



Règles Officielles du Badminton

I - LES RÈGLES DU BADMINTON

DÉFINITIONS

1. LE TERRAIN ET SON ÉQUIPEMENT
2. LE VOLANT
3. LE TEST DE LA VITESSE DU VOLANT
4. LA RAQUETTE
5. LE MATÉRIEL HOMOLOGUÉ
6. LE TIRAGE AU SORT
7. LE SCORE
8. LE CHANGEMENT DE DEMI-TERRAIN
9. LE SERVICE
10. LES SIMPLES
11. LES DOUBLES
12. LES ERREURS DE ZONE DE SERVICE
13. LES FAUTES
14. LES LETS
15. LE VOLANT PAS « EN JEU »
16. LA CONTINUITÉ DU JEU, LA MAUVAISE CONDUITE ET LES SANCTIONS
17. LES OFFICIELS ET LES RÉCLAMATIONS

II - RECOMMANDATIONS AUX OFFICIELS TECHNIQUES

1. INTRODUCTION
2. LES OFFICIELS ET LEURS DÉCISIONS
3. LES RECOMMANDATIONS AUX ARBITRES
4. LES CONSEILS GÉNÉRAUX SUR L'ARBITRAGE
5. LES INSTRUCTIONS AUX JUGES DE SERVICE
6. LES INSTRUCTIONS AUX JUGES DE LIGNE

III - ANNEXES

1. MODIFICATION DE TERRAIN ET D'ÉQUIPEMENT
2. LES MATCHS À HANDICAP
3. LES AUTRES SYSTÈMES DE SCORE
4. LA TERMINOLOGIE

LES RÈGLES DU BADMINTON

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.
Équipe au service :	L'équipe qui a le droit de servir.
Équipe à la réception :	L'équipe qui se trouve en face de l'équipe au service.
Échange :	Une séquence d'un ou plusieurs coups, commençant avec le service et finissant lorsque le volant cesse d'être en jeu.
Coup :	Un mouvement de la raquette du joueur, vers l'avant.

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 de tracé du terrain 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 et doivent rester verticaux lorsque le filet est tendu conformément à l'Article 1.10. Les poteaux et leurs supports ne doivent pas avoir de prolongement sur le terrain.
- 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 Simple ou en Double.
- 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.
- 1.10 Le bord supérieur 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 devront être fixées aux poteaux sur toute leur hauteur.

