Câble

- corde ou câble du filet : A 1.9

Correction

- d'une erreur d'annonce : R 4.2
- d'une erreur de zone de service : A 14.8, A 12
- de l'oubli de changement de demi-terrain : A 8.2

Coup au dessus du filet

- OK si lors de l'exécution d'un coup : A 13.3

Annexes

Crier

- A 13.5, R 3.8.2

Décision

- la décision d'un officiel est définitive : A 17.5

Devoir de l'Arbitre

- connaître les Règles : R 4.1
- et faire appliquer les Règles : A 17.6, R 3
- remplir les fonctions d'un Officiel qui n'a pas pu voir : A 17.6.6
- faire les annonces : R 3.3, R 3.7, Ann 4
- noter : A 17.6.7, R 3.3
- traiter les réclamations: A 17.6.2, A 17.6.8
- responsabilités : A 17.2, A 17.6.1
- suspendre le jeu : A 16.3.1

Devoirs des Officiels

- Juge-Arbitre : A 17.1 - 2
- Arbitre : A17.2, A 17.6, R 3, R4
- Juge de Service : A 17.3, R 5
- Juge de Ligne : A 17.4, R 6

Dimensions du terrain

- A 1.1 à A 1.3, Schéma A

Disqualification

- A 16.8.3

Distraire

- distraire l'adversaire = faute : A 13.4.3, A 13.5

Double frappe

- A 13.6.2, A 13.6.3
- avec un geste continu par un joueur = OK : R3.8.6 mais voir
- A 13.6.3

Doubles

- nombre de joueurs : Définitions
- déroulement d'un match de Doubles : A 11
- commencement dans la zone de service droite : A 11.1
- seul le receveur peut renvoyer le service : A 11.2
- jeu après le renvoi du service : A 11.3 :
- scores: A 11.4
- zone de service et de réception : A 11.5
- droit au service : A11.1, A 11.9

Empêché de voir

- Juge de Ligne, Arbitre : A 14.7, A 17.6.6
- partenaire : A 9.7

Equipe

- définition de l'équipe : Définitions
- combien par équipe : Définitions
- équipe à la réception : Définitions
- équipe au service : Définitions

Annexes

- Joueur fatigué : A 16.4
- qui remporte un set sert en premier dans le set suivant : A 7.5

Equipe à la réception

- en Simples : A 10.1
- en Doubles : A 11.5

Erreurs de zone de service

- A 12
- comment corriger : A 12.2 à A 12.5

Faire obstruction

- empêcher de faire un geste autorisé : A 13.4.4

Faute de pied

- fautes de pied du serveur ou du receveur : A 9.1.2, A 9.1.3

Fautes

- liste des fautes : A 13
- causer une suspension de jeu : A 16.7.1
- retard de service : A 9.11
- fautes de pied du serveur ou du receveur : A 9.1.2, A 9.1.3
- volant frappé de l'autre côté du filet : A 13.3
- volant pris sur ou dans le filet : A 13.8, A 14.3
- mauvaise conduite : A 16.7.3 - 4
- modifier la vitesse du volant : A 16.7.2
- le serveur manque le volant : A 9.3

Filet

- le filet : A 1.6 à 1.11
- volant pris sur ou dans le filet : A 13.8, A 14.3, A 15.1
- frappe du volant par rapport au filet : A 13.3

Flagrante

- conduite offensante : A 13.7, A 16.8.3

Frappe

- frappe du volant successivement par les deux joueurs d'une équipe : A 13.6.3
- frappe du volant deux fois par le même joueur : A13.6.2, R 3.8.6

Gestes

- gestes qui distraient : A 13.5

Handicap

- match à handicap : Ann 2

Imprévisible

- cas imprévisible : A 14.2

Jeu

- volant en jeu : A 15

Joueur

- Définitions
- joueur fatigué : A 16.4

Annexes

Juge de Ligne

- attributions : A 17.4, R 3.1.6, R 4.6
- remplacement : A 17.6.4
- geste : page 32
- instructions : R 6

Juge de Service

- rôle : A 17.3, R 3.1.6
- instructions : R 5
- remplacement : A 17.6.4
- gestes : R 5.3

Juge-Arbitre

- A 16.8.3, A 17.1, A 17.6.4, A 17.6.7, A 17.6.8, R 1.3, R 2.2, R 2.2,
- R 2.3, R 3.1.1, R 3.1.8, R 3.2.3, R 3.3.12, R 3.8.3, R 3.10, R 3.13.1

