



Arbitrage au badminton



SECTION A

RÈGLEMENTS ET RECOMMANDATIONS

Badminton Québec
4940, rue Hochelaga
Montréal QC H1V 1E7

Tél.: (514) 252-3066
Fax: (514) 252-3175
www.badmintonquebec.com
badmintonquebec@videotron.ca

Table des matières

Section A: RÈGLEMENTS ET RECOMMANDATIONS

CHAPITRE 1 - L'ENVIRONNEMENT

Article 1 : Terrain	3
Article 2 : Murs.....	4
Article 3 : Plafond.....	5
Article 4 : Éclairage.....	7
Article 5 : Aération et température.....	7
Article 6 : Filet.....	7
Article 7 : Poteaux.....	9

CHAPITRE 2 - L'ÉQUIPEMENT

Article 8 : Volant.....	11
Article 9 : Raquette	14
Article 10: Matériel homologué	15

CHAPITRE 3 - LES RÈGLES DU JEU

Article 11: Terminologie.....	16
Article 12: Pointage.....	17
Article 13: Tirage au sort.....	18
Article 14: Volant au jeu.....	19
Article 15: Déroulement du jeu	19
Article 16: Service.....	21
Article 17: Fautes.....	24
Article 18: Reprise	25
Article 19: Présence sur le terrain.....	26
Article 20: Période de repos	27
Article 21: Arrêt du jeu	28

CHAPITRE 4 - COMPORTEMENT DES PARTICIPANTS

Article 22: Conseils aux joueurs	29
Article 23: Échauffement.....	29
Article 24: Tenue vestimentaire	29
Article 25: Mauvaise conduite.....	30
Article 26: Les officiers et les appels	31

SECTION A

RÈGLEMENTS ET RECOMMANDATIONS

CHAPITRE 1

L'environnement

Article 1: TERRAIN

1.1 DIMENSIONS

1.1.1 Terrain conventionnel

Le terrain conventionnel, tel qu'illustré au *Diagramme n°1*, permet le déroulement du jeu en simple et en double. Vous remarquerez, en consultant le *Diagramme n°2*, que seuls les corridors de côté ne font pas partie du jeu en simple.

Les lignes de démarcation sont peintes d'une couleur bien visible, de préférence blanche ou jaune, et sont d'une largeur de 4 cm (1,5 pouces). Chaque ligne fait partie et est tracée à l'intérieur de la surface délimitée à l'exception de la ligne médiane délimitant les zones de service droite et gauche. Cette ligne doit être également répartie entre les deux zones qu'elle délimite et, par le fait même, fait partie de ces zones.



Articles 1.1; 1.2; 1.3.

Les lignes du terrain doivent être continues, c'est-à-dire qu'elles ne doivent pas être entrecoupées par des lignes délimitant des terrains d'autres sports. Le volant de badminton étant de petite dimension en comparaison avec les objets utilisés dans d'autres sports, il est important que celles-ci soient pleines et continues. Nous recommandons de tracer les lignes des terrains de badminton en dernier lieu afin d'éviter d'entrecouper les lignes d'autres sports.

1.1.2 Terrain pour le jeu en simple

Lorsque l'espace disponible ne permet pas la délimitation d'un terrain conventionnel, on peut tracer un terrain pour le jeu en simple seulement, tel qu'illustré au *Diagramme n°3*.

1.1.3 Terrain modifié pour personnes handicapées

Sur un terrain conventionnel, les limites du terrain varieront selon le handicap physique. Pour de plus amples informations concernant les règles adaptées, veuillez consulter la *Section E*.

1.2 AIRE DE JEU

Un espace libre minimal de 1,25 m (4 pieds) doit entourer le terrain.

1.3 REVÊTEMENT

Afin d'offrir une bonne adhérence, le sol doit être revêtu d'une surface synthétique ou de bois franc. Ce dernier étant préférable, car il permet une meilleure absorption des chocs occasionnés par le déplacement des joueurs. Le revêtement du terrain ne peut être fait de pierres ou de tuiles (linoléum). On ne doit pas utiliser une peinture éblouissante (genre émail) et le blanc est totalement à déconseiller.

Article 2: MURS

La surface des murs de chaque côté du terrain doit être libre de tout obstacle jusqu'à une hauteur de 4,3 m (14 pieds). Les murs doivent être de couleur foncée et non réfléchissante. Nous recommandons le vert ou le bleu foncé, plus particulièrement pour les murs parallèles aux lignes arrière du terrain.

Article 3: PLAFOND

Mesurée à partir du sol, la hauteur minimale dégagée de tout obstacle doit être de 8,2 m (27 pieds). (International: 9 m [29 pieds])

Article 4: ÉCLAIRAGE

La luminance minimale est de 50 candelas (53 décalux) lorsque mesurée à une hauteur de 1,25 m (4 pieds) au-dessus du sol. La luminance doit être répartie uniformément sur tout le terrain.

Article 5: AÉRATION ET TEMPÉRATURE

La température doit être maintenue entre 15°C et 18°C (60°F et 65°F) lorsque prise à une hauteur de 1,25 m (4 pieds) au-dessus du sol et ce, afin de ne pas affecter la vitesse des volants.

Le système d'aération doit être silencieux et orienté de manière à ce que les sorties d'air ne modifient pas la trajectoire du volant.

Article 6: FILET

Le filet est confectionné avec de la ficelle de fibre naturelle ou artificielle de couleur foncée. Ses mailles mesurent de 1,5 cm à 2 cm (5/8 à 3/4 de pouce). Nous recommandons l'utilisation de filets dont les mailles mesurent 1,5 cm (5/8 de pouce) afin d'éviter que le volant se coince entre les mailles. Il est de largeur uniforme, soit 76 cm (2,6 pieds). Selon vos installations, deux longueurs de filets sont disponibles. Si les poteaux sont ancrés directement sur les lignes latérales de votre terrain, vous opterez pour un filet mesurant 6,02 m (19 pieds 9 pouces). Par contre, si les poteaux sont situés à l'extérieur des limites du terrain, vous devrez utiliser un filet d'une longueur de 6,7 m (22 pieds).

