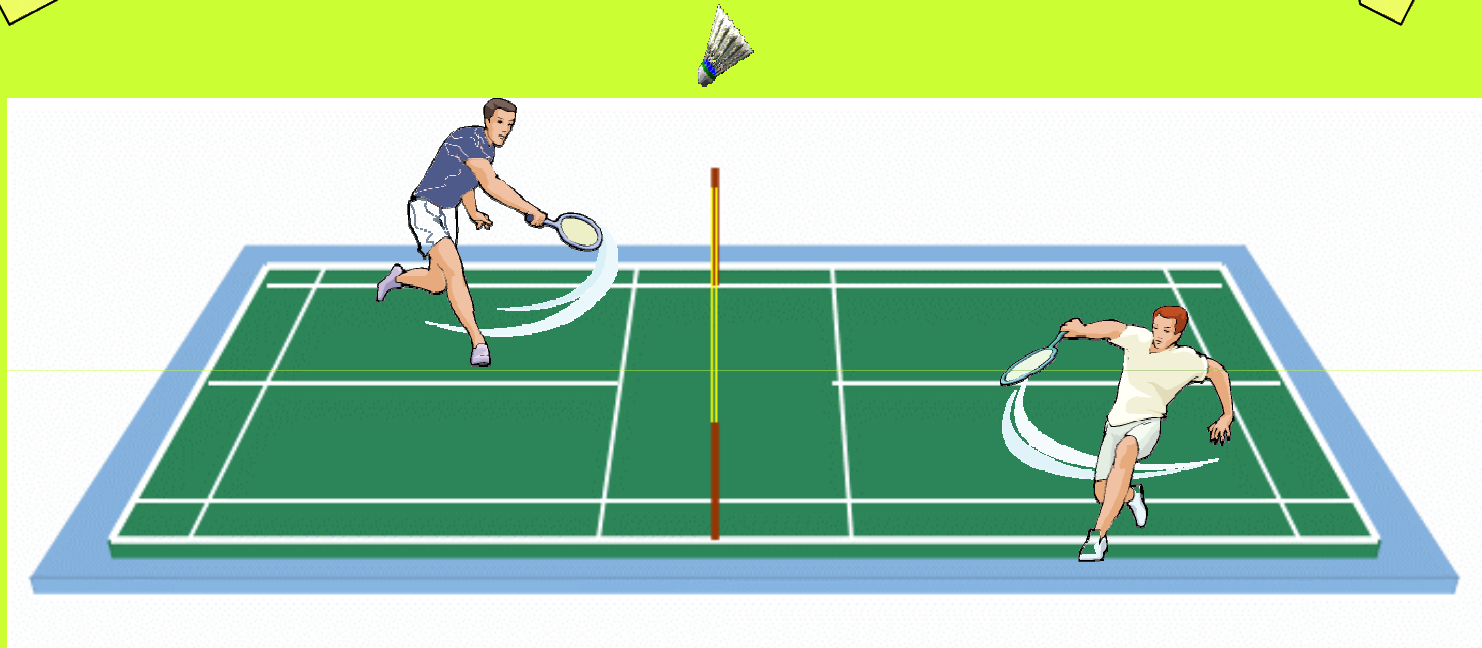


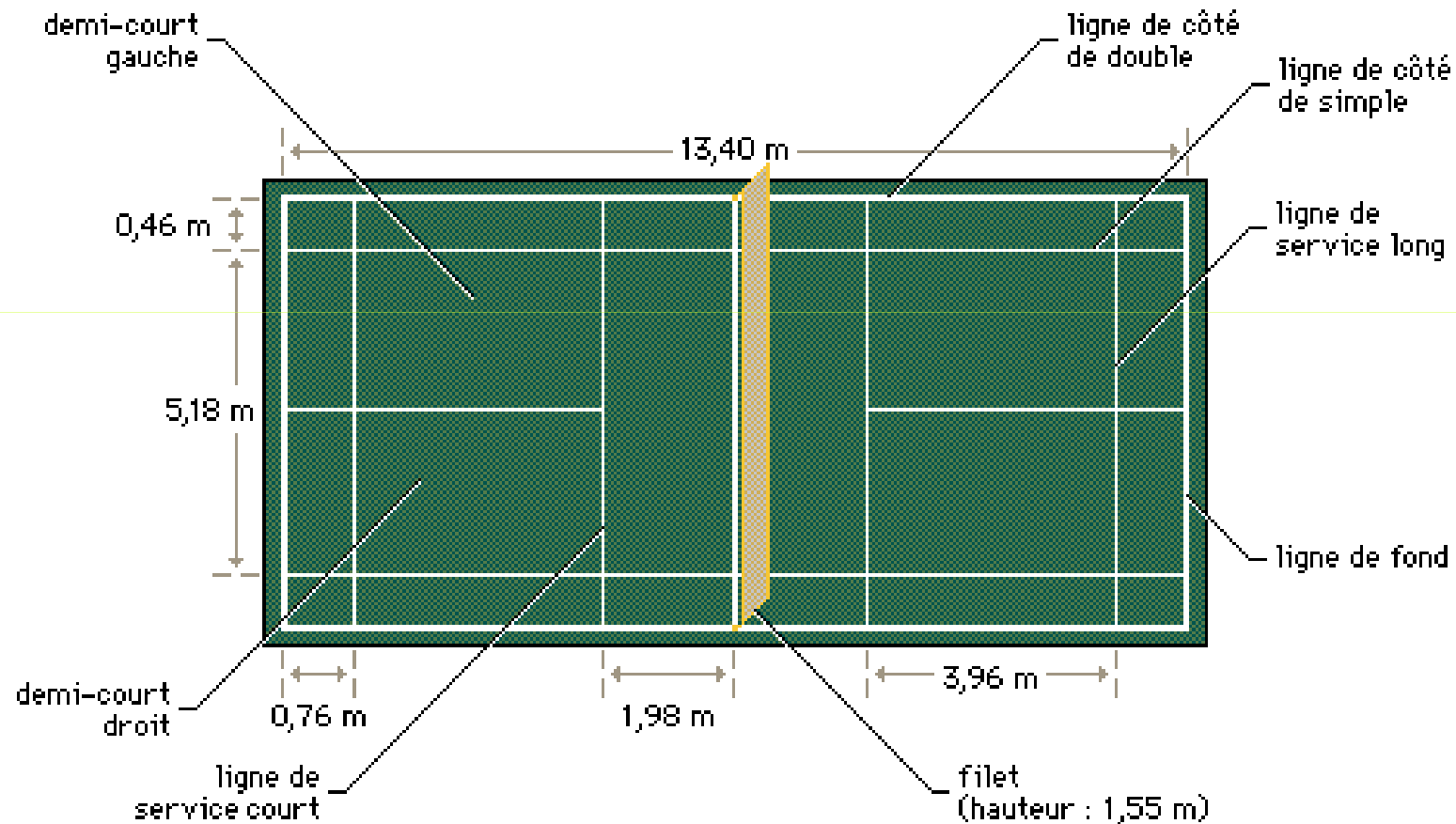
# BADMINTON



Collège La Vallée du Lys - Vihiers

M. BOURREAU  
Professeur E.P.S.

# Le terrain de BADMINTON



## BUT DU JEU

Faire **tomber** le volant dans *le terrain adverse*.  
Amener l'**adversaire** à ne pas *pouvoir le renvoyer dans mon camp*.

**Le badminton se joue :**  
en **simple** (*garçon ou fille*)  
en **double** (*garçon ou fille ou mixte*)

### Gagner un set

Un set est gagné par le joueur (ou l'équipe) qui  
marque 21 **points** (avec 2 points d'écart)

### Gagner le match

Le match est *gagné* par le joueur ou l'équipe qui  
remporte **2 sets**.

En cas d'égalité à un set partout, un **3° set** est joué.