Let

- A 14

Lignes

- largeur, couleur : A 1.1, A 1.2
- zone délimitée : A 1.3
- faute de pied au service : A 9.1.2

Malaise, Maladie

- A 16.4, A 16.7.1, R 3.10

Match

- nombre de sets : A 7.1, Ann 2, Ann 3

Matériel homologué

- homologation par l'I.B.F. : A 5

Mauvaise conduite

- R 3.13, A 16.7, A 16.8

Modifier

- La vitesse du volant : A 16.7.2

Obstruction

- A 13.4.4

Offensante

- conduite offensante : A 13.7, A 16.7.3, A 16.8.3, R 3.13

Officiels

- rôle et réclamations : A 17
- décisions : R 2

Persistante

- conduite offensante : A 13.7, A 16.8.3

Placement

- du partenaire : A 9.7

Annexes

Plafond

- faute si en jeu le volant touche le plafond : A 13.2.4

Points

- A 7.2 à A 7.4, Ann 3
- seul le serveur peut marquer : A 7.6
- points marqués et perte du service : A 10.3, A 11.4

Porté

- volant porté = faute : A 13.6.1, R 3.8.6

Poteaux

- hauteur : A 1.4
- placement : A 1.5

Prêt

- à recevoir : A 9.5, A 14.5

Prolongations

- A 7.4
- annonces : R 3.3.7
- non autorisées : Ann 2.1

Quitter le terrain

- A 16.5.2

Raquette

- construction : A 4
- aux normes : A5
- envahit terrain de l'adversaire : A 13.4.2, A 13.4.3

Recevoir

- où se placer : A 9.1.2, A 9.1.3
- placement du partenaire : A 9.7

Réclamations

- sur quoi, quand et auprès de qui : A 17.6.2, A 17.6.8
- sur une décision de l'Arbitre : A 17.6.2
- seulement sur une question de Règle : A 17.6.8

Recommandations

- aux " Officiels " : R1 à R6
- aux Arbitres : R3

Récupérer

- ses forces ou son souffle : A 16.4

Règles

- mise en application par l'Arbitre : A 17.6.1

Répétitive

- conduite offensante : A 13.7, A 16.8.3

Annexes

Respect des Règles

- rôle de l'Arbitre : A 17.6.1
- avec la terminologie : R 3.7, Ann 4

Responsable

- de la compétition (Juge-Arbitre) : A 17.1
- du match et du terrain (Arbitre) : A 17.2
- du service (Juge de Service) : A 17.4, A 17.5
- de la ligne (Juge de Ligne) : A 17.4, A 17.5

Retard

- joueur ne doit pas causer un retard : A 16.7.1
- pour servir ou recevoir : A 9.1.1, A 13.1, R 3.8.4
- Arbitre seul juge : A 16.6

Repos

- 90 secondes entre 1er et 2ème set : A 16.2
- 5 minutes entre 2ème et 3ème (dernier) set : A 16.2
- joueur fatigué : A 16.4

Sanctions

- A 16.8
- pour conduite offensante : A 13.7, A 16.8.3

Score

- nombre de sets par match : A 7.1, Ann 3
- point marqué par équipe au service : A 7.6
- nombre de points par set : A 7.2 à A 7.4, Ann 3

Serveur / Service

- doit frapper le volant sous la taille : A 9.1.5, R 5.3
- la raquette frappe la base du volant : A 9.1.4, R 5.3
- manquer le volant : A 9.3
- la raquette inclinée vers le bas : A 9.1.6, A 13.1, R 5.3, schéma D
- servir avant que le receveur soit prêt : A 9.5, A 14.5
- pieds au sol : A 9.1.3, R 5.3
- pas de retard : A 9.1.1, R 5.3
- trajectoire de volant : A 9.1.8
- équipe au service : Définitions
- zone de service : voir schéma A et E, A 10.1, A 11.1, A 11.6
- rôle du Juge de Service : A 17.3, R 5.2

Servir

- où se placer : A 9.1.2, A 9.1.3
- placement du partenaire : A 9.7

Set

- A 7.1 à 7.3, Ann 2, Ann 3
- prolongations : A 7.4

Simple

- nombre de joueur par équipe : Définitions
- d'où servir et où recevoir : A 10.1, A 10.2
- prolongations : A 7.4