Le filet est bordé d'un ruban blanc de 7,5 cm (3 pouces) de large, posé à cheval sur sa partie supérieure. Une corde traverse le filet sous la bande de ruban blanc et sert à le tendre entre les deux poteaux. Au centre du terrain, le haut du filet s'élève à 1,524 m (5 pieds) et au-dessus des lignes latérales de double, le haut du filet s'élève à 1,55m (5 pieds 1 pouce), comme illustré au *Diagramme n°4*. Il ne devrait y avoir d'espace entre l'extrémité du filet et le poteau. Si nécessaire, l'extrémité du filet devrait être fixée au poteau avec une ficelle.



Articles 1.6; 1.7; 1.8; 1.9; 1.10; 1.11.

Les paramètres nécessaires sont manquants ou erronés.

Article 7: POTEAUX

Les poteaux mesurent 1,55 m (5 pieds 1 pouce) de hauteur à partir du sol et doivent être suffisamment rigides pour demeurer à la verticale lorsque le filet est tendu conformément aux dispositions de l'Article 6.

Ils doivent être d'un diamètre extérieur (voir le croquis ci-contre) de 3,8 cm (1,5 pouces). Le dessus du poteau doit être fermé par une capsule sur laquelle passera la corde qui tend le filet. Celle-ci ira se fixer à une attache située vis-à-vis le prolongement de la corde, à une hauteur de 0,75 m (2,6 pieds) de la base. Une plaque ronde d'ancrage est fixée à une hauteur d'au moins 15 cm (6 pouces) à partir de la base du poteau. Le diamètre de la base du poteau peut être identique au diamètre du poteau ou encore supérieur à celui-ci. La base du poteau ainsi que cette plaque d'ancrage viendront s'insérer dans l'ancrage, limitant ainsi tout mouvement du poteau. Il existe différents types d'ancrages. Lors de l'installation de ceux-ci, assurez-vous qu'ils seront fixés dans la structure de béton sous le plancher et retenu par un produit de type époxy.

Chaque terrain doit avoir 2 poteaux qui le divisent en deux parties égales. Ces poteaux sont situés au centre des lignes latérales du terrain de double. Puisque les lignes et les poteaux ont le même diamètre, soit 3,8 cm (1,5 pouces), les poteaux font donc partie du jeu.

On remarque toutefois que certaines installations ont des poteaux dont le diamètre excède la ligne ou encore dont les poteaux sont situés entre deux terrains. Ces installations sont considérées non réglementaires et altèrent la qualité de jeu des adeptes en rendant la pratique moins sécuritaire.

Si vous disposez de poteaux dont le diamètre excède la norme soit 3,8 cm (1,5 pouces), nous vous recommandons de placer vos ancrages de manière à ce que les poteaux excèdent la ligne vers l'intérieur du terrain plutôt que vers l'extérieur. De cette manière, vos poteaux feront partie du jeu.

Si vos poteaux sont situés à l'extérieur du terrain, vous pourrez délimiter la zone de jeu à l'aide d'un ruban blanc, ou tout autre matériau mesurant 3,8 cm (1,5 pouces) de large. L'extrémité de ce ruban sera fixée sur les lignes latérales du terrain de double ou encore s'assurer que le ruban tombe bien à la verticale en y attachant une petite pesée. L'autre extrémité de ce ruban sera fixée au sommet du filet.

Les dispositions de cet article s'appliquent également lorsqu'on a tracé un terrain de simple seulement. Dans ce cas, les lignes latérales utilisées sont celles du terrain de simple.

 *Articles 1.4; 1.5.*

CHAPITRE 2

L'équipement

Article 8: VOLANT

Le volant peut être fabriqué de matériaux synthétiques ou naturels. Quel que soit le matériau utilisé, ses caractéristiques de vol doivent être semblables à celles d'un volant de plumes naturelles, dont la tête est fabriquée de liège recouvert d'une mince gaine de cuir. Les compétitions de calibre international, national et de classe Élite/A, B, C, U23, U19, U17 et U15 provinciale se déroulent exclusivement avec les volants de plumes. D'autre part, on utilise le volant de nylon pour la catégorie U13.

Badminton Québec conduit périodiquement des évaluations portant sur la qualité de vol et la durabilité des volants de plumes et de nylon. Afin de connaître la marque des volants recommandés, n'hésitez pas à communiquer avec Badminton Québec au (514) 252-3066.



Article 2.1.

8.1 VOLANT DE PLUMES

Normes de fabrication:

Le volant pèse de 4,74 g à 5,5 g (73 grains à 85 grains) et possède 16 plumes fixées sur une base de liège appelée «tête» dont le diamètre est de 2,50 cm à 2,80 cm (1 pouce à 1 1/8 pouces). De plus, le bout de la tête du volant doit être rond.

La longueur des plumes varie de 6,20 cm à 7 cm (2 1/2 pouces à 2 3/4 pouces), mesurée de leur extrémité jusqu'à la base de liège. Chaque volant doit être confectionné de plumes de même longueur. Les plumes sont solidement fixées à l'aide d'un fil résistant. Le haut des plumes dessine un cercle dont le diamètre varie de 5,8 cm à 6,8 cm (2 1/4 pouces à 2 5/8 pouces).



Article 2.2.

