

RÈGLES DE JEU DE BADMINTON

Traduction des "Laws of Badminton"
établies par la Fédération Internationale de Badminton (IBF)

Version approuvée par l'Assemblée des délégués de l'IBF le 6 mai 2006
(En cas de différences, la version originale anglaise fait foi.)

Mise en vigueur: 1^{er} août 2006

Traduction: Association Suisse des Arbitres de Badminton ASAB

Éditeur: **swiss badminton**, case postale, 3000 Berne 32

Édition: Août 2006

TABLE DES MATIÈRES

Règles

1.	COURT ET ÉQUIPEMENT DE COURT.....	3
2.	VOLANT (SHUTTLE).....	4
3.	TEST DE LA VITESSE DU VOLANT	5
4.	Raquette	5
5.	HOMOLOGATION DE L'ÉQUIPEMENT	6
6.	TIRAGE AU SORT	7
7.	SCORE	7
8.	CHANGEMENT DE CÔTÉ	7
9.	SERVICE	7
10.	SIMPLE.....	8
11.	DOUBLE.....	8
12.	ERREURS DE ZONE DE SERVICE	9
13.	FAUTES.....	9
14.	LETS (REMETTRE).....	10
15.	VOLANT HORS JEU	11
16.	CONTINUITÉ DU JEU, MAUVAISE CONDUITE, SANCTIONS.....	11
17.	OFFICIELS ET RÉCLAMATIONS	12
8.	CHANGEMENT DE CÔTÉ	15
7.	SCORE	15
8.	CHANGEMENT DE CÔTÉ	15
10.	SIMPLE.....	16
11.	DOUBLE.....	16
12.	ERREUR DE ZONE DE SERVICE.....	17
16.	CONTINUITÉ DU JEU, MAUVAISE CONDUITE ET SANCTIONS	17

Annexes

1	MODIFICATION DU COURT OU DE L'ÉQUIPEMENT	13
2	MATCHS AVEC HANDICAP	14
3	AUTRES SCORES	15
4	COMPLÉMENTS DE <i>SWISS BADMINTON</i>	18