**LE DEROULEMENT DU JEU**

**EN SIMPLE**

# LE SERVICE EN SIMPLE

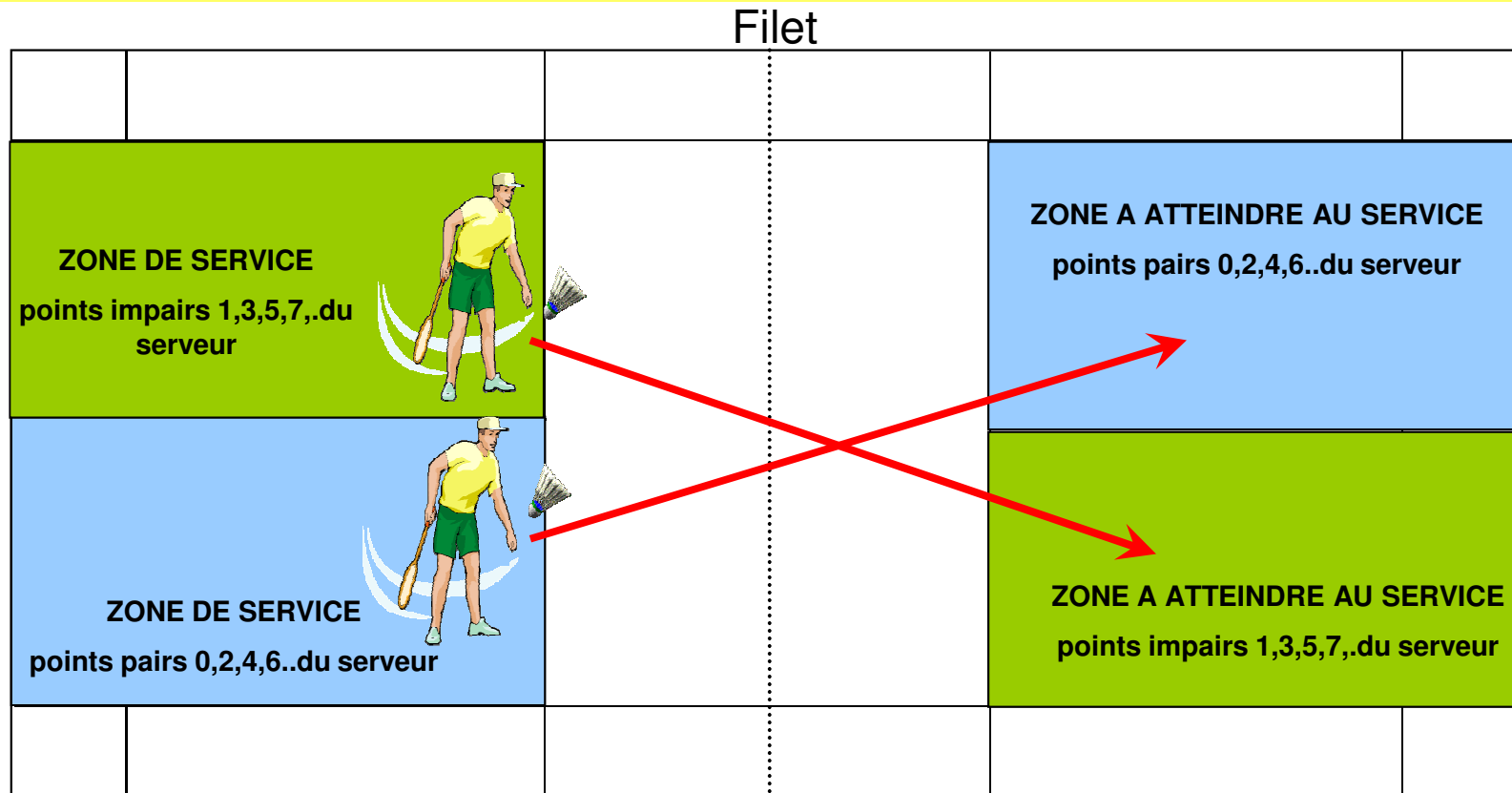
## LE SERVICE

La raquette doit se trouver **en dessous de la taille** au moment de frapper le volant

Le volant doit passer le filet (éventuellement en le touchant) **en diagonale** et tomber *dans la zone de service* adverse.