Annexes

- ordre de frappe : A 10.2
- score : A 10.3

Simultanées

- fautes simultanées = let : A 14.4

Suspension de jeu

- A 16.3, A 16.4, A 16.7.1
- annonces : R 3.11

Tâches supplémentaires

- confiée au Juge de Service : R 5.4

Terrain

- A 1.1 et schéma A
- simples seulement : Ann 1 et schéma E

Tirage au sort

- choix du gagnant : A 6.1
- choix du perdant : A 6.2

Toucher

- le filet / poteau : A 13.4.1
- la ligne : A 9.1.2, A 13.1

Vêtements

- faute si en jeu le volant touche : A 13.2.5
- conformité : R 3.1.8

Vitesse

- du volant : A3

Volant

- description : A2
- test des volants : A3
- repères pour le test : schémas A et B
- désintégration : A 14.6
- pris sur ou dans le filet : A 13.8, A 14.3
- trajectoire : A 9.1.8
- passe à travers ou sous le filet : A 13.2.2
- le volant n'est pas en jeu : A 15

Annexes

Recommandations aux Officiels



Recommandations aux Officiels

1 Introduction

- 1.1 Les recommandations aux Arbitres sont édictées par l'I.B.F. dans un souci de standardiser dans tous les pays la façon d'arbitrer le jeu, et ceci conformément à ses Règles.
- 1.2 L'intérêt de ces recommandations est de conseiller les Arbitres sur la façon d'arbitrer un match fermement et équitablement, sans trop de zèle, tout en s'assurant que les Règles du jeu soient respectées. Ces recommandations donnent aussi les indications pour les Juges de Service et les Juges de Ligne en leur expliquant comment assurer leur rôle.
- 1.3 Tous les " Officiels " (Juge-Arbitre, Arbitres, Juges de Service, Juges de Ligne) doivent se souvenir que le jeu est pour les joueurs.

2 Les " Officiels " et leurs décisions

- 2.1 L'Arbitre s'en rapporte au Juge-Arbitre (ou à la personne officielle responsable en l'absence d'un Juge Arbitre), et il est sous son autorité.
- 2.2 Un Juge de Service est normalement désigné par le Juge-Arbitre, mais peut être remplacé par l'Arbitre en concertation avec le Juge-Arbitre.
- 2.3 Les Juges de Ligne sont normalement désignés par le Juge-Arbitre, mais peuvent être remplacés par l'Arbitre en concertation avec le Juge-Arbitre.
- 2.4 La décision d'un " Officiel " est définitive sur tous les points de fait dont cet " Officiel " est responsable (Article 17.5).
- 2.5 Lorsqu'un " Officiel " n'a pas pu voir, l'Arbitre prend alors la décision. Lorsque celle-ci ne peut être prise, il annonce " /et " (Article 17.6.6).
- 2.6 L'Arbitre est responsable du terrain et de son environnement immédiat. La responsabilité de l'Arbitre prend effet dès son entrée sur le terrain avant le match, et se poursuit jusqu'à ce qu'il quitte le terrain après le match.

Recommandations aux Officiels

3 Les recommandations aux Arbitres

3.1 Avant le match, l'Arbitre doit :

- 3.1.1 obtenir la feuille de score auprès du Juge-Arbitre ;
- 3.1.2 s'assurer que tout système d'affichage du score devant être utilisé, fonctionne ;
- 3.1.3 s'assurer que les poteaux sont sur les lignes, ou que les bandes sont bien placées ;
- 3.1.4 vérifier la hauteur du filet, et s'assurer qu'il n'y a pas d'espace entre les extrémités du filet et les poteaux ; (il est habituel que l'Arbitre délègue les contrôles mentionnés dans l'Article 3.1.3 et 3.1.4 au Juge de Service quand il y en a un) ;
- 3.1.5 se renseigner s'il y a des règlements particuliers lorsque le volant touche un obstacle ;
- 3.1.6 s'assurer que le Juge de Service et les Juges de Ligne connaissent leurs attributions et qu'ils sont bien placés (section 5 et 6) ;
- 3.1.7 s'assurer que suffisamment de volants testés (Article 3) sont immédiatement disponibles pour le match de façon à éviter des retards pendant le jeu ; et
- 3.1.8 vérifier que la tenue vestimentaire des joueurs est en accord avec les Règlements en vigueur concernant la couleur, les dessins, le lettrage et la publicité, et s'assurer que toute violation est corrigée. Toute décision qu'une tenue vestimentaire était non conforme (ou l'était plus ou moins), doit être signalée au Juge-Arbitre ou à la personne officielle concernée avant le match ou, si ce n'est pas possible, immédiatement après le match.