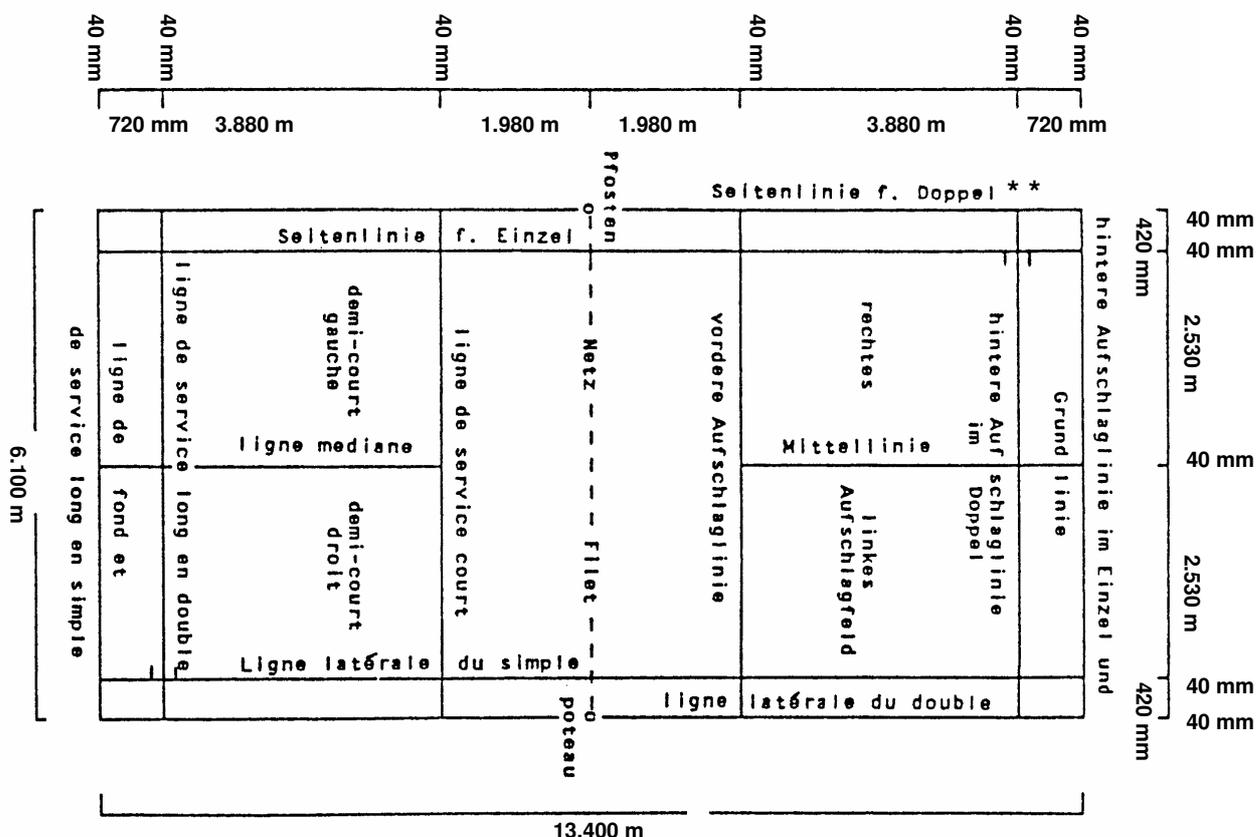
DÉFINITIONS

Joueur	Toute personne qui joue au Badminton
Match	Compétition opposant deux côtés adverses représentés par un ou deux joueurs
Simple	Match dans lequel il y a un joueur par côté
Double	Match dans lequel il y a deux joueurs par côté
Côté serveur	Côté qui a le droit de servir
Côté receveur	Côté qui se trouve en face du côté serveur
Échange	Une séquence d'un ou plusieurs coups commençant par le service jusqu'à ce que le volant soit hors jeu
Coup	Mouvement en avant de la raquette d'un joueur

1. COURT ET ÉQUIPEMENT DE COURT

- 1.1. Le court doit être un rectangle délimité par des lignes d'une largeur de 40 mm selon le schéma A.
- 1.2. Les lignes délimitant le court doivent facilement être distinguables et de préférence de couleur blanche ou jaune.
- 1.3. Toutes les lignes font partie de la zone qu'elles délimitent.
- 1.4. Les poteaux doivent avoir une hauteur de 1,55 mètres à partir du sol. Ils doivent être suffisamment solides afin de rester verticaux et tendre fermement le filet conformément à la règle 1.10. Les poteaux ou leurs supports ne doivent pas se trouver à l'intérieur du court.
- 1.5. Les poteaux doivent être placés sur les lignes latérales du double selon le schéma A que le court soit utilisé pour des simples ou des doubles.
- 1.6. Le filet doit être confectionné à partir d'une fine ficelle de couleur foncée et d'épaisseur régulière et les ouvertures de maille doivent mesurer de 15 à 20 mm.
- 1.7. Le filet doit avoir une hauteur de 760 mm et d'une largeur d'au moins 6,1 mètres.
- 1.8. Le bord supérieur du filet doit être bordé 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 fermement et au ras du sommet des poteaux.
- 1.10. Le bord supérieur du filet doit être à 1,524 mètre du sol, au centre du court et à 1,55 mètre du sol, au niveau des lignes latérales du double
- 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 attachées aux poteaux sur toute leur hauteur.

SCHÉMA A



- (1) Longueur de la diagonale du court entier = 14.723 m
- (2) Court pouvant être utilisé pour les simples et les doubles
- (3) ** Marque facultative pour le test de la vitesse du volant (voir schéma B)

2. VOLANT (SHUTTLE)

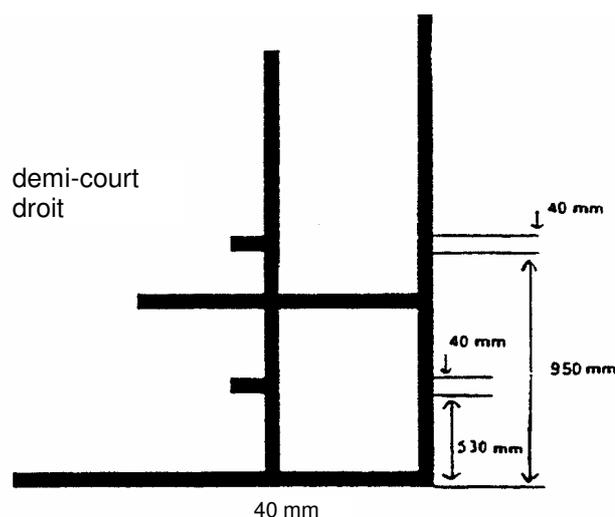
- 2.1. Le volant peut être fabriqué à partir de matières naturelles et/ou synthétiques. Quelle que soit la matière utilisée, les caractéristiques de vol doivent être similaires à celles d'un volant en plumes naturelles avec une base en liège recouverte d'une fine couche de cuir.
- 2.2. Volant en plumes
 - 2.2.1. Le volant doit être composé de 16 plumes fixées dans la base.
 - 2.2.2. Les plumes doivent avoir une longueur identique de 62 mm à 70 mm mesurée de leur extrémité au début de la base.
 - 2.2.3. Les extrémités des plumes doivent former un cercle d'un diamètre de 58 mm à 68 mm
 - 2.2.4. Les plumes doivent être solidement attachées entre elles au moyen d'un fil ou un autre matériau approprié.
 - 2.2.5. La base doit avoir un diamètre de 25 mm à 28 mm et être arrondie en bout.
 - 2.2.6. Le volant doit peser de 4,74 à 5,50 grammes.
- 2.3. Volant synthétique
 - 2.3.1. Les plumes naturelles sont remplacées par une structure ou des plumes en matière synthétique.