8.2 VOLANT MODIFIÉ

Lorsque les conditions climatologiques ou l'environnement physique du site de compétition affectent la qualité du jeu obtenu avec un volant fabriqué selon les normes décrites précédemment, il est possible de modifier légèrement les normes de fabrication. Toutefois, on ne doit observer aucun changement substantiel quant au modèle, aux dimensions, au vol et à la masse du volant, et l'organisme national devra approuver les modifications.



Article 2.4.

8.3 VOLANT SYNTHÉTIQUE

L'empennage est fabriqué de matières synthétiques plutôt que de plumes. La tête doit être fabriquée de liège ou de matières synthétiques possédant les mêmes caractéristiques que le liège et recouverte d'une pièce de cuir blanche ou de tout autre matériel ayant les mêmes propriétés. De plus, le bout de la tête du volant doit être rond.

Le volant synthétique (blanc ou jaune) doit avoir les mêmes dimensions et les mêmes caractéristiques de vol que le volant de plumes (*voir Article 8.1*). Cependant, considérant les spécificités des matières synthétiques quant à leur gravité et à leur action, une variation de l'ordre de dix pour cent (10%) des trajectoires du vol est acceptable.



Article 2.3.

8.4 VITESSE DU VOLANT

Afin de vérifier la vitesse du volant, vous devez le frapper avec force à l'aide de la technique du dégagé du coup droit par en dessous. Il devra passer à environ 1 m (3 pieds 3 pouces) au-dessus du filet en suivant une trajectoire parallèle aux lignes de côté. Sa vitesse sera dite réglementaire si le volant retombe dans une zone située à 19 cm devant et 23 cm derrière la ligne arrière de service en double tel qu'illustré au *Diagramme n° 7*.

Si on le désire, on peut tracer sur le terrain les marques délimitant la zone identifiée pour vérifier la vitesse des volants. Ces marques mesurent 4 cm² et reposent sur la ligne latérale de simple vers l'intérieur du terrain. Deux marques au sol sont tracées, une à 53 cm et l'autre à 95 cm de la ligne arrière du terrain.

En général, la personne qui vérifie la vitesse du volant se placera sur la ligne arrière. Toutefois, si son niveau technique ne lui permet pas de projeter le volant avec suffisamment de force, nous lui recommandons de s'avancer, et de déterminer l'endroit sur le terrain d'où elle pourra atteindre la zone visée.



Article 9: RAQUETTE

9.1 DESCRIPTION

Les principales parties de la raquette sont le pommeau, le manche, le fuseau, la tige, la gorge, la tête, la surface cordée et le cadre.

- a) Le pommeau est l'extrémité du manche qui permet à la main de ne pas glisser sur le manche;
- b) Le manche est la partie par laquelle le joueur tient la raquette;
- c) Le fuseau est la partie qui lie le manche à la tige;
- d) La tige joint l'ensemble du manche à l'ensemble de la tête;
- e) La gorge est la base de la tête qui la lie à la tige;
- f) La tête regroupe le cadre, la surface cordée et la gorge;
- g) La surface cordée est la partie de la raquette avec laquelle le joueur frappe le volant;
- h) Le cadre est la partie sur laquelle est fixée la surface cordée.



9.2 DIMENSIONS

- a) La longueur de l'ensemble de la raquette ne doit pas excéder 680 mm et sa largeur, 230 mm;

- b) La surface cordée ne doit pas excéder 280 mm de longueur et 220 mm de largeur;
- c) Les cordes peuvent toutefois recouvrir la partie normalement occupée par la gorge, seulement si la largeur de la surface cordée accrue n'excède pas 35 mm et que la longueur ne dépasse pas 330 mm.



Articles 4.1; 4.2.2.

9.3 PARTICULARITÉS

La surface cordée de la raquette doit être plane et constituée d'un réseau de cordes synthétiques ou naturelles. Celles-ci sont soit croisées alternativement, soit liées au point d'intersection. La densité du réseau de cordage doit être uniforme et, en particulier, la densité au centre ne doit pas être inférieure à celle des autres parties.

La raquette doit être exempte de toute protubérance et de tout objet autre que l'équipement utilisé pour prévenir l'usure, la détérioration et la vibration. Cette recommandation s'applique également à l'équipement qui permet une bonne distribution du poids de la raquette ainsi qu'une bonne adhérence de la main sur le manche. Ces équipements seront donc autorisés dans la mesure où leur emplacement et leur dimension conviennent au but dans lequel ils sont utilisés. Tout dispositif modifiant la forme de la raquette ne peut être utilisé.



Articles 4.2.1; 4.3.

Article 10: MATÉRIEL HOMOLOGUÉ

La Fédération internationale de badminton (F.I.B.) règlera toutes questions concernant les raquettes, les volants ou tout prototype utilisé pour le badminton de façon à définir la conformité avec les spécifications ou pour décider s'ils sont acceptables ou non pour jouer. Une telle décision peut être prise à l'initiative de la F.I.B. ou à la demande d'un tiers ayant un intérêt réel reconnu (joueur, fabricant, organisme).



Article 5.

CHAPITRE 3

Les règles de jeu

Article 11: TERMINOLOGIE

a) Échange

L'action située entre la réception du service et l'arrêt du jeu.

b) Manche (ou set)

Une série de 21 points.

c) Partie (ou match)

Une partie correspond à un ensemble de manches. Le joueur ou l'équipe qui remporte deux (2) manches sur trois (3) gagnera la partie. Un joueur ou une équipe peut également remporter la partie si les adversaires sont « défaut », « forfait », « abandon » ou « disqualification ».

d) Rencontre

Dans le cas d'un tournoi par équipe, cela correspond à un ensemble de parties. (Exemple: aux Jeux du Québec, une région qui remporte au moins quatre [4] parties sur une possibilité de sept [7] gagne la rencontre.)

e) Service

Mise en jeu du volant.

f) Serveur

Joueur qui met le volant en jeu.

g) Receveur

Joueur qui reçoit le volant lors du service.

h) Simple

Partie opposant un joueur contre un joueur. Les épreuves de simple masculin et simple féminin sont au programme des compétitions de badminton.

i) Double

Partie opposant deux joueurs contre deux joueurs. Les épreuves de double masculin, double féminin et double mixte sont au programme des compétitions de badminton.