3.2 L'annonce "jouez" constitue le début du match. Pour commencer le match, l'Arbitre doit :

- 3.2.1 s'assurer que le tirage au sort est fait équitablement, et que l'équipe qui gagne et l'équipe qui perd le tirage au sort exercent leurs choix correctement (Article 6) ;
- 3.2.2 noter, dans le cas des Doubles, les noms des joueurs qui commencent dans la zone de service droite. Des annotations similaires doivent être faites au début de chaque set, (ceci permet de vérifier à n'importe quel moment que les joueurs sont dans les bonnes zones de service. Si pendant le jeu, un joueur commet une erreur de zone de service qui passe inaperçue, de telle sorte que les joueurs doivent rester mal placés, il faut changer les annotations en conséquence) ; et
- 3.2.3 annoncer le match en utilisant l'annonce suivante. Indiquer la droite ou la gauche au moment où ces mots sont prononcés.

Version tournoi :

" Mesdames et Messieurs, à ma droite " X " et à ma gauche " Y ". " X " au service ; zéro égalité ; jouez ".

Version par équipe :

" Mesdames et Messieurs, à ma droite A (nom du pays) représenté par X et à ma gauche B (nom du pays) représenté par Y. A au service ; zéro égalité ; jouez ".

Recommandations aux Officiels

En doubles, identifier le serveur et le receveur en annonçant :

Version tournoi :

" ... à ma droite " W et X " et à ma gauche " Y et Z ". " X " au service sur " Y " ; zéro égalité ; jouez ".

Version par équipe :

" ... à ma droite A (nom du pays) représenté par " W et X " et à ma gauche " B " (nom du pays) représenté par " Y et Z " ; " A au service " ; " X sur Y " ; zéro égalité ; jouez ".

3.3 Pendant le match, l'Arbitre doit noter et annoncer le score :

3.3.1 toujours annoncer le score du serveur en premier ;

3.3.2 en Simples, lorsqu'un joueur perd son service, annoncer :

" Service perdu "

suivi du score en faveur du nouveau serveur.

3.3.3 En Doubles, au début du set, annoncer seulement le score et continuer à annoncer ainsi pendant tout le temps que le premier joueur sert. Quand le droit au service est perdu, annoncer :

" Service perdu "

suivi du score en faveur du nouveau serveur. Lorsque le premier serveur perd son droit au service, annoncer le score suivi de :

" Second service "

continuer ainsi tant que le second serveur sert. Lorsqu'une équipe perd son droit au service, annoncer :

" Service perdu "

suivi du score en faveur du nouveau serveur.

3.3.4 *" Jouez "* ne doit être annoncé par l'Arbitre que :

- pour indiquer qu'un match ou un set commence ou que le set, après le changement de demi-terrain, reprend ;
- pour indiquer que le jeu doit reprendre après une interruption ; ou
- pour indiquer que l'Arbitre signifie aux joueurs de reprendre le jeu.

3.3.5 *" Faute "* doit être annoncé lorsqu'une faute se produit, sauf dans les cas suivants :

- une *" faute "* annoncée par le Juge de Service selon les Articles 9.1 à 9.3 qui doit être différenciée en annonçant :

" Faute au service annoncée " ;

- une *" faute "* se produisant d'après l'Article 13.2.1, lorsque l'annonce du Juge de Ligne ou son geste sont suffisants ; et

Recommandations aux Officiels

- les " fautes " d'après les Articles 13.2.2 ou 13.2.3 qui ne doivent être annoncées que si une clarification est nécessaire vis-à-vis des joueurs ou des spectateurs.

3.3.6 " *point de set* " (ou " *point de match* " lorsque c'est le cas) sera annoncé à chaque set et pour chaque équipe la 1ère fois qu'une équipe atteint 14 ou 16 (10 ou 12 pour les Simples Dames).

Ces annonces doivent suivre l'annonce du score de l'équipe au service et précéder l'annonce du score de l'équipe à la réception.

Lorsque le score atteint 14 égalité (10 égalité), annoncer à la première occasion seulement dans chaque set, et avant de demander à l'équipe si elle choisit les prolongations, " *14 (10) point de set égalité* " ou " *14 (10) point de match égalité* " selon le cas.

3.3.7 Lorsque les scores sont à égalité pour la première fois sur le point de set/match, demander à l'équipe à la réception :

" *choisissez-vous les prolongations ?* "

si la réponse est oui, annoncer :

" *prolongations jusqu'à* (score approprié) " (et " *second service* ", quand c'est nécessaire) .

si la réponse est non, annoncer :

" *set sans prolongations; set en* (score approprié) " (et " *second service* ", quand c'est nécessaire) .