- 2.3.2. La base doit être conforme à la règle 2.2.5.
- 2.3.3. Les dimensions et le poids doivent être conformes aux règles 2.2.2, 2.2.3 et 2.2.6. En raison des différences au niveau du poids spécifique et d'autres propriétés d'une matière synthétique par rapport aux plumes, une variation jusqu'à 10 % doit être admise.
- 2.4. Pour autant qu'il n'y ait pas de variation au niveau de la forme générale, la vitesse et le vol du volant, des modifications peuvent être apportées aux spécifications ci-dessus avec l'accord de la fédération nationale concernée aux endroits où les conditions atmosphériques, en raison de l'altitude ou du climat, rendent le volant standard inapte.

3. TEST DE LA VITESSE DU VOLANT

- 3.1. Pour tester un volant, un joueur doit frapper le volant au-dessus de la ligne de fond en effectuant un coup « franc » par le bas. Le volant doit décrire une trajectoire montante et parallèle aux lignes latérales.
- 3.2. La vitesse d'un volant est correcte si le volant atterrit à pas moins que 530 mm et à pas plus que 990 mm devant la ligne de fond opposée (voir schéma B).

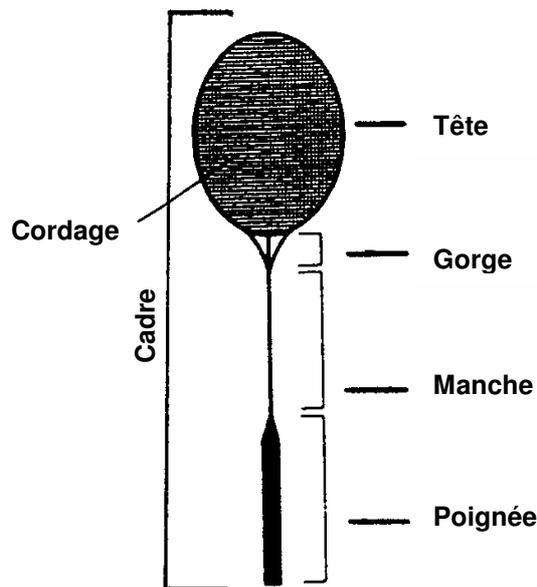
SCHÉMA B



4. Raquette

- 4.1. La raquette est un cadre dont la longueur totale n'excède pas 680 mm et la largeur totale n'excède pas 230 mm. Ses parties principales sont décrites aux règles 4.1.1 à 4.1.5 et représentées au schéma C.
- 4.1.1. La poignée est la partie de la raquette qui est destinée à être prise dans la main par le joueur.
- 4.1.2. Le cordage est la partie de la raquette qui est destinée à frapper le volant.
- 4.1.3. La tête entoure le cordage.
- 4.1.4. Le manche relie la poignée à la tête (sous réserve de la règle 4.1.5).
- 4.1.5. La gorge (si présente) relie le manche à la tête.

SCHÉMA C



4.2. Cordage

4.2.1. Le cordage de la raquette doit être plat et composé de cordes qui se croisent entre elles et qui à l'endroit du croisement sont alternativement entrelacées ou liées entre elles. Le cordage doit être uniforme et ne peut être moins dense au centre qu'aux autres endroits.

4.2.2. La longueur totale du cordage ne peut pas excéder 280 mm et sa largeur totale ne peut pas excéder 220 mm. Toutefois, le cordage peut être étendu à la zone appelée la gorge à condition que

4.2.2.1. la largeur de ce cordage supplémentaire n'excède pas 35 mm et

4.2.2.2. la longueur totale du cordage n'excède pas 330 mm.

4.3. La raquette

4.3.1. doit être libre d'objets attachés ou de protubérances autres que ceux servant uniquement et exclusivement à prévenir ou réduire l'usure, l'endommagement ou les vibrations, à répartir le poids ou à assurer la poignée de la raquette par une cordelette à la main du joueur et dont l'emplacement et la dimension sont en relation raisonnable avec les buts recherchés; et

4.3.2. doit être libre de tous dispositifs permettant au joueur de modifier la forme de la raquette.

5. HOMOLOGATION DE L'ÉQUIPEMENT

La Fédération Internationale de Badminton (IBF) est seule compétente pour décider si une raquette, un volant, un objet d'équipement ou un prototype utilisé pour la pratique du badminton répond aux prescriptions. Une telle prescription peut être édictée sur initiative de l'IBF ou à la suite d'une demande présentée par des tiers ayant un intérêt légitime, y compris les joueurs, les officiels techniques, les fabricants d'équipement, les fédérations nationales ou leurs membres.

6. TIRAGE AU SORT

- 6.1. Avant le début du match, un tirage au sort a lieu et le gagnant a le choix entre les possibilités de la règle 6.1.1 ou 6.1.2:
 - 6.1.1. servir ou recevoir en premier,
 - 6.1.2. choisir le côté.
- 6.2. Le perdant a le choix entre les possibilités restantes.