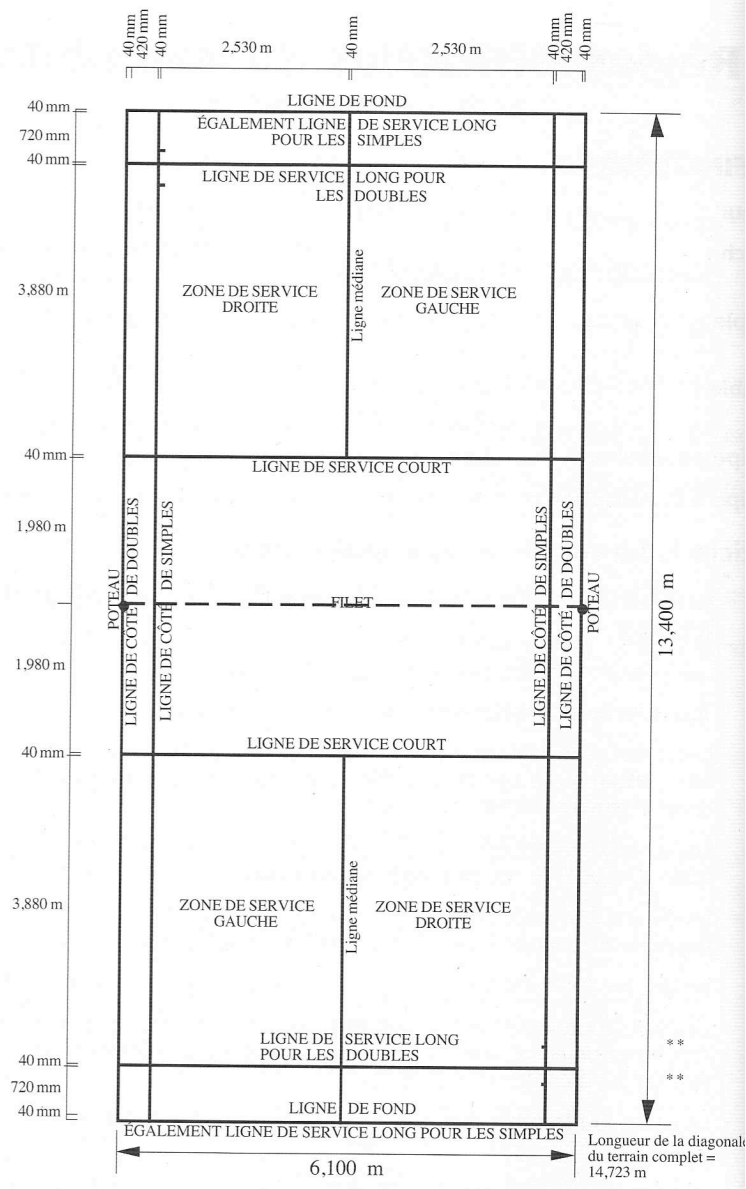
2. LE VOLANT

- 2.1 Le volant doit 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 en plume

- 2.2.1 Le volant doit avoir 16 plumes fixées dans la base.
- 2.2.2 Les plumes doivent avoir une longueur uniforme comprise entre 62 mm et 70 mm lorsque la longueur est mesurée de la pointe de la plume à la partie supérieure de la base du volant.
- 2.2.3 Les pointes des plumes doivent se situer sur un cercle d'un diamètre compris entre 58 mm et 68 mm.
- 2.2.4 Les plumes doivent être solidement fixées avec du fil ou tout autre matériau adéquat.

SCHEMA A



Note :

- (1) Longueur de la diagonale du terrain = 14.723 m
- (2) Le terrain peut être utilisé aussi bien pour les Simples que pour les Doubles
- (3) ** Repères facultatifs pour le test des volants, voir le schéma B.

2.2.5 La base doit avoir un diamètre compris entre 25 mm et 28 mm et son bout doit être arrondi.

2.2.6 Le volant doit peser entre 4,74 grammes et 5,50 grammes

2.3 Le volant qui n'est pas en plumes

2.3.1 La "jupe", imitation des plumes en matériau synthétique, doit remplacer les plumes naturelles.

2.3.2 La base doit être comme celle décrite à l'article 2.2.5.

2.3.3 Les dimensions et le poids doivent être conformes aux articles 2.2.2, 2.2.3 et 2.2.6. Toutefois, à cause des différences de densité et de comportement des matériaux synthétiques par rapport aux plumes, une tolérance de 10% est acceptable.

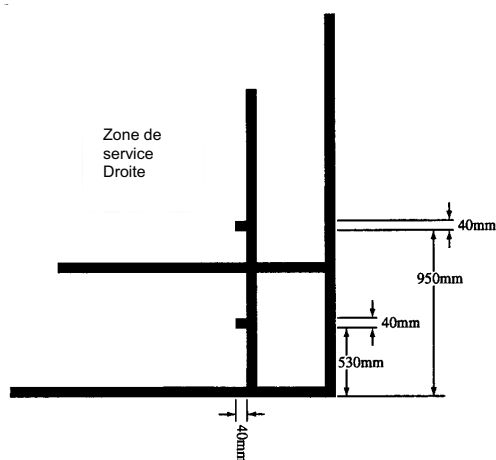
2.4 S'il n'y a pas de différences majeures de conception, de vitesse et de vol du volant, des modifications par rapport aux spécifications ci-dessus peuvent être réalisées avec l'accord de la Fédération Nationale concernée, dans les endroits où les conditions atmosphériques, à cause de l'altitude ou du climat, rendent le volant standard inadapté.

3. LE TEST DE LA VITESSE DU VOLANT

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

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

SCHEMA B



4. LA RAQUETTE

4.1 La raquette doit avoir un cadre d'une longueur totale n'excédant pas 680 mm et d'une largeur totale n'excédant pas 230 mm et qui est constitué des parties décrites dans les Articles 4.1.1 à 4.1.5 et représentées sur le schéma C.