## LES POINTS

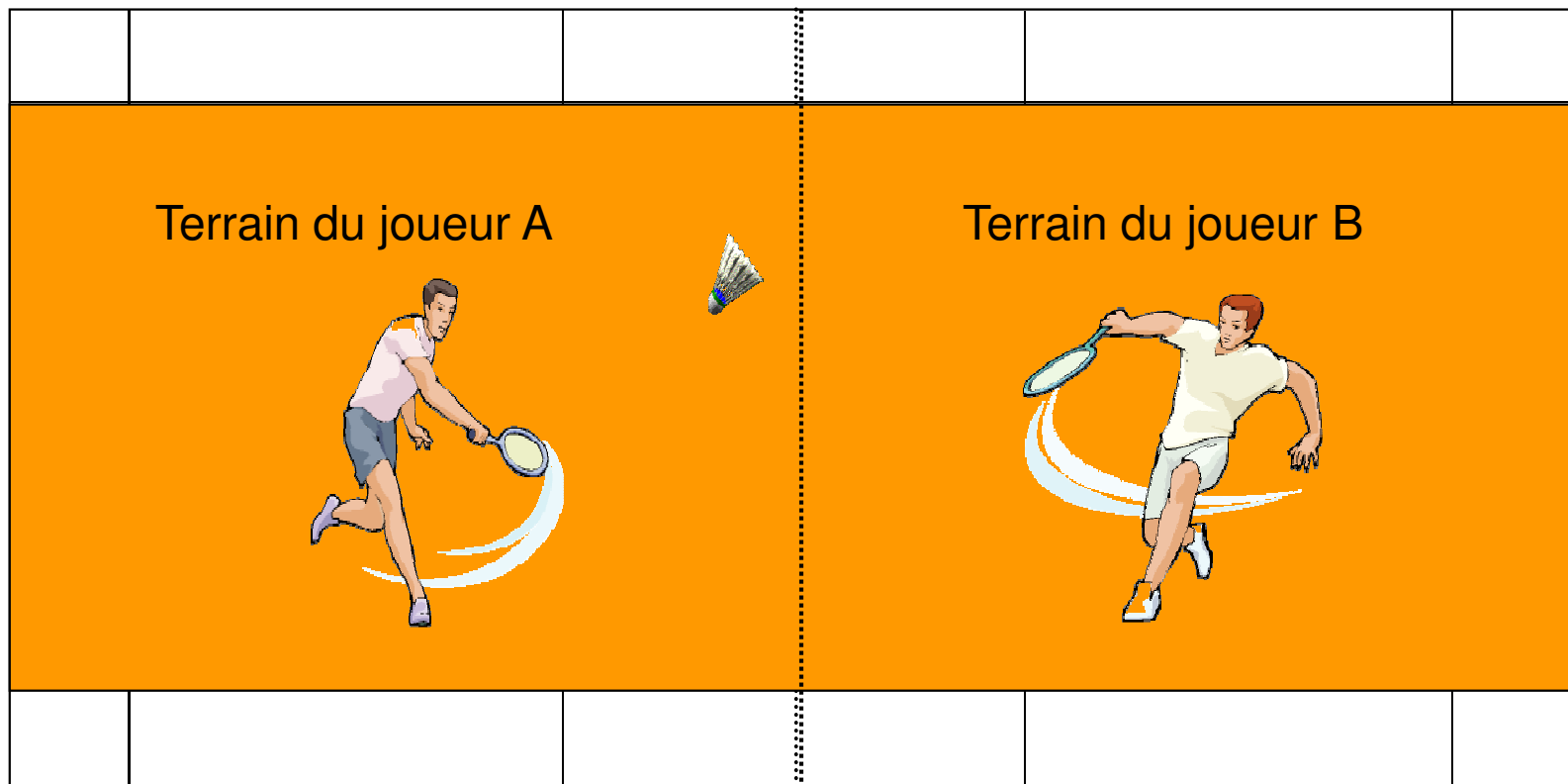
Le vainqueur du tirage au sort **choisit** de servir, de relancer *ou* le terrain. Le jeu débute dans la *zone de droite* au score 0-0. Aussi longtemps que le serveur marque des points, **il continue de servir** en *changeant* de zone. Sinon, l'adversaire *reprend* le service. **Si le score du serveur est pair, il sert à droite, si son score est impair, il sert à gauche.** Le vainqueur du 1<sup>o</sup> set commence à servir au 2<sup>o</sup>.



## LE TERRAIN DE JEU EN SIMPLE

Après le service, chacun des 2 joueurs peut renvoyer le volant **n'importe où** dans le terrain adverse

Attention ! Les **couloirs sur les côtés** ne font pas partie du terrain de simple (ils ne servent qu'en jeu de **double**)



Filet

# Les fautes de service

Si le serveur **rate** le volant.

S'il **lève** un pied.

Si la *tête de raquette* **dépasse la taille** au moment de servir.

Si un pied **touche les lignes** délimitant la zone de service.

# Les fautes de jeu

Quand le joueur **touche 2 fois** le volant.

Quand le volant **touche le corps**.

Quand un joueur **porte le volant** et ne le *frappe* pas.

Quand le joueur **touche le filet** avec sa *raquette* ou son *corps*.

Quand il **pénètre** dans le camp adverse.

Quand il frappe le volant **avant qu'il n'ait dépassé** le filet.

Quand un joueur fait **obstruction** (*gêner* l'adversaire au filet quand il va frapper).

Quand un joueur envoie le volant dans **le plafond**.