7. SCORE

- 7.1. Sauf autre convention, un match se dispute en deux sets gagnants (annexe 2 et 3).
- 7.2. Un set est remporté par le côté qui atteint en premier 21 points, à l'exception des dispositions de la règle 7.4 et 7.5.
- 7.3. Le côté qui gagne l'échange marque un point. Un côté gagne l'échange si le côté adversaire commet une "faute" ou si le volant n'est plus en jeu parce qu'il touche sur la surface du court de l'adversaire.
- 7.4. Si le score atteint l'égalité à 20 points, le set est remporté par le côté qui atteint en premier une avance de 2 points.
- 7.5. Si le score atteint l'égalité à 29 points, le set est remporté par le côté qui marque le 30^{ème} point.
- 7.6. Le côté qui gagne un set sert en premier au set suivant.

8. CHANGEMENT DE CÔTÉ

- 8.1. Les joueurs changent de côté:
 - 8.1.1. à la fin du premier set;
 - 8.1.2. à la fin du deuxième set si un troisième set aura lieu; et
 - 8.1.3. au troisième set quand un côté atteint en premier 11 points.
- 8.2. Si les côtés ne sont pas changés conformément à la règle 8.1, le changement doit s'effectuer aussitôt l'erreur découverte et quand le volant n'est pas en jeu. Le score atteint reste acquis.

9. SERVICE

- 9.1. Le service est correct si :
 - 9.1.1. aucun côté ne le retarde de manière inadmissible une fois que le serveur et le receveur sont prêts pour le service. À partir de l'achèvement du mouvement en arrière de la tête de la raquette du serveur, toutes les manières de retarder le début du service (règle 9.2) seront considérées comme retard inadmissible;
 - 9.1.2. le serveur et le receveur sont placés à l'intérieur des limites des zones de service diagonalement opposées (schéma A) et ne touchent aucune ligne délimitant leur zone;
 - 9.1.3. le serveur et le receveur ont une partie des deux pieds en contact stationnaire avec le sol du début du service (règle 9.2) jusqu'à ce que le service soit effectué (règle 9.3);
 - 9.1.4. la raquette du serveur frappe en premier la base du volant;

- 9.1.5. le volant se trouve entièrement en dessous de la taille du serveur au moment de la frappe. La taille doit être considérée comme ligne imaginaire autour du corps à la hauteur du point le plus bas de la côte la plus basse du serveur;
 - 9.1.6. le manche de la raquette est dirigé vers le bas au moment où le volant est frappé;
 - 9.1.7. le mouvement vers l'avant de la raquette se fait de manière ininterrompue du début du service (règle 9.2) jusqu'à ce que le service soit effectué (règle 9.3);
 - 9.1.8. la trajectoire depuis la raquette du serveur est ascendante en direction du filet et termine sa course, s'il n'est pas intercepté, dans la zone de service du receveur (c.-à-d. sur ou à l'intérieur des lignes délimitantes); et
 - 9.1.9. le serveur en tentant de servir ne manque pas le volant.
- 9.2. Une fois que les joueurs sont prêts pour le service, le service débute avec le premier mouvement en avant de la tête de la raquette du serveur.
- 9.3. Une fois commencé (règle 9.2), le service est effectué lorsque le volant a été frappé par la raquette du serveur ou, en tentant de servir, le serveur manque le volant.
- 9.4. Le serveur ne peut servir avant que le receveur soit prêt. En tentant de retourner le volant, le receveur admet avoir été prêt.
- 9.5. En double, les partenaires peuvent occuper pendant le service (règle 9.2, 9.3) n'importe quelle position dans leur côté du court pour autant qu'ils ne masquent pas la vue aux adversaires.

10. SIMPLE

10.1. Zone de service et de réception

- 10.1.1. Les joueurs servent ou reçoivent le service dans leur zone de service droite quand le score du serveur est zéro ou un chiffre pair.
- 10.1.2. Les joueurs servent ou reçoivent le service dans leur zone de service gauche quand le score du serveur est un chiffre impair.

10.2. Ordre du jeu et position sur le court

Pendant un échange, le volant est frappé alternativement par le serveur et le receveur de n'importe quel endroit de son côté du filet jusqu'à ce que le volant ne soit plus en jeu.

10.3. Points et service

- 10.3.1. Si le serveur gagne un échange (règle 7.3), le serveur marque un point. Puis, le serveur continue à servir depuis l'autre zone de service.
- 10.3.2. Si le receveur gagne un échange (règle 7.3), le receveur marque un point. Le receveur devient alors le nouveau serveur.

11. DOUBLE

11.1. Zone de service et de réception

- 11.1.1. Un joueur du côté serveur sert depuis la zone de service droite quand le score du côté serveur est zéro ou un chiffre pair.
- 11.1.2. Un joueur du côté serveur sert depuis la zone de service gauche quand le score du côté serveur est un chiffre impair.
- 11.1.3. Le joueur du côté receveur qui a servi en dernier doit rester dans la même zone de service depuis laquelle il a servi en dernier. Le contraire s'applique au partenaire du receveur.