A partir de cet instant, annoncer la progression du score jusqu'à ce que le dernier point gagnant soit marqué.

3.3.8 " *Set* " doit toujours être annoncé à la fin de chaque set, dès que l'échange final est terminé, malgré les applaudissements. Quand c'est nécessaire, cette annonce constitue le début de l'arrêt autorisé par l'Article 16.2.

A la fin du premier set, annoncer :

" *premier set remporté par* " [nom(s) du (des) Joueur(s), ou de l'équipe (dans une rencontre par équipes)], " *....*" [score].

A la fin du second set, annoncer :

" *deuxième set remporté par ...* " [nom(s) du (des) Joueur(s), ou de l'équipe (dans une rencontre par équipes)], " *....*" [score].

Si ce set conclut le match, annoncer à la place :

" *match remporté par* " [nom(s) du (des) Joueur(s), ou de l'équipe (dans le cas d'une rencontre par équipes)], " *....*" [score en entier] .

3.3.9 Pendant l'arrêt entre le premier et le second set, après 70 secondes annoncer :

" *terrain 20 secondes* " Répéter cette annonce.

Recommandations aux Officiels

Pendant l'arrêt entre le premier et le second set, chaque équipe peut être rejointe sur le terrain par deux personnes au maximum. Ces personnes rejoindront leurs équipes lorsqu'elles auront changé de demi-terrain, et devront quitter le terrain lorsque l'Arbitre annonce " 20 secondes ".

Pour commencer le second set, annoncer : " *second set ; zéro égalité ; jouez* "

3.3.10 S'il doit y avoir un troisième set, annoncer :

" *un set égalité* " aussitôt après l'annonce prévue dans la recommandation 3.3.8.
Si un arrêt de cinq minutes est demandé, annoncer :

" *terrain Arrêt de cinq minutes* ".

Lorsque trois minutes se sont écoulées, annoncer :

" *terrain deux minutes* ". Répéter cette annonce.

Lorsque quatre minutes se sont écoulées, annoncer :

" *terrain Une minute* ". Répéter cette annonce.

Pour commencer le troisième set, annoncer :

" *dernier set ; zéro égalité ; jouez* ".

Dans le troisième set, ou dans un match en un set, annoncer le score suivi de :

" *changez de demi-terrain* "

lorsque le score le plus élevé atteint 6 ou 8, selon le cas (Article 8.1.3).

Dès que les joueurs ont changé de demi-terrain, le score doit être répété, suivi de :

" *jouez* ".

3.3.11 A la fin du match, rapporter directement la feuille de score complétée au Juge-Arbitre.

3.4 Si un Juge de Service est désigné, l'Arbitre doit surveiller plus particulièrement le receveur.

3.5 L'Arbitre doit toujours regarder le(s) Juge(s) de Ligne lorsque le volant tombe près d'une ligne, et toujours lorsque le volant tombe dehors, à quelle que distance que ce soit. Le Juge de Ligne est entièrement responsable de la décision.

3.6 Pendant le match, l'Arbitre doit :

3.6.1 si possible, surveiller l'affichage du score quand il y en a un ; et

3.6.2 en l'absence d'un Juge de Ligne ou si le Juge de Ligne n'a pas pu voir, annoncer :
" *Out* " avant d'annoncer le score, quand le volant tombe à l'extérieur de cette ligne ; ou le score quand le volant tombe à l'intérieur ; ou
" *let* " quand l'Arbitre n'a pas pu voir non plus.