4.1.1 Le manche est la partie de la raquette faite pour être tenue dans la main par le joueur.

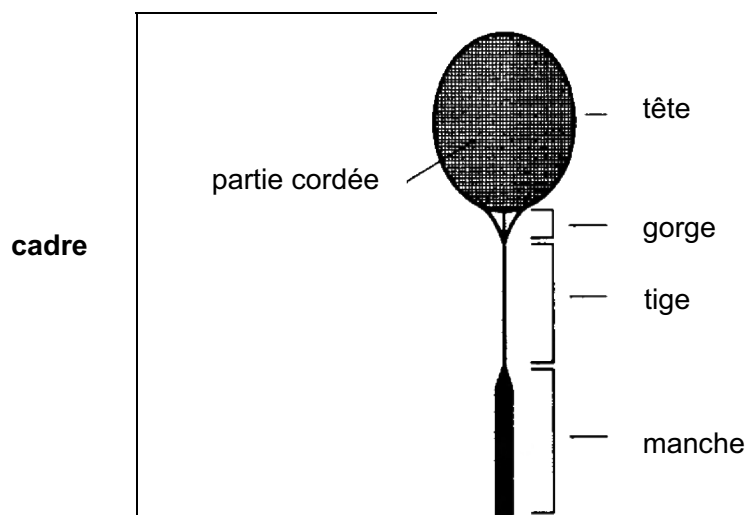
4.1.2 La surface cordée est la partie de la raquette avec laquelle il faut que le joueur frappe le volant.

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.

SCHÉMA C



4.2 La partie cordée :

- 4.2.1 La partie cordée 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.
- 4.2.2 La partie cordée 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 :
- 4.2.2.1 que la surface supplémentaire ne dépasse pas 35 mm en largeur ; et
- 4.2.2.2 que la longueur totale de la partie cordée ne dépasse pas alors 330 mm.

4.3 La raquette

- 4.3.1 La raquette 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 par une corde le manche à la main du joueur ; la taille et l'emplacement de tels accessoires seront raisonnables pour leur utilisation.
- 4.3.2 La raquette ne doit pas avoir d'accessoires permettant au joueur d'en modifier sensiblement la forme.

5. LE MATÉRIEL HOMOLOGUÉ

La Fédération Internationale de Badminton règlemente 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 technique, un fabricant de matériel ou une Fédération Nationale ou l'un de ses membres.

6. LE TIRAGE AU SORT

- 6.1 Avant le début du match, un tirage au sort doit avoir lieu et l'équipe qui gagne le tirage au sort, doit exercer son choix sur l'une des deux alternatives énoncées dans les Articles 6.1.1 et 6.1.2.
- 6.1.1 Servir ou recevoir en premier ;
- 6.1.2 Commencer le jeu 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.

7. LE SCORE

- 7.1 Un match doit se disputer au meilleur des trois sets sauf dispositions contraires (Annexes 2 et 3).
- 7.2 Un set est remporté par l'équipe qui atteint en premier 21 points, sauf dans les cas qui relèvent des Articles 7.4 et 7.5.
- 7.3 L'équipe qui gagne un échange ajoutera un point à son score. Une équipe gagnera un échange si l'équipe adverse commet une « faute » ou bien si le volant cesse d'être en jeu parce qu'il touche la surface du terrain dans les limites du demi-terrain adverse.
- 7.4 Si le score atteint 20-égalité, l'équipe qui, la première, mène de 2 points, remporte ce set.
- 7.5 Si le score atteint 29-égalité, l'équipe qui marque le 30^{ème} point, remporte ce set.
- 7.6 L'équipe qui remporte un set sert en premier dans le set suivant.

8. LE 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 à la fin du deuxième set s'il doit y avoir un troisième set ; et
 - 8.1.3 dans le troisième set, lorsqu'une équipe atteint en premier 11 points.
- 8.2 Si les joueurs n'ont pas changé 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.

9. LE SERVICE

- 9.1 Pour qu'un service soit correct :
 - 9.1.1 aucune équipe ne doit causer un retard injustifié dans l'exécution du service une fois que le serveur et le receveur sont prêts pour le service. À la fin du mouvement vers l'arrière de la tête de la raquette du serveur, tout retard au commencement du service (Article 9.2) doit être considéré comme un retard injustifié ;
 - 9.1.2 le serveur et le receveur doivent se placer dans les zones de service diagonalement opposées (Schéma A) sans toucher les lignes délimitant ces zones de service ;
 - 9.1.3 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 9.2) jusqu'à ce que le service soit exécuté (Article 9.3) ;
 - 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 à l'instant où il est frappé par la raquette du serveur. On considérera que la taille est une ligne imaginaire autour du corps, au même niveau que la partie la plus basse de la dernière côte du serveur ;
 - 9.1.6 la tige de la raquette du serveur, à l'instant de la frappe du volant, doit être inclinée vers le bas ;
 - 9.1.7 le mouvement de la raquette du serveur doit continuer vers l'avant une fois le service commencé (Article 9.2) et jusqu'à ce que le service soit exécuté (Article 9.3) ;
 - 9.1.8 la trajectoire du volant, après l'impact de celui-ci 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) ; et