-
- 11.1.4. Le joueur du côté receveur qui se trouve dans la zone de service diagonalement opposée au serveur doit être le receveur.
 - 11.1.5. Les joueurs ne changent pas leur zone de service jusqu'à ce qu'ils marquent un point en tant que serveur.
 - 11.1.6. Le service est effectué depuis la zone de service qui correspond au nombre de point du côté serveur (exception règle 12).
- 11.2. Ordre du jeu et position sur le court
- Après que le service ait été retourné, pendant un échange, le volant est frappé alternativement par un des joueurs du côté serveur et un des joueurs du côté receveur de n'importe quel endroit de son côté du filet jusqu'à ce que le volant ne soit plus en jeu.
- 11.3. Points et service
- 11.3.1. Si le côté serveur gagne un échange (règle 7.3), le côté serveur marque un point. Puis, le serveur continue à servir depuis l'autre zone de service.
 - 11.3.2. Si le côté receveur gagne un échange (règle 7.3), le côté receveur marque un point. Le côté receveur devient alors le nouveau côté serveur.
- 11.4. Ordre du service
- Pendant un set, le droit de servir passe consécutivement:
- 11.4.1. du serveur initial qui a commencé le set depuis la zone de service droite
 - 11.4.2. au partenaire du receveur initial. Le service est effectué depuis la zone de service gauche.
 - 11.4.3. au partenaire du serveur initial
 - 11.4.4. au receveur initial
 - 11.4.5. au serveur initial et ainsi de suite.
- 11.5. Aucun joueur n'a le droit de servir ou de recevoir le service alors que ce n'est pas son tour ou de recevoir le service deux fois de suite pendant le même set (exception règle 12).
- 11.6. Lors du set suivant, n'importe quel joueur du côté gagnant peut servir en premier et n'importe quel joueur du côté perdant peut recevoir en premier.

12. ERREURS DE ZONE DE SERVICE

- 12.1. Une erreur de zone de service a été commise lorsqu'un joueur:
 - 12.1.1. a servi ou reçu alors que ce n'était pas son tour;
 - 12.1.2. a servi depuis ou reçu dans la fausse zone de service.
- 12.2. Si une erreur de zone de service est découverte, l'erreur doit être corrigé et le score existant doit être maintenu.

13. FAUTES

Il y a "faute":

- 13.1. si le service n'est pas correct (règle 9.1.);
- 13.2. si, pendant le service, le volant
 - 13.2.1. reste accroché au bord supérieur du filet;
 - 13.2.2. reste accroché au filet après l'avoir passé; ou

- 13.2.3. est frappé par le partenaire du receveur;
- 13.3. si, lorsqu'il est en jeu, le volant
- 13.3.1. atterrit en dehors des limites du court (c.-à-d. pas sur ni à l'intérieur des lignes délimitantes);
 - 13.3.2. passe à travers ou sous le filet;
 - 13.3.3. ne passe pas par dessus du filet;
 - 13.3.4. touche le plafond ou les murs;
 - 13.3.5. touche un joueur ou ses vêtements;
 - 13.3.6. touche tout autre objet ou personne se trouvant en dehors du court;
- (Lorsque la structure du bâtiment le rend nécessaire, l'autorité locale compétente, avec l'accord de la fédération nationale, peut édicter des règles particulières concernant les obstacles pouvant gêner la trajectoire du volant).*
- 13.3.7. reste accroché à la raquette puis est éjecté lors du coup;
 - 13.3.8. est frappé deux fois de suite par le même joueur. Toutefois, il n'y a pas de "faute" si le volant touche la tête de la raquette et le cordage en un seul coup;
 - 13.3.9. est frappé successivement par un joueur et son partenaire; ou
 - 13.3.10. touche la raquette d'un joueur et ne continue pas sa course vers le côté de l'adversaire;
- 13.4. si, lorsque le volant est en jeu, un joueur
- 13.4.1. touche le filet ou ses support avec la raquette, le corps ou les vêtements;
 - 13.4.2. pénètre le camp adverse par dessus le filet avec la raquette ou le corps à l'exception du cas où l'exécutant d'un coup continue, dans l'élan, avec la raquette par dessus du filet après que le premier impacte a eu lieu du côté de l'exécutant du coup;
 - 13.4.3. pénètre le camp adverse par dessous le filet avec sa raquette ou son corps de telle manière à ce que l'adversaire soit gêné ou distrait; ou
 - 13.4.4. gêne l'adversaire, c.-à-d. empêche l'adversaire d'exécuter un coup légal pendant le quel il suit le volant par dessus le filet;
 - 13.4.5. distrait intentionnellement l'adversaire par n'importe quel acte comme un appel ou des gestes;
- 13.5. si un joueur est reconnu coupable d'infraction flagrante, répétée ou persévérante selon la règle 16;