3.7 Pendant le match, l'Arbitre doit utiliser la terminologie standard prévue à l'Annexe 4 des Règles du Badminton.

Recommandations aux Officiels

3.8 Pendant le match, les situations suivantes doivent être surveillées et traitées comme suit :

- 3.8.1** Un joueur qui glisse sous le filet (et qui crée ainsi une gêne ou une distraction pour son adversaire), ou qui jette une raquette dans le terrain de son adversaire doit être sanctionné par une " Faute " selon les Articles 13.4.3 ou 13.4.2 respectivement.
- 3.8.2** Un joueur qui crie à son partenaire au moment où celui-ci va frapper le volant, ne doit pas nécessairement être considéré comme troublant pour les adversaires. Crier "*ne frappe pas*", "*faute*", etc. doit être considéré comme une distraction.
- 3.8.3** Les conseils venant de l'extérieur du terrain pendant le match doivent être empêchés. Si ceci ne peut pas être contrôlé par l'Arbitre, le Juge Arbitre doit être prévenu aussitôt ;
- 3.8.4** Les joueurs qui quittent le terrain pour essuyer leurs mains, etc. ; si le jeu n'est pas retardé, c'est acceptable, mais, si une équipe est prête à jouer, il faut rappeler à l'équipe contrevenante qu'elle doit obtenir l'autorisation de l'Arbitre pour quitter le terrain (Article 16.5.2) et, si nécessaire, l'Article 16.7 doit être appliqué.
- 3.8.5** Le changement des volants pendant le jeu ne doit pas être injuste. Si les deux équipes sont d'accord pour changer, il ne doit pas y avoir d'objection de l'Arbitre. Si une seule équipe désire changer le volant, l'Arbitre doit prendre la décision, en faisant tester le volant si nécessaire ;
- 3.8.6** Article 13.6 : une double frappe dans un geste continu de la part d'un joueur, n'est pas une " faute ".

3.9 S'assurer que les joueurs ne quittent pas le terrain sans la permission de l'Arbitre. Toutefois, le changement d'une raquette au bord du terrain pendant un échange est autorisé.

3.10 Le problème des blessures ou des malaises pendant un match doit être traité avec discernement et souplesse. L'Arbitre doit, le plus rapidement possible, évaluer la gravité du problème. Normalement, les seules personnes qui peuvent être admises sur le terrain sont un médecin ou un paramédical et le Juge-Arbitre.
L'équipe adverse ne doit pas être désavantagée et les Articles 16.4, 16.5, 16.6.1 et 16.7 doivent être appliqués en conséquence.
Quand c'est nécessaire, suite à une blessure, une maladie ou tout autre raison involontaire, il faut demander au joueur :

" abandonnez-vous ? "

et si la réponse est affirmative, annoncer :

" abandon de (nom du joueur ou de l'équipe) ", " match remporté par " [nom(s) du (des) joueur(s), ou de l'équipe (dans une rencontre par équipes)], "[score] ".

3.11 Si le jeu doit être suspendu, annoncer :

" le jeu est suspendu "

et noter le score, le serveur, le receveur, les zones de service correctes et les demi-terrains.

Lorsque le jeu reprend, annoncer :

" êtes-vous prêts ? "

annoncer le score (et quand c'est nécessaire "*premier/second service* ") et

" jouez ".

Recommandations aux Officiels

3.12 Un volant dont on a modifié la vitesse ou le vol doit être supprimé

3.13 Mauvaise conduite

3.13.1 Noter et prévenir le Juge-Arbitre de tous les incidents de mauvaise conduite et de l'action prise.

3.13.2 La mauvaise conduite entre les sets est traitée comme une mauvaise conduite pendant un set.
L'Arbitre annonce la décision au début du set suivant.

3.13.3 Lorsqu'un Arbitre sanctionne un manquement aux Articles 16.4, 16.5 ou 16.6 en donnant un avertissement à l'équipe contrevenante (Article 16.7.1), l'Arbitre annonce :

" Venez ici " au joueur contrevenant et annonce :

" [nom du joueur] "

" Avertissement pour mauvaise conduite "

et en même temps, l'Arbitre lève sa main droite en tenant le carton jaune au-dessus de sa tête.

Lorsqu'un Arbitre sanctionne un manquement aux Articles 16.4, 16.5 ou 16.6 en avertissant l'équipe contrevenante qui a été précédemment avertie (Article 16.7.2), l'Arbitre annonce:

" venez ici " au joueur contrevenant et annonce :

" [nom du joueur] "

" faute pour mauvaise conduite "

et en même temps l'Arbitre lève la main droite tenant le carton rouge au-dessus de sa tête.

Lorsqu'un Arbitre sanctionne un manquement flagrant ou répétitif aux Articles 16.4, 16.5 ou 16.6 en comptant une faute à l'équipe contrevenante (Article 16.7.3) et en signalant immédiatement l'équipe qui est en faute au Juge-Arbitre dans l'intention de faire disqualifier cette équipe, l'Arbitre annonce :

" [nom du joueur] faute pour mauvaise conduite "

et en même temps, l'Arbitre lève la main droite tenant le carton rouge au dessus de sa tête, puis appelle le Juge Arbitre.