**LE DEROULEMENT DU JEU**

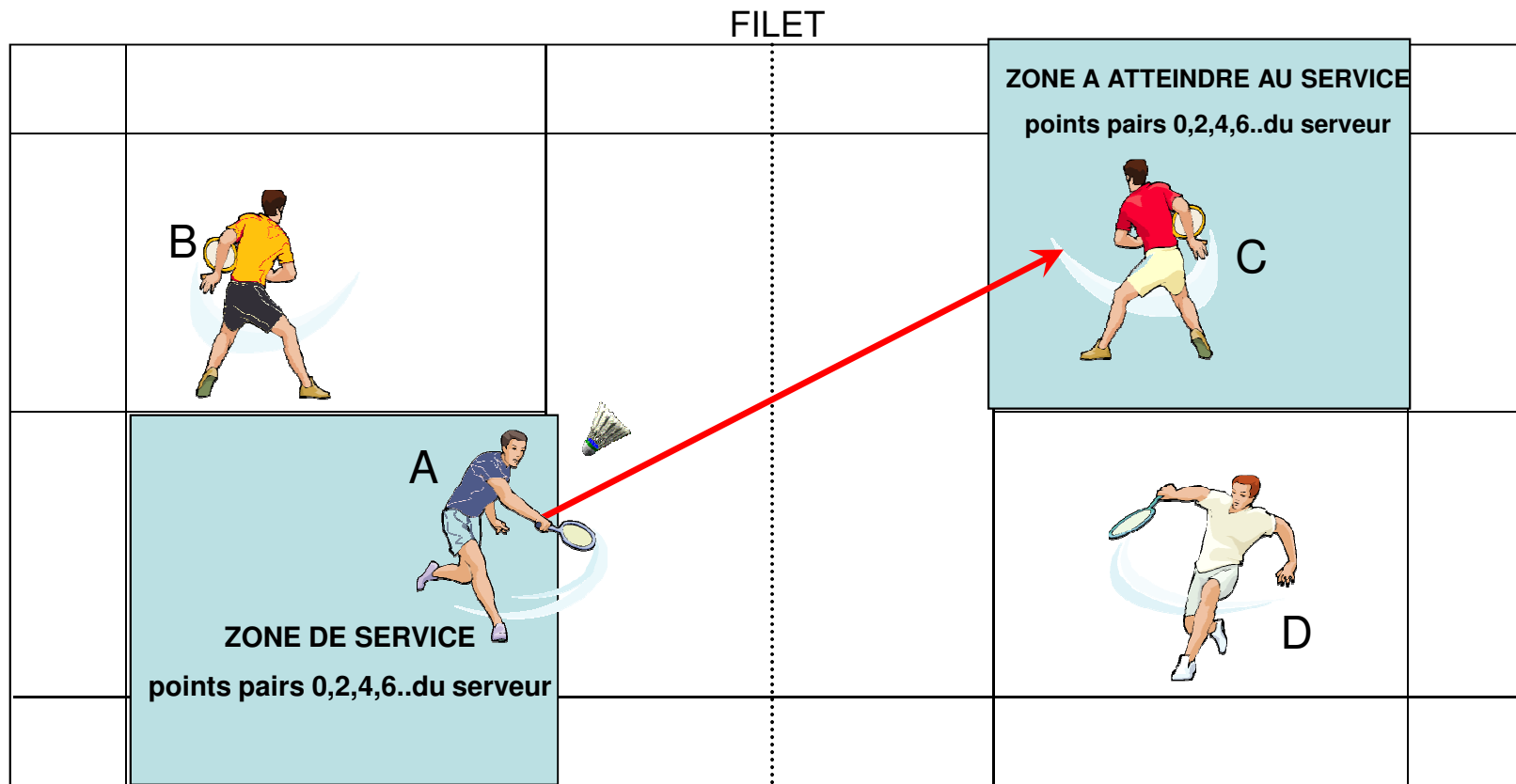
**EN DOUBLE**



## LE SERVICE EN DOUBLE (à 0-0)

- Le **jeu débute dans la zone de droite** au score 0-0. Attention, la zone de service est différente du simple (les couloirs des côtés comptent et le couloir du fond est interdit au service)
- Le joueur A sert sur le joueur C. Puis, tant que l'équipe du serveur marque des points, **il continue de servir en changeant de zone.**
- En *réception de service*, **seul le joueur** placé dans la **zone de réception** (diagonale du serveur) peut renvoyer. Son *partenaire (joueur D)* se place où il veut **sans bouger**