14. LETS (REMETTRE)

- 14.1. Le terme "Let" est appelé par l'arbitre ou un joueur (s'il n'y a pas d'arbitre) pour arrêter le jeu.
- 14.2. Il y a un "Let" si:
- 14.2.1. le serveur sert avant que le receveur ne soit prêt (règle 9.5);
 - 14.2.2. lors du service, le serveur et le receveur commettent simultanément une "faute";
 - 14.2.3. après que le service soit retourné, le volant
 - 14.2.3.1. reste accroché au bord supérieur du filet ou
 - 14.2.3.2. reste accroché au filet après l'avoir passé;
 - 14.2.4. pendant l'échange le volant se désintègre et la base se sépare complètement du reste du volant;

- 14.2.5. l'arbitre est de l'avis que le jeu est perturbé ou qu'un joueur du côté adverse est distrait par un coach;
 - 14.2.6. la vue d'un juge de ligne est cachée et que l'arbitre est dans l'impossibilité de prendre une décision;
 - 14.2.7. un événement imprévu ou accidentel s'est produit.
- 14.3. Si un "Let" se produit, le jeu est annulé depuis le dernier service et le joueur qui était en dernier au service sert encore une fois.

15. VOLANT HORS JEU

Un volant n'est pas en jeu lorsque

- 15.1. il touche le filet ou un poteau et commence à tomber du côté de celui qui vient d'exécuter le coup;
- 15.2. il touche le sol du court; ou
- 15.3. une "faute" ou un "let" s'est produit.

16. CONTINUITÉ DU JEU, MAUVAISE CONDUITE, SANCTIONS

- 16.1. Le match se déroule sans interruption du premier service jusqu'à ce que le match soit terminé excepté les cas prévus aux règles 16.2 et 16.3.
- 16.2. Des pauses
- 16.2.1. n'excédant pas 60 secondes pendant chaque set quand le score atteint pour la première fois 11 points; et
 - 16.2.2. n'excédant pas 120 secondes entre le premier et deuxième set et entre le deuxième et troisième set
- sont admises dans tous les matchs.
- (Lors des matchs télévisés, le Referee peut décider, si nécessaire, avant le match que les pauses selon la règle 16.2 sont obligatoires et d'une durée fixe).*
- 16.3. Interruption du jeu
- 16.3.1. Lorsque des circonstances indépendantes des joueurs le rendent nécessaire, l'arbitre peut interrompre le jeu pour la durée que l'arbitre considère comme nécessaire.
 - 16.3.2. Lors de circonstances particulières, le Referee peut donner des instructions à l'arbitre pour qu'il suspende le jeu.
 - 16.3.3. Si le jeu est interrompu, le score acquis est maintenu et le jeu reprend à ce score.
- 16.4. Retardement du jeu
- 16.4.1. En aucun cas, le jeu ne doit être interrompu pour permettre à un joueur de récupérer ses forces ou son souffle ou de recevoir des conseils.
 - 16.4.2. Seul l'arbitre peut juger s'il y a un retardement du jeu.
- 16.5. Conseils et sortie du court
- 16.5.1. Pendant le match, il n'est permis au joueur de recevoir des conseils que lorsque le volant n'est pas en jeu (règle 15).
 - 16.5.2. Excepté pendant les pauses selon la règle 16.2, aucun joueur ne doit quitter le court sans permission de l'arbitre.

16.6. Un joueur ne doit pas:

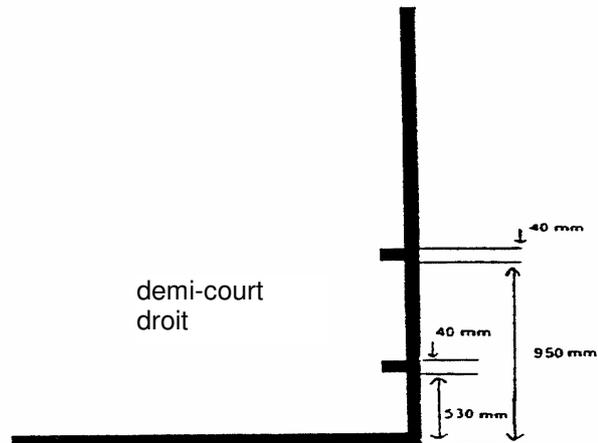
- 16.6.1. retarder ou interrompre intentionnellement le jeu;
- 16.6.2. modifier intentionnellement ou abîmer le volant de façon à changer sa vitesse ou son vol;
- 16.6.3. se conduire d'une manière offensante; ou
- 16.6.4. se rendre coupable de mauvaise conduite non définie ailleurs dans les règles de jeu de Badminton

16.7. Sanctionner une infraction

- 16.7.1. L'arbitre doit sanctionner toute infraction aux règles 16.4, 16.5. ou 16.6. :
 - 16.7.1.1. en donnant un avertissement au côté contrevenant;
 - 16.7.1.2. en comptant une faute au côté contrevenant s'il a déjà reçu un avertissement. Deux telles fautes d'un côté doivent être considérées comme infractions persévérantes; ou
- 16.7.2. en cas d'infraction flagrante, d'infractions persévérantes ou d'infraction à la règle 16.2, l'arbitre doit sanctionner le côté contrevenant d'une faute et le signaler immédiatement au Referee qui a le pouvoir de disqualifier le côté contrevenant.