Quand le Juge Arbitre décide de disqualifier l'équipe, il donne un carton noir à l'Arbitre qui annonce en levant la main droite tenant le carton noir au-dessus de sa tête :

" [nom du joueur] "

" Disqualification pour mauvaise conduite "

3.14 Si vous avez besoin du Juge Arbitre, levez votre main droite au dessus de votre tête.



Badmintonphoto.com

Recommandations aux Officiels

4 Les conseils généraux sur l'Arbitrage

Cette section donne des conseils généraux qui doivent être suivis.

- 4.1 Connaître et comprendre les Règles du Badminton.
- 4.2 Annoncer rapidement et avec autorité mais, si une erreur est commise, l'admettre, s'excuser et la corriger.
- 4.3 Toutes les annonces et l'annonce du score doivent être faites distinctement et suffisamment fort pour être entendues clairement par les joueurs et par les spectateurs.
- 4.4 Lorsqu'il y a doute dans votre esprit, quant à savoir si une infraction aux Règles s'est produite ou non, ne pas annoncer " *faute* " et laisser le jeu continuer.
- 4.5 Ne jamais interroger les spectateurs et ne pas se laisser influencer par leurs remarques.
- 4.6 Motiver les autres " Officiels ", par exemple, en répondant d'un signe discret aux décisions d'un Juge de Ligne et en établissant une relation d'équipe avec eux.

Recommandations aux Officiels

5 Les instructions aux Juges de Service

- 5.1 Le Juge de Service doit être assis sur une chaise près du poteau et de préférence du côté opposé à l'Arbitre.
- 5.2 Le Juge de Service est responsable de la décision de savoir si un serveur exécute correctement son service. S'il ne le fait pas correctement, annoncer " *faute* " haut et fort et utiliser le geste de la main agréé pour indiquer le type de la faute
- 5.3 Les gestes agréés pour signaler une faute sont les suivants :

Référence à l' Article 9.1.6

La tige de la raquette du serveur, au moment de la frappe du volant, doit être suffisamment inclinée vers le bas de telle sorte que toute la tête de la raquette soit nettement plus basse que toute la main du serveur qui tient la raquette.



Badmintonphoto.com

Référence à l' Article 9.1.5

La totalité du volant au moment de la frappe n'est pas en dessous de la taille du serveur



Badmintonphoto.com

Recommandations aux Officiels

Références aux Articles 9.1.1, 9.4 et 9.1.7

Trop de retard pour servir.

Dès que les joueurs ont pris leur position, le premier mouvement de la tête de la raquette du serveur vers l'avant est le début du service.

Le mouvement de la raquette doit continuer vers l'avant.



Badmintonphoto.com

Référence aux Articles 9.1.2 et 9.1.3

Une quelconque partie des deux pieds doit rester en contact avec la surface du terrain dans une position stationnaire jusqu'à ce que le service soit exécuté.



Badmintonphoto.com

Référence à l'Article 9.1.4

Le point de contact initial avec le volant n'est pas sur la base du volant.



Badmintonphoto.com



5.4

l'Arbitre peut confier au Juge de Service des tâches supplémentaires, à condition que les joueurs en soient informés.