Article 12: POINTAGE

12.1 RÈGLE GÉNÉRALE

Le joueur ou l'équipe qui remportera l'échange marquera un point.



Article 7.3.

12.2 MANCHE DE 21 POINTS

12.2.1 Pour remporter une partie

Le vainqueur d'une partie est le joueur ou l'équipe qui a remporté deux (2) manches sur une possibilité de trois (3). Un joueur ou une équipe peut également remporter la partie si les adversaires sont « défaut » ou « forfait ».



Article 7.1.

12.2.2 Pour remporter une manche

Le premier joueur ou équipe à atteindre la marque de vingt et un (21) points remportera la manche, sauf en cas de prolongation (article 12.2.4).



Article 7.2.

12.2.3 Pour marquer un point

Le joueur ou l'équipe marquera un point si le receveur ou l'équipe à la réception commet une «faute» ou si le volant n'est plus en jeu parce qu'il a touché le sol à l'intérieur de la surface de jeu du receveur ou de l'équipe à la réception.



Article 7.3.

12.2.4 Continuité en cas d'égalité 20 - 20

En cas d'égalité à 20-20, le joueur ou l'équipe qui prendra une avance de deux (2) points remportera la manche. Si le pointage atteint 29-29, le joueur ou l'équipe qui atteindra trente (30) en premier remportera la manche.



Articles 7.4; 7.5.

12.2.5 Changement de demi-terrain

Les joueurs changeront de demi-terrain à la fin de chaque manche. Lors de la troisième manche, les joueurs changeront de demi-terrain lorsqu'un joueur ou une équipe aura atteint onze (11) points. Si les joueurs oublient de changer de demi-terrain, ils doivent le faire dès qu'ils s'en aperçoivent, lorsque le volant n'est pas en jeu. La manche continuera sans changer le pointage.



Article 8.

Article 13: TIRAGE AU SORT

Le tirage au sort s'effectue avant le début de la partie. Généralement, le tirage au sort s'effectue à l'aide d'une pièce de monnaie ou de toute autre chose pouvant clairement désigner le gagnant du tirage au sort. Toutefois, d'autres méthodes sont fréquemment utilisées par les joueurs, par exemple, on frappe un volant vers le haut et lorsqu'il se dépose au sol, le gagnant du tirage au sort sera celui vers lequel la tête du volant pointerait.

Le gagnant du tirage exercera son choix sur l'une des deux options suivantes:

- a) servir ou recevoir en premier;
- b) commencer la partie sur l'un ou l'autre des demi-terrains.

Le joueur ou l'équipe qui a perdu le tirage au sort devra exercer son choix sur l'option restante.



Articles 6.1; 6.2.

Article 14: VOLANT EN JEU

Le volant est en jeu dès l'instant où la raquette du serveur fait un mouvement vers l'avant et frappe le volant jusqu'au moment où:

- a) Le volant touche le sol;
- b) Une «faute» ou une «reprise» est appelée;
- c) Le volant reste attaché ou suspendu sur le filet;
- d) Le volant touche le filet ou un poteau et commence à tomber vers la surface du terrain du côté du joueur qui l'a frappé.

Le volant est toujours en jeu lorsqu'après avoir frappé un poteau réglementaire ou touché au filet en le franchissant par-dessus, il retombe à l'intérieur du demi-terrain adverse.



Articles 15.1; 15.2; 15.3.

Article 15: DÉROULEMENT DU JEU

15.1 RÈGLES GÉNÉRALES

Dès que les joueurs sont en place, le premier mouvement vers l'avant de la raquette du serveur indique le début de la phase de service. Le serveur ne servira pas avant que le receveur ne soit prêt, mais celui-ci sera considéré comme prêt s'il essaie de retourner le volant. Aucun joueur ou équipe ne doit retarder volontairement la mise en jeu tel que stipulé à l'Article 16.3.8.



Articles 9.1.1; 9.2; 9.4.

15.2 QUI SERVIRA LE PREMIER

Le choix du joueur ou de l'équipe qui débute la partie comme serveur est déterminé par le tirage au sort (*voir Article 13*). Pour chaque manche suivante, le joueur ou l'équipe ayant remporté la manche précédente servira le premier. En double, le joueur qui servira le premier peut alterner d'une manche à l'autre. (N.B.: Le joueur qui reçoit peut également alterner d'une manche à l'autre.)



Articles 7.6; 11.6.

15.3 POSITION DES JOUEURS ET ALTERNANCE DU SERVICE

15.3.1 Lors d'une partie en simple

Au début de la manche, le serveur est dans la zone de service droite alors que le receveur occupe la zone diagonalement opposée. Lors de la mise en jeu (phase de service), ils ne doivent pas toucher les lignes délimitant ces zones. Dès que le volant est en jeu, les joueurs peuvent se déplacer partout sur leur demi-terrain sans tenir compte des lignes.

Le volant est frappé à tour de rôle par le serveur et le receveur jusqu'à ce que l'un des deux joueurs commette une faute ou que le volant ne soit plus en jeu. Si le receveur commet une faute ou encore si le volant tombe à l'intérieur de la surface de jeu du receveur, le serveur marque un point et les joueurs alternent de zone de service. Le serveur se placera dans la zone de service droite lorsque sa marque sera de zéro (0) ou un nombre pair. Il se placera dans la zone de service gauche lorsque sa marque est un nombre impair. Lorsque le serveur perd l'échange, son adversaire marque un point et reprend le service. Il met le volant au jeu à partir de la zone correspondante à sa marque (ex.: il se placera dans la zone de droite s'il a 6 points).