17. OFFICIELS ET RÉCLAMATIONS

- 17.1. Le Referee est globalement responsable du tournoi ou de l'événement où un match a lieu.
- 17.2. L'arbitre désigné est responsable du match, du court et de la zone immédiatement autour. L'arbitre est subordonné au Referee.
- 17.3. Le juge de service signale les fautes de service commises par le serveur (règle 9.1).
- 17.4. Un juge de ligne indique pour les lignes qui lui sont attribuées si le volant est "in" ou "out".
- 17.5. La décision d'un officiel est définitive sur tous les points de fait dont cet officiel est responsable. Exception: Si selon l'opinion de l'arbitre il n'y a pas le moindre doute que le juge de ligne a clairement pris une fausse décision, l'arbitre doit corriger la décision du juge de ligne.
- 17.6. L'arbitre doit
 - 17.6.1. faire appliquer et respecter les règles de jeu de 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 les juges de ligne ou le juge de service en concertation avec le Referee;
 - 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 n'a pas pu voir, remplir la tâche de cet officiel ou bien annoncer "let";
 - 17.6.7. enregistrer et rapporter au Referee tous les cas se rapportant à la règle 16; et
 - 17.6.8. porter à la connaissance du Referee toute réclamation non admise concernant des questions portant seulement sur les règles. (Ces réclamations doivent être faites avant que le service suivant soit exécuté ou, à la fin du match, avant que l'équipe qui porte réclamation quitte le terrain)



* * Marque facultative pour le test de la vitesse du volant

* * * * *

ANNEXE 2

MATCHS AVEC HANDICAP

Pour les matchs avec handicap, les modifications suivantes des règles de jeu sont valables:

1. La prolongation n'est pas permise.
2. La règle 8.1.3 est modifiée comme suit:

Au troisième set ou lors d'un match en un set, lorsque le score le plus élevé atteint la moitié du nombre de points nécessaires pour gagner le set (arrondi au chiffre supérieur en cas de fractions).

* * * * *

ANNEXE 3

AUTRES SCORES

Selon entente préalable, il est permis de jouer:

1. un set à 21 points ou
2. 2 sets gagnants à 15 points en doubles et simple messieurs et à 11 points en simple dame.

Dans le cas de la variante 1, les modifications suivantes sont valables

8. CHANGEMENT DE CÔTÉ

- 8.1. Lors d'un match à un set, les joueurs changent de côté lorsque le score le plus élevé atteint 11 points.

Dans le cas de la variante 2, les modifications suivantes sont valables:

7. SCORE

- 7.1. Sauf autre convention, un match se dispute en deux sets gagnants (Annexe 2 et 3).
- 7.2. En doubles et simple-messieurs, un set est remporté par le côté qui atteint en premier 15 points, à l'exception des dispositions de la règle 7.5.
- 7.3. Pour le simple-dames, un set est remporté par le côté qui atteint en premier 11 points, à l'exception des dispositions de la règle 7,5).
- 7.4. Seul le côté au service peut marquer des points en gagnant l'échange (règle 10.3 ou 11.3). Un côté gagne l'échange si le côté adversaire commet une "faute" ou si le volant n'est plus en jeu parce qu'il touche la surface du court de l'adversaire.
- 7.5. Si le score atteint l'égalité à 14 points (ou à 10 points en simple-dames), le côté qui le premier a atteint 14 (10) points a la possibilité de choisir entre la règle 7.5.1 ou 7.5.2:
 - 7.5.1. continuer le set jusqu'à 15 (11) points, c.-à-d. ne pas demander la prolongation; ou
 - 7.5.2. prolonger le set jusqu'à 17 (13) points.
- 7.6. Le côté qui gagne un set sert en premier au set suivant.

8. CHANGEMENT DE CÔTÉ

- 8.1. Les joueurs changent de côté:
 - 8.1.1. à la fin du premier set;
 - 8.1.2. à la fin du deuxième set si un troisième set aura lieu; et
 - 8.1.3. au troisième set quand un côté atteint en premier le nombre de points suivant:
 - 8.1.3.1. 6 lors d'un set à 11 points; ou
 - 8.1.3.2. 8 lors d'un set à 15 points.

- 8.2. Si les joueurs oublient de changer de côté conformément à la règle 8.1, le changement doit s'effectuer aussitôt l'oubli découvert: Le score atteint reste acquis.

10. SIMPLE

10.1. Zone de service et de réception

- 10.1.1. Les joueurs servent ou reçoivent le service dans leur zone de service droite quand le score du serveur est zéro ou un chiffre pair.
- 10.1.2. Les joueurs servent ou reçoivent le service dans leur zone de service gauche quand le score du serveur est un chiffre impair.