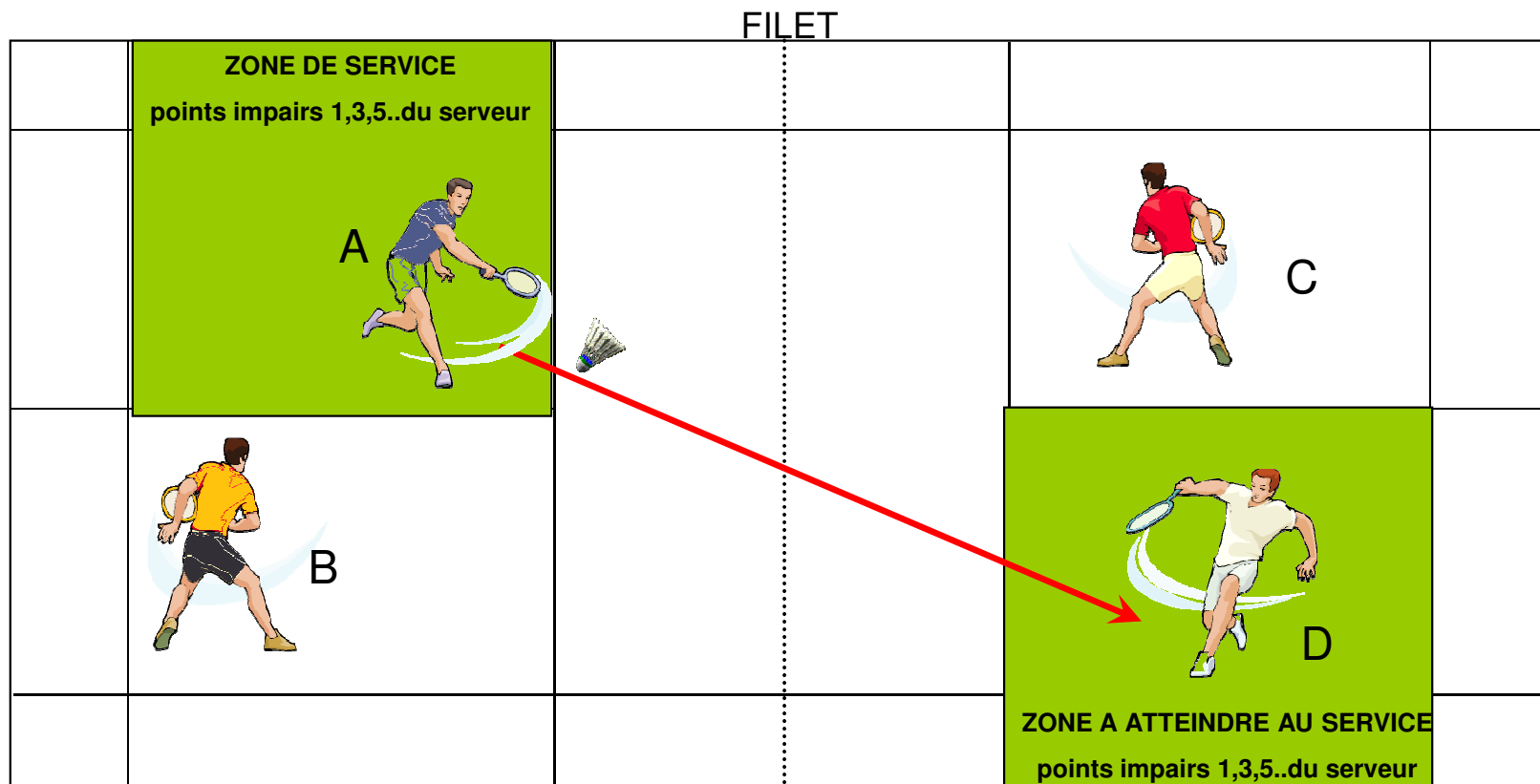
« SERVICE à 0-0 »



## LE SERVICE EN DOUBLE (à 1-0)

Le service est réalisé dans la **zone de gauche** (score impair du serveur). Le joueur A sert cette fois-ci **sur le joueur D**

« SERVICE à 1-0 »