Articles 9.1.2; 10.1; 10.2; 10.3.

15.3.2 Lors d'une partie en double

Au début de chaque manche, le premier serveur sera le joueur de l'équipe au service, qui occupe la zone de droite. Les joueurs ne changent pas de zones de service tant qu'ils ne marquent pas de point sur leur propre service. Lorsque l'équipe du serveur gagne l'échange, celle-ci marque un point et le même serveur continue de servir depuis l'autre zone de service.

Si l'équipe du receveur remporte l'échange, celle-ci marque un point, l'équipe du receveur devient serveur. Si le pointage de l'équipe au service est pair, c'est le joueur situé dans la zone de droite qui servira, si le pointage est impair, ce sera le joueur placé dans la zone de gauche qui devra servir.

Le receveur sera placé dans la zone diagonalement opposée au serveur. Il est le seul à pouvoir retourner le service. Si le volant touche ou est frappé par son partenaire, l'équipe au service marque un point. Les partenaires du serveur et du receveur peuvent se placer où ils le désirent sur l'aire de jeu, à la condition de ne pas gêner les adversaires.

Après que le service ait été retourné par le receveur, le volant pourra être frappé par n'importe quel joueur et de n'importe quel endroit sur son demi-terrain et ce, jusqu'à ce que le volant ne soit plus en jeu. À la fin de chaque échange, les joueurs devront reprendre leurs positions respectives selon le mécanisme décrit ci-dessus.



Articles 9.5; 11.1; 11.2; 11.3.

15.3.3 Ordre des services

Dans chaque manche, le droit de servir doit passer successivement :

- Du serveur initial qui a commencé la manche depuis la zone de service droite;
- Au partenaire du receveur initial. Le service doit être exécuté à partir de la zone de service gauche;
- Au partenaire du serveur initial;
- Au receveur initial;
- Au serveur initial et ainsi de suite.



Article 11.4.

Article 16: SERVICE

16.1 RÈGLE GÉNÉRALE

La phase de service débute par le premier mouvement avant de la raquette vers le volant et se termine lors de l'impact sur la raquette. La phase de service prendra fin également si le serveur, dans l'exécution du service, ne fait pas contact avec le volant.

Lors de l'exécution du service, le volant doit passer au-dessus du filet et tomber dans la zone de service adverse. Si le volant touche le filet et tombe dans la zone de service adverse, le service sera jugé bon.



Articles 9.1.8; 9.1.9; 9.3.

16.2 L'EXÉCUTION

Voir le *Diagramme n°9* .

- 16.2.1** Une partie de chacun des deux pieds du serveur doit demeurer en contact avec la surface du terrain, dans une position stationnaire, dès l'amorce du service et ce jusqu'au contact avec le volant;
- 16.2.2** Le point de contact initial avec le volant doit être la tête du volant;
- 16.2.3** Au moment de la frappe, le volant doit être entièrement en dessous de la hauteur correspondant à la taille du serveur. La taille devra être considérée comme une ligne imaginaire autour du corps, au niveau avec la partie la plus basse de la dernière cote du serveur;
- 16.2.4** Le manche de la raquette du serveur, au moment de la frappe du volant, devra être incliné vers le bas;
- 16.2.5** Le mouvement de la raquette du serveur doit être continu vers l'avant une fois le service amorcé jusqu'à ce que le service soit exécuté.



Articles 9.1.3; 9.1.4; 9.1.5; 9.1.6; 9.1.7.

16.3 FAUTES DE SERVICE ET DE RÉCEPTION

Il y a «faute»:

- 16.3.1** Si l'exécution est incorrecte (*voir Articles 16.1 et 16.2*);
- 16.3.2** Si, lors de l'exécution du service, le joueur ne fait pas contact avec le volant;
- 16.3.3** Si le volant frappe un poteau situé à l'extérieur du terrain;
- 16.3.4** S'il y a un arrêt dans l'exécution. La décélération ou l'accélération du geste sont permises;
- 16.3.5** Si le volant n'atteint pas la zone de service diagonalement opposée;
- 16.3.6** Si, lors de l'exécution, le serveur ou le receveur a un pied à l'extérieur de la zone de service ou sur l'une des lignes la délimitant;
- 16.3.7** Si une partie d'un des deux pieds du serveur ou du receveur glisse sur le sol ou n'est pas en contact avec celui-ci lors de la phase de service. Le serveur peut cependant avancer d'un pas avant d'amorcer l'exécution du service;
- 16.3.8** Si le serveur ou le receveur retarde volontairement le service ou met du temps à se préparer de façon à obtenir un avantage déloyal.

L'arbitre interviendra s'il juge que ce laps de temps est exagéré en donnant un avertissement amical au joueur concerné (sans donner de carton). En cas de récidive, l'arbitre pourra lui donner un avertissement (carton jaune) ou une faute (carton rouge) et ainsi lui faire perdre son service et donner un point à l'adversaire;

16.3.9 Si, lors du jeu de double, le partenaire du receveur retourne le service;

16.3.10 Si, lors du service, le volant demeure sur le dessus du filet ou reste pris dans le filet après l'avoir franchi.



Articles 9.3; 13.1; 13.2.

16.4 ERREURS DE ZONES DE SERVICE

Une erreur de zones de service survient dans l'un ou l'autre des cas suivants :

16.4.1 Si un joueur a servi lorsque ce n'était pas son tour;

16.4.2 Si un joueur a servi en étant dans la mauvaise zone de service;

16.4.3 Si un joueur s'est trouvé dans la mauvaise zone de réception de service alors que le service a été exécuté.



Article 12.1.