10.2. Ordre de jeu et position sur le court

Pendant un échange, le volant est frappé alternativement par le serveur et le receveur de n'importe quel endroit de son côté du filet jusqu'à ce que le volant ne soit plus en jeu (règle 15).

10.3. Points et service

- 10.3.1. Si le serveur gagne un échange (règle 7.4), le serveur marque un point. Puis, le serveur continue à servir depuis l'autre zone de service.
- 10.3.2. Si le receveur gagne un échange (règle 7.4), le serveur perd le droit de servir et le receveur devient le serveur et aucun joueur ne marque de point.

11. DOUBLE

11.1. Zone de service et de réception

- 11.1.1. Au début du set et chaque fois qu'un côté obtient le droit de servir, le service s'effectue à partir de la zone de service droite.
- 11.1.2. Le joueur qui débute le set par le service ou qui débute le set en recevant le service, sert ou reçoit le service depuis la zone de service droite quand le score de son côté est zéro ou un chiffre pair.
- 11.1.3. Le joueur qui débute le set par le service ou qui débute le set en recevant le service, sert ou reçoit le service depuis la zone de service gauche quand le score de son côté est un chiffre impair.
- 11.1.4. Pour les partenaires le contraire est valable.
- 11.1.5. Le joueur du côté receveur qui se trouve dans la zone de service diagonalement opposée au serveur doit être le receveur.
- 11.1.6. Le service est effectué alternativement depuis l'une ou l'autre zone de service (exception règle 12 et 14).

11.2. Ordre du jeu et position sur le court

Après que le service ait été retourné, pendant un échange, le volant est frappé alternativement par un des joueurs du côté serveur et un des joueurs du côté receveur de n'importe quel endroit de son côté du filet jusqu'à ce que le volant ne soit plus en jeu.

11.3. Points et service

- 11.3.1. Si le côté serveur gagne un échange (règle 7.4), le côté serveur marque un point. Puis, le serveur continue à servir depuis l'autre zone de service.
- 11.3.2. Si le côté receveur gagne un échange (règle 7.4), le serveur perd le droit de servir et aucun côté ne marque de point.

11.4. Ordre du service

Pendant un set, le droit de servir passe consécutivement

11.4.1. du premier serveur

11.4.2. au premier receveur

11.4.3. au partenaire du premier receveur,

11.4.4. au joueur du premier côté serveur, qui se trouve dans la zone de service droite (règle 11.1.2.)

11.4.5. au partenaire du joueur de règle 11.4.4 et de suite.

11.5. Aucun joueur n'a le droit de servir ou de recevoir le service alors que ce n'est pas son tour ou de recevoir le service deux fois de suite pendant le même set (exception règle 12 et 14).

11.6. Lors du set suivant, n'importe quel joueur du côté gagnant peut servir en premier et n'importe quel joueur du côté perdant peut recevoir en premier.

12. ERREUR DE ZONE DE SERVICE

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

12.1.1. a servi ou reçu alors que ce n'était pas son tour;

12.1.2. a servi depuis ou reçu dans la fausse zone de service; ou

12.2. Si une confusion de zone de service est découverte avant que le service suivant n'ait été exécuté

12.2.1. l'échange est à remettre si un côté a commis une erreur et ce côté a gagné l'échange;

12.2.2. l'erreur n'est pas corrigée si un côté a commis une erreur et ce côté a perdu l'échange;

12.2.3. l'échange est à remettre si les deux côtés ont commis une erreur.

12.3. Si en raison d'une confusion de zone de service l'échange est à remettre, l'erreur est corrigée et l'échange est remis.

12.4. Si une confusion de zone de service est découverte après que le service suivant a été exécuté, l'erreur n'est pas corrigée et le jeu est poursuivi sans que les joueurs changent de zone de service (et - le cas échéant - sans modification l'ordre de servir).

16. CONTINUITÉ DU JEU, MAUVAISE CONDUITE ET SANCTIONS

16.1. Des pauses

16.1.1. n'excédant pas 90 secondes entre le premier et deuxième set; et

16.1.2. n'excédant pas 5 minutes entre le deuxième et troisième set

sont admises dans tous les matchs.

* * * * *

ANNEXE 4

COMPLÉMENTS DE *swiss badminton*

1. Lors de compétitions officielles (Interclub, tournois) l'espace entre la ligne de fond et le prochain obstacle ou la paroi doit être au moins 1,25 m et entre les courts au moins 0,5 m.
2. Une salle est praticable sans restrictions si elle a une hauteur jusqu'à l'infrastructure du plafond d'au moins 7 m. Elle est impraticable si cette hauteur n'atteint pas 5 m. si la hauteur est comprise entre 5 et 7 m, le service doit être répété lorsque le volant touche le plafond ou son infrastructure. Lorsque le volant touche des obstacles (engins de sports, lampes etc.) qui sont placés entre le court et l'infrastructure du plafond, l'échange doit être répété.

* * * * *