## LE SERVICE EN DOUBLE (à 1-1)

**-Quand l'équipe adverse remporte l'échange, elle récupère le service et:**

**-si leur score est pair, c'est le joueur de droite qui servira**

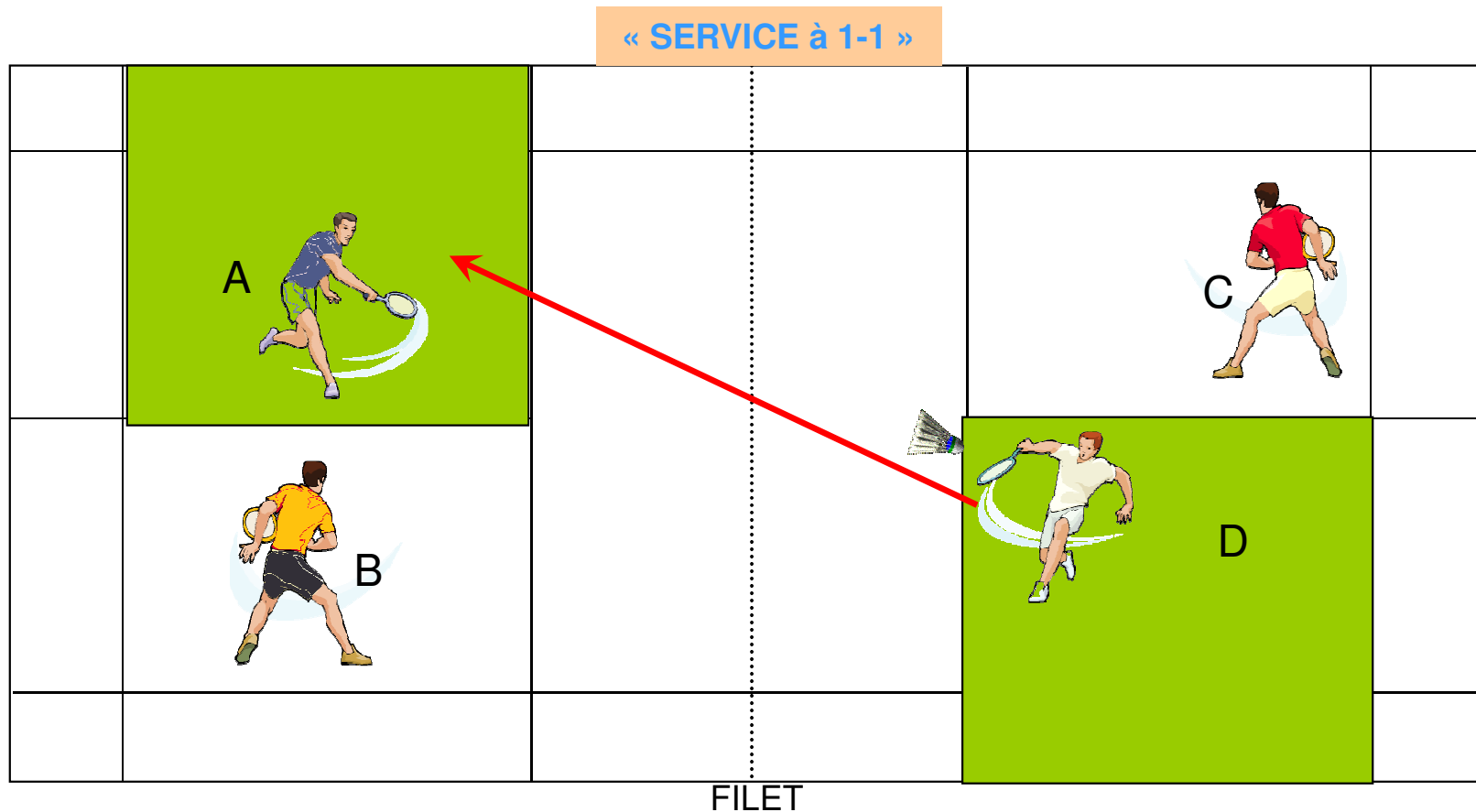
**-si leur score est impair, c'est le joueur de gauche qui servira**

**-À 1-1, c'est donc le joueur de gauche (D) qui servira**

**-Il y aura donc toujours alternance de serveur au cours du match: A, puis D, puis B, puis C, puis A,....**

Moyen mémo-technique:

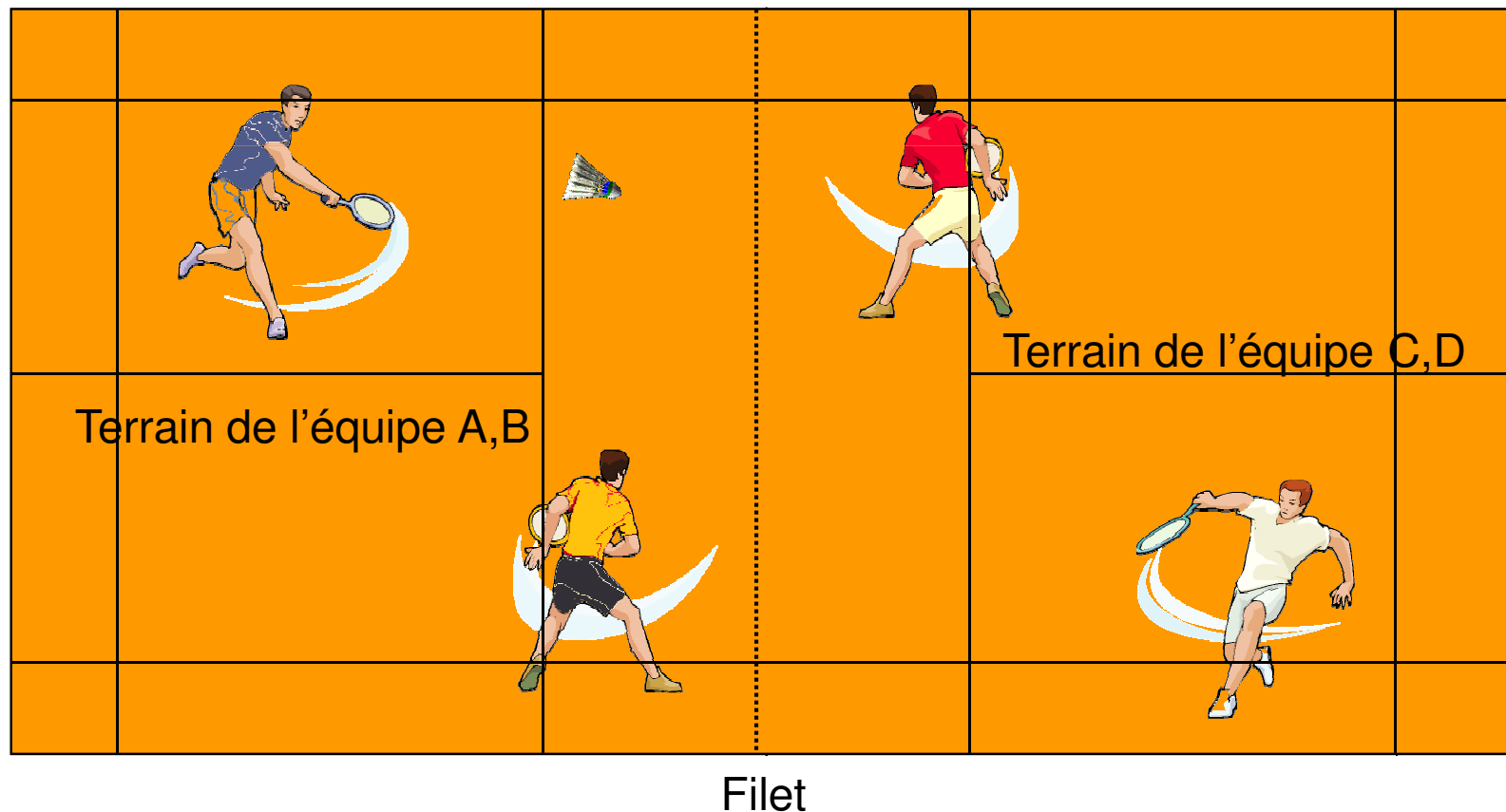
- quand on **perd l'échange ou on récupère le service**, on **reste à sa place**
- quand on **servait et que l'on gagne l'échange**, on **change de côté**



# LE TERRAIN DE JEU EN DOUBLE

Après le service, chacun des joueurs peut renvoyer le volant **n'importe où** dans le terrain adverse

Les **couloirs du fond** font alors partie du terrain (ils ne sont interdits qu'au service)



# Les fautes de service en double

-Ce sont les mêmes qu'en simple

-Particularité du double: En réception, si le joueur *non placé en receveur* prend le volant au service

# Les fautes de jeu en double

-Ce sont les mêmes qu'en simple

-Particularité du double: **Double touche** : Le volant est frappé successivement par les joueurs de la même équipe