Recommandations aux Officiels

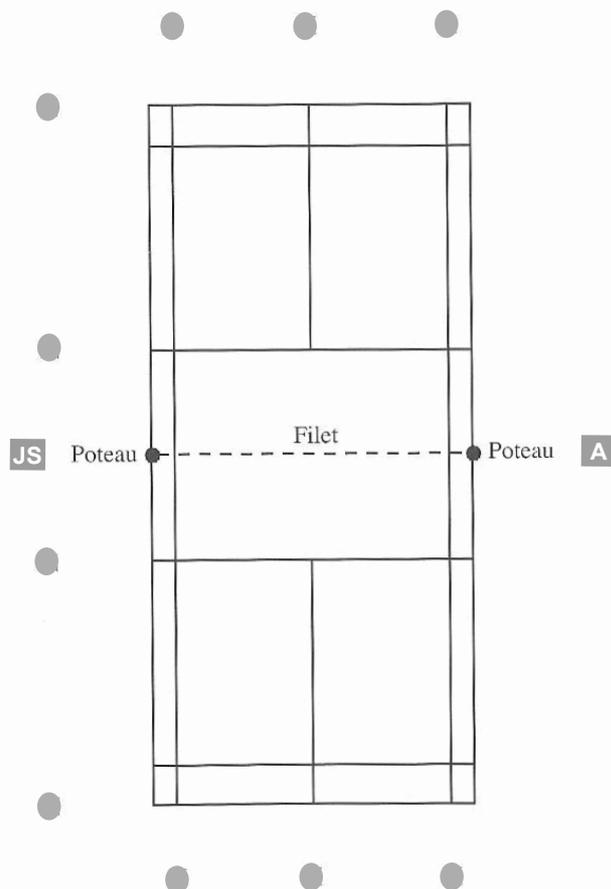
6 Les instructions aux Juges de Ligne

- 6.1** Les Juges de Ligne doivent être assis sur des chaises placées dans le prolongement de leur ligne, aux extrémités et sur les côtés du terrain et de préférence du côté opposé à l'Arbitre (voir schémas A et B).
- 6.2** Le Juge de Ligne est entièrement responsable de la (des) ligne(s) qui lui a (ont) été attribuée(s).
- Si le volant tombe dehors, quelle que soit la distance, annoncer " Out " immédiatement, d'une voix claire, assez forte pour être entendue par les joueurs et par les spectateurs et, en même temps, faire le geste d'écartier les deux bras à l'horizontale de manière à être vu clairement par l'Arbitre. (photo 1)
- Si le volant tombe à l'intérieur, le Juge de Ligne ne doit rien dire, mais pointer la main droite vers la ligne. (photo 2)
- 6.3** S'il a été impossible de voir, informer aussitôt l'Arbitre en mettant les deux mains sur les yeux (photo 3).
- 6.4** Ne pas annoncer ou faire le geste avant que le volant ait touché le sol.
- 6.5** Les annonces doivent toujours être faites, et il ne doit pas y avoir anticipation sur les décisions de l'Arbitre, par exemple, si le volant a touché un joueur.

Schéma A: simples

- A** arbitre
- JS** juge de service
- juges de ligne

Lorsque c'est possible, il est recommandé que la position des Juges de Ligne soit entre 2.5 mètres et 3.5 mètres des lignes du terrain et autant que possible, que ces positions soient protégées des influences externes, comme par exemple, l'empiètement des photographes.

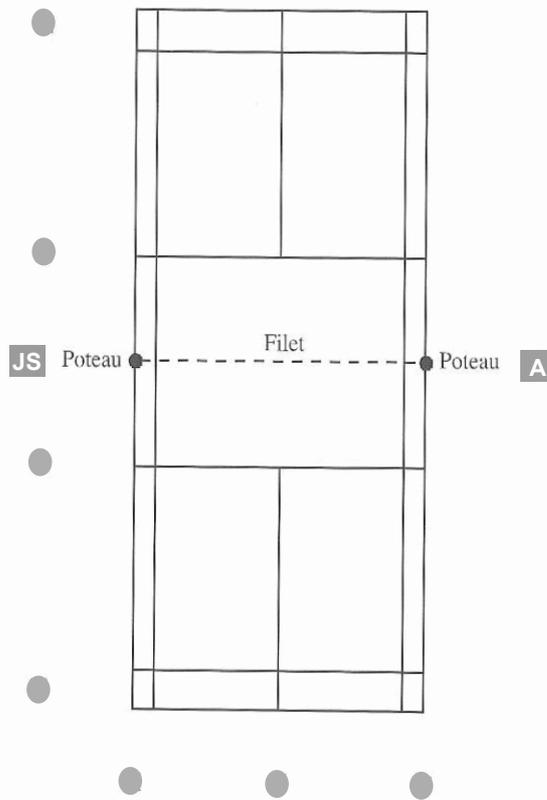


Recommandations aux Officiels

Schéma B: doubles

- A** arbitre
- JS** juge de service
- juges de ligne

Lorsque c'est possible, il est recommandé que la position des Juges de Ligne soit entre 2.5 mètres et 3.5 mètres des lignes du terrain et autant que possible, que ces positions soient protégées des influences externes, comme par exemple, l'empiètement des photographes.



Recommandations aux Officiels

Photo 1: Le volant est dehors

Si le volant tombe dehors, quelle que soit la distance, annoncer "Out" immédiatement, d'une voix claire et assez forte, pour être entendu des joueurs et des spectateurs. Dans le même temps, faire le geste d'écarter les deux bras à l'horizontale de manière à être vu clairement par l'Arbitre.



Badmintonphoto.com

Photo 2: Le volant est dedans

Si le volant tombe à l'intérieur, ne rien dire, mais pointer la main droite vers la ligne.



Badmintonphoto.com

Photo 3: Il a été impossible de voir

S'il a été impossible de voir, informer aussitôt l'Arbitre en mettant les deux mains devant les yeux.



Badmintonphoto.com