16.5 QUE FAIRE SUITE À UNE ERREUR DE ZONES DE SERVICE

16.5.1 Si une erreur de zones de service est constatée, l'erreur devra être corrigée et le pointage demeurera le même;



Article 12.2.

Article 17: FAUTES

17.1 IL Y A «FAUTE» SI, PENDANT LE JEU, LE VOLANT:

17.1.1 Tombe en dehors des limites du demi-terrain adverse (un volant est jugé à l'extérieur quand la tête du volant et non l'empennage touche le sol à l'extérieur du terrain);

17.1.2 Tombe à l'intérieur des limites de son propre demi-terrain;

- 17.1.3 Ne franchit pas le filet, en y restant accroché;
- 17.1.4 Passe à travers ou sous le filet;
- 17.1.5 Touche le plafond, un mur ou tout autre obstacle ou personne en dehors du terrain. (Lorsque vous procédez à l'évaluation des obstacles pouvant nuire au jeu lors d'une compétition, nous vous recommandons d'accorder une «reprise» [voir Article 18] seulement sur les obstacles très nuisibles au déroulement normal du jeu);
- 17.1.6 Touche le corps, les vêtements ou l'orthèse d'un joueur;
- 17.1.7 Frappe un poteau situé à l'extérieur du terrain;
- 17.1.8 Est frappé successivement par un joueur dans un mouvement interrompu (lorsque le coup est exécuté dans un mouvement continu, il n'y a pas de faute);
- 17.1.9 Est frappé successivement par les partenaires d'une même équipe;
- 17.1.10 Est maintenu volontairement sur la raquette puis projeté dans l'exécution du mouvement.



Article 13.3.

17.2 IL Y A «FAUTE» SI, PENDANT LE JEU, LE JOUEUR:

- 17.2.1 Touche le filet ou un poteau avec une partie de son corps, de ses vêtements, de sa raquette ou de son orthèse;
- 17.2.2 Place sa raquette dans le but soit d'intimider, nuire ou limiter les possibilités de retour de son adversaire;
 - 17.2.2.1 Lorsque le volant est frappé près et sous la bande blanche du filet, l'adversaire peut placer sa raquette haute et près du filet sans commettre de faute.
 - 17.2.2.2 Lorsque le volant est frappé près et au-dessus de la bande blanche du filet, le joueur A qui frappe le volant doit pouvoir poursuivre librement son mouvement, même si sa raquette empiète sur le territoire du joueur B. Donc lors de la continuité du mouvement, même si la raquette du joueur A ne touche pas celle du joueur B, le seul fait de mettre sa raquette en opposition constitue une obstruction et par conséquent, le joueur B commet une faute.
- 17.2.3 Frappe le volant avant qu'il ne pénètre dans son demi-terrain;
- 17.2.4 Nuit à la concentration d'un adversaire par des cris, des gestes ou de toute autre manière. L'arbitre devra faire preuve de discernement lorsque, par exemple, après un échange très enlevé, le joueur exprime sa satisfaction;
- 17.2.5 Pénètre en partie ou en totalité sur le demi-terrain adverse, soit au-dessus (à l'exception de la poursuite du mouvement suite à un coup frappé au filet) ou en dessous du filet, et que ce geste nuit à l'adversaire;

- 17.2.6** Échappe sa raquette et qu'elle pénètre dans le demi-terrain adverse, en nuisant à l'adversaire, ou entre en contact avec le filet ou les poteaux. Cependant, si la raquette pénètre dans le demi-terrain adverse sans nuire à l'adversaire, alors le jeu se poursuivra. Également, si la raquette tombe sur son demi-terrain ou à l'extérieur, le jeu se poursuivra, sauf si ce geste a nui à l'adversaire. Également, si un joueur lance intentionnellement sa raquette pour tenter de frapper le volant, une faute sera appelée et l'arbitre décernera au joueur fautif un avertissement pour mauvaise conduite, tel qu'indiqué à l'*Article 25*;
- 17.2.7** Est coupable d'infractions évidentes, répétitives ou persistantes conformément à l'*Article 25*.



Articles 13.4; 13.5.

Article 18: REPRISE («LET»)

La reprise est annoncée par l'arbitre pour arrêter le jeu. Lorsqu'il n'y a pas d'arbitre, le joueur pourra arrêter le jeu. Pour qu'un échange soit repris, la situation devra être signalée instantanément pour les *Articles 18.1, 18.2, 18.3, 18.4, 18.5, 18.6* et *18.8* alors qu'elle devrait être signalée avant que le prochain service ne soit effectué pour les *Articles 18.7* et *18.9*. Lorsqu'une reprise est appelée, aucun point n'est marqué et le joueur qui était au service sera à nouveau le serveur.

Il y aura reprise lorsque:

- 18.1** Le volant demeure sur le dessus du filet ou reste pris dans le filet après l'avoir franchi (sauf lors du service);
- 18.2** Le serveur et le receveur, lors de l'exécution du service, commettent simultanément une faute;
- 18.3** Il se produit un événement imprévu (personne ou objet faisant irruption sur le terrain ou circulant près du terrain, bruit soudain ou tout autre événement accidentel hors du contrôle des joueurs. Cependant un spectateur ou un objet immobile, l'arbitre, un bruit constant et uniforme ne peuvent être considérés comme des événements imprévus);
- 18.4** Un deuxième volant pénètre sur le terrain (si le second volant apparaît en même temps que l'échange prend fin ou si le joueur qui a envoyé le volant le récupère sans que cela ne nuise aux joueurs, l'arbitre peut ignorer ce volant et compter le point s'il juge que cela n'a pu changer l'issue de l'échange);
- 18.5** L'empennage du volant se sépare de la tête (toute autre déformation du volant n'entraîne pas de reprise);
- 18.6** Le serveur met le volant au jeu avant que le receveur ne soit prêt (on considère que le receveur est prêt lorsqu'il essaie de retourner le service);
- 18.7** Le juge de ligne ne peut se prononcer et que l'arbitre est dans l'impossibilité de prendre une décision; (par exemple lorsqu'un joueur se trouve à passer dans le champ de vision du juge de ligne au moment où le volant touche le sol).
- 18.8** Le volant touche un obstacle identifié comme «reprise»;
- 18.9** Selon l'opinion de l'arbitre, le jeu a été dérangé ou un joueur a été distrait par un entraîneur.



