

RÈGLEMENT BADMINTON USEP 63

✓ DEROULEMENT DES MATCHS :

- Les joueurs, dans chaque équipe, sont numérotés de 1 à 4 (ou 5)
- Le 1^{er} joueur de l'équipe désignée pour servir joue contre le joueur n°1 de l'équipe adverse. Les autres se tiennent dans la zone d'attente.
- A l'issue du point, le gagnant reste sur le terrain et marque 1 point pour son équipe. Le joueur vaincu laisse sa place au joueur suivant de son équipe. Ce dernier prend l'engagement.
- Si un joueur parvient à battre tous les joueurs de l'équipe adverse, il laisse alors sa place au joueur suivant de son équipe. Il ne pourra rejouer que lorsque tous les joueurs de son équipe auront joué.
- Les rencontres se jouent au temps (10').

✓ REGLEMENT MATCHS :

→ Le service :

- Le service s'effectue **uniquement à la cuillère**.
- Il n'y a pas de « carré de service » (pas de service en diagonale)
- Le service n'est validé que s'il franchit **la ligne de service** dans le camp adverse (*un volant engagé retombant trop près du filet ne permet pas l'échange*).
- Chaque joueur dispose de deux chances aux services.

→ Les fautes :

- le volant sort des limites du terrain (un volant dont la base tombe sur la ligne est bon)
- la raquette ou les vêtements d'un joueur touche le filet quand le volant est en jeu
- le joueur frappe le volant au-dessus du filet dans le camp adverse (on peut toutefois « suivre » le volant par-dessus le filet avec sa raquette au cours de l'exécution d'un coup)
- le volant est porté puis lancé lors de l'exécution d'un coup
- le volant est frappé deux fois de suite par le même joueur
- le volant touche le corps ou les vêtements d'un joueur, le plafond ou tout objet en dehors du terrain
- le serveur, en essayant de servir, manque le volant
- le volant touche le filet ou un poteau *et retombe dans le terrain de celui qui a engagé*.
- Le service est effectué à la façon « marteau » comme au tennis
- Le joueur a une conduite offensante, ou persiste après avoir reçu un avertissement

➡ **En cas de faute, le point est donné à l'adversaire qui reprend le service.**

→ Les « lets » :

- Le serveur sert avant que le receveur ne soit prêt au moment du service, le receveur et le serveur commettent une « faute » simultanément
- Au service, le volant est pris dans le filet avant de l'avoir franchi et reste suspendu
- Au service, le volant est pris dans le filet après l'avoir franchi, reste suspendu, et tombe dans le camp adverse avant la ligne de service, trop près du filet
- Pendant un échange, le volant se désagrège et la base se sépare du reste du volant.
- Il se produit un événement imprévu ou accidentel (par exemple : volant provenant d'un terrain voisin)

➡ **En cas de « let », l'échange depuis le dernier service ne compte pas et on reprend la partie au même service.**