Articles 14.1; 14.2.

Article 19: PRÉSENCE SUR LE TERRAIN

Les entraîneurs (2 maximum par demi-terrain) doivent demeurer assis sur les chaises prévues pour eux. Si les conditions ne leur permettent pas de s'asseoir, ils pourront rester debout à côté du terrain ou d'un autre endroit.



Articles 6.4.13.

Article 20: PÉRIODE DE REPOS

Le jeu sera continu depuis le premier service jusqu'à ce que la partie soit terminée, sauf pendant les arrêts permis au présent article et à l'Article 21.



Article 16.1.

20.1 Durant les manches

Un intervalle n'excédant pas 60 secondes est alloué pour chaque manche dès que le pointage d'un joueur ou d'une équipe atteindra 11 points. Cet intervalle débutera dès la fin de l'échange qui marquera le 11e point.

L'intervention de l'entraîneur est permise, mais celle-ci devra se dérouler sur l'aire de jeu (aux cotés de l'officiel) puisque les athlètes devront y demeurer. L'entraîneur devra retourner à sa chaise 20 secondes avant la fin de l'intervalle.



Article 16.2.1.

20.2 Entre chaque manche

Un intervalle n'excédant pas 120 secondes est alloué entre chaque manche. Cet intervalle débutera dès la fin de l'échange qui marquera le gain de la manche.



Article 16.2.2.

L'intervention de l'entraîneur est permise, mais celle-ci devra se dérouler sur l'aire de jeu (aux cotés de l'officiel) puisque les athlètes devront y demeurer (au niveau international, les joueurs sont autorisés à quitter le terrain entre chaque manche). L'entraîneur devra retourner à sa chaise 20 secondes avant la fin de l'intervalle.



20.3 Spécificités Sénior et Maîtres

En tout temps, lors des rencontres de catégories sénior et maîtres, il y aura un repos de cinq minutes entre chaque manche.



20.4 Entre deux parties consécutives

Lors des rondes préliminaires, la période de repos sera déterminée selon le jugement de l'arbitre en chef. Toutefois, une période minimale de repos de 20 minutes devra être accordée entre les demi-finales et les finales.



Article 21: ARRÊT DU JEU

L'arbitre en chef peut suspendre le jeu, pour un laps de temps qu'il juge nécessaire, lorsque des circonstances incontrôlables l'exigent. Lorsqu'on reprend le jeu, le pointage acquis avant l'arrêt est maintenu.

À l'occasion d'une blessure, l'arbitre ira s'enquérir de l'état de santé du joueur et veillera à ce que l'arrêt soit bref afin de ne pas désavantager le joueur ou l'équipe adverse. Les joueurs devront demeurer sur l'aire de jeu. Un arrêt de jeu pourra être accordé par l'arbitre en chef si une intervention s'avère nécessaire.

Aucun arrêt de jeu ne sera alloué pour les motifs suivants:

- Incapacité ou blessure antérieure;
- Épuisement ou crampes suite aux efforts exigés par le jeu.

L'arbitre et l'arbitre en chef sont les seuls juges d'un arrêt de jeu et seul l'arbitre en chef peut déclarer forfait tout joueur qui ne se conforme pas à leurs décisions.



Articles 16.3; 16.4.

CHAPITRE 4

Comportement des participants

Article 22: CONSEILS AUX JOUEURS

Les conseils aux joueurs provenant de l'extérieur du terrain sont autorisés entre les échanges (quand le volant n'est plus en jeu, attention, le jeu doit rester continu) et pendant les périodes de repos prévues aux *Articles 20.1 et 20.2*. Les personnes contrevenantes pourront être immédiatement expulsées de l'aire de jeu afin d'éliminer tout contact verbal et visuel avec le joueur.

Article 23: ÉCHAUFFEMENT

Les joueurs disposent d'une période d'échauffement sur le terrain, avant le début de chaque partie. La durée de cette période est de 2 minutes, sera déterminée par l'arbitre en chef. La période d'échauffement pourra être prolongée avec l'autorisation de l'arbitre en chef.

Article 24: TENUE VESTIMENTAIRE

Lors d'une compétition, les joueurs doivent respecter exclusivement les normes vestimentaires suivantes:

- 24.1** Ils doivent porter un T-shirt, un short ou une jupe, et des chaussures appropriées à la pratique du badminton. Le port du bandeau (sous réserve de l'article 24.6) et du poignet est permis;
- 24.2** Le T-shirt peut être sans manche (commercialisé par un équipementier de badminton connu) ou doit avoir des manches courtes (manche de compression autorisée). Ils ne doivent pas être confectionnés de filets, de denim ou de velours;
- 24.3** La longueur du short ne doit pas excéder le dessus du genou. Le bermuda et le cuissard sont interdits, toutefois le port du cuissard sous le short est toléré;
- 24.4** Le participant doit porter des souliers appropriés à la pratique du badminton. Il ne peut porter des souliers à talon surélevé de style «jogging»;

- 24.5** Le port du survêtement n'est permis que pour la période d'échauffement. L'arbitre en chef peut, pour des raisons de santé ou autres, autoriser un joueur à porter son survêtement lors d'une partie; cependant, il devra le porter pour toute la durée de la compétition (les pantalons de compression sous les shorts sont autorisés);
- 24.6** Le bandeau ne doit pas excéder une largeur de 5 cm (2 pouces);
- 24.7** Les vêtements et l'équipement doivent être propres et sans message offensant ou discriminatoire.

Article 25: MAUVAISE CONDUITE

L'arbitre ne doit admettre qu'une conduite normale d'un joueur; il ne doit pas autoriser un joueur à avoir un comportement qui pourrait nuire à l'adversaire, offenser les spectateurs ou discréditer le jeu en général.

25.1 Le joueur ne doit pas:

- Causer délibérément un arrêt de jeu;
- Ralentir le jeu entre les échanges;
- Modifier délibérément la vitesse du volant sans le consentement de son adversaire et de l'arbitre ou de son adversaire uniquement, s'il n'y a pas d'arbitre;
- Se conduire de manière offensante ou se rendre coupable de conduite répréhensible non définie par les présents règlements.



Article 16.6.

**Éducation,
Loisir et Sport**
Québec 

- 25.2** Si un joueur contrevient aux dispositions des *Articles 19, 20, 21 et 25.1*, pour une première contravention, l'arbitre devra:
- Émettre un avertissement au joueur concerné (carton jaune);
 - Appeler une faute si le joueur persiste dans sa conduite (carton rouge);
 - Appeler une faute (carton rouge) et rapporter immédiatement la situation à l'arbitre en chef si le joueur persiste dans sa conduite ou s'il commet volontairement un acte répréhensible. Seul l'arbitre en chef a le pouvoir de disqualifier le joueur (carton noir). En l'absence d'un arbitre en chef, ce pouvoir sera transféré à l'arbitre de la partie.
 - Sanctionner un joueur directement par un carton rouge ou noir s'il estime que la faute commise est trop grave pour un seul carton jaune ou rouge.
- 25.3** Tout entraîneur ou spectateur ne peut nuire au déroulement d'un événement sportif sous peine d'expulsion du site de compétition.



Article 16.7.

Article 26: LES OFFICIELS ET LES APPELS

- 26.1** L'arbitre en chef veille à ce que le déroulement du tournoi soit en entière conformité avec les règles de jeu. *(Voir le rôle de l'arbitre en chef, Section B, Chapitre 1)*
- 26.2** L'arbitre de la partie est responsable de la partie pour laquelle il a été assigné. Il sera également responsable du terrain et de l'aire de jeu l'entourant. L'arbitre de la partie relève de l'arbitre en chef. *(Voir le rôle de l'arbitre de la partie, Section B, Chapitre 2)*
- 26.3** Le juge de service appelle, s'il y a lieu, les fautes de service du serveur. Les fautes du receveur sont sous la responsabilité de l'arbitre de la partie. *(Voir le rôle du juge de services, Section B, Chapitre 3)*
- 26.4** Le juge de lignes indique si le volant est à «l'intérieur» ou à «l'extérieur». *(Voir le rôle du juge de lignes, Section B, Chapitre 4)*
- 26.5** Toute décision rendue par un officiel majeur est finale à l'égard des responsabilités qui lui incombent.
- 26.6** Un joueur peut en appeler de la décision d'un arbitre auprès de l'arbitre en chef. Cet appel ne doit porter que sur l'interprétation de la réglementation. Un joueur ne peut en appeler à l'arbitre en chef pour demander le remplacement de l'arbitre de la partie, d'un juge de service ou d'un juge de lignes. Leurs décisions ne peuvent être modifiées même si les joueurs s'entendent sur le fait qu'elles devraient être différentes.

- 26.7** L'arbitre de la partie doit:
- 26.7.1** Voir à l'application et au respect des règles du badminton et, en particulier, il doit annoncer «faute» ou «reprise» lorsque la situation le commande;
 - 26.7.2** Rendre une décision sur tout appel concernant une contestation si cette demande est formulée avant que le service suivant soit exécuté;
 - 26.7.3** S'assurer que les joueurs et les spectateurs sont bien informés du déroulement de la partie;
 - 26.7.4** Demander à l'arbitre en chef de désigner ou remplacer les juges de lignes ou le juge de services;
 - 26.7.5** Lorsqu'il n'y a pas de juges de lignes et de juge de service désignés sur son terrain, il devra informer les joueurs à qui ces responsabilités seront confiées;
 - 26.7.6** Remplir les fonctions d'un juge de lignes ou du juge de service lorsqu'un de ceux-ci n'a pu voir la situation à juger. Dans ce cas, l'arbitre de la partie peut également appeler une «reprise»;
 - 26.7.7** Rédiger un rapport et informer l'arbitre en chef de tous les cas se rapportant aux *Articles 19, 20, 21 et 25*;
 - 26.7.8** Informer l'arbitre en chef de tout appel demeuré insatisfait concernant seulement des questions portant sur les règles de jeu. Ces appels doivent être faits avant que le service suivant soit exécuté. Si cet appel survient à la fin de la partie, il devra être entendu avant que le joueur ou l'équipe qui porte appel ait quitté le terrain.



Articles 17.1; 17.2; 17.3; 17.4; 17.6.

Important:

Toutes les décisions des officiels sont définitives sauf dans le cas où, au-delà de tout doute raisonnable, le juge de ligne a clairement fait le mauvais appel. Dans ce cas seulement, l'arbitre pourra corriger la décision du juge de lignes.



Article 17.5.

**Merci à notre partenaire
qui a rendu possible la publication
de ce manuel d'arbitrage.**

***Éducation,
Loisir et Sport***

Québec