- 9.1.9 en essayant de servir, le serveur ne doit pas manquer le volant.
- 9.2 Dès que les joueurs sont prêts pour le service, le premier mouvement de la tête de la raquette du serveur, vers l'avant, est le commencement du service
- 9.3 Une fois que le service est commencé (Article 9.2), le service est exécuté lorsque le volant est frappé par la raquette du serveur ou, lorsqu'en essayant de servir, le serveur manque le volant.
- 9.4 Le serveur ne doit pas servir avant que le receveur ne soit prêt. Cependant, on doit considérer que le receveur était prêt s'il essaye de renvoyer le volant.
- 9.5 En Doubles, pendant l'exécution du service (Article 9.2, 9.3), les partenaires peuvent se placer où ils veulent à l'intérieur de leurs demi-terrains respectifs, à condition de ne pas gêner le champ de vision du serveur ou du receveur adverse

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 Déroulement du jeu et position sur le terrain

Lors d'un échange, le volant peut être frappé tour à tour par le serveur et par le receveur, à partir de n'importe quelle position sur le terrain de leur côté du filet, jusqu'à ce que le volant ne soit plus en jeu (Article 15).

10.3 Point marqué et service

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

11. LES DOUBLES

11.1 Zones de service et de réception

- 11.1.1 Un joueur de l'équipe au service doit servir à partir de sa zone de service droite lorsque l'équipe au service n'a pas encore marqué de points ou bien a marqué un nombre pair de points dans ce set.
- 11.1.2 Un joueur de l'équipe au service doit servir à partir de sa zone de service gauche lorsque l'équipe au service a marqué un nombre impair de points dans ce set.
- 11.1.3 Le joueur de l'équipe à la réception qui a servi en dernier, doit rester dans la même zone de service d'où il avait servi en dernier. Le schéma inverse doit s'appliquer au partenaire de ce joueur.
- 11.1.4 Le joueur de l'équipe à la réception qui se trouve dans la zone de service diagonalement opposée à celle du serveur, doit être le receveur.

- 11.1.5 Les joueurs ne doivent pas changer de zone de service jusqu'à ce qu'ils gagnent un point sur leur service.
- 11.1.6 Le service doit être délivré à partir de la zone de service qui correspond au score de l'équipe au service, sauf pour l'exception prévue à l'Article 12.

11.2 Déroulement du jeu et position sur le terrain

Lors d'un échange, une fois le service renvoyé, le volant peut être frappé tour à tour par n'importe quel joueur de l'équipe au service puis par n'importe quel joueur de l'équipe à la réception, à partir de n'importe quel endroit du terrain de leur côté du filet, jusqu'à ce que le volant ne soit plus en jeu (Article 15).

11.3 Point marqué et service

- 11.3.1 Si l'équipe au service gagne un échange (Article 7.3), l'équipe au service marque un point. Le serveur doit alors servir à nouveau à partir de l'autre zone de service.
- 11.3.2 Si l'équipe à la réception gagne un échange (Article 7.3), l'équipe à la réception marque un point. L'équipe à la réception devient alors la nouvelle équipe au service.

11.4 Ordre des services

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

- 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 doit être exécuté à partir de 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 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 à l'Article 12.
 - 11.6 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 recevoir le service en premier.

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 ou bien a reçu quand ce n'était pas son tour ; ou
 - 12.1.2 a servi ou bien a reçu à partir de la mauvaise zone de service.
- 12.2 Si une erreur de zone de service est constatée, l'erreur doit être corrigée et le score atteint doit être maintenu.

13. LES FAUTES

Il y a "faute" :

- 13.1 si le service n'est pas correct (Article 9.1) ;
- 13.2 si, au service, **le volant** :
 - 13.2.1 est pris sur le filet et reste suspendu au filet ;

- 13.2.2 après être passé au-dessus du filet, il est pris dans le filet ; ou
- 13.2.3 est frappé par le partenaire du receveur.
- 13.3 si, en jeu, **le volant** :
- 13.3.1 tombe en dehors des limites du terrain (c'est-à-dire ni sur les lignes ni à l'intérieur du terrain qu'elles délimitent) ;
- 13.3.2 passe à travers ou bien sous le filet ;
- 13.3.3 ne réussit pas à passer au dessus du filet ;
- 13.3.4 touche le plafond ou bien les murs latéraux ;
- 13.3.5 touche le corps ou les vêtements d'un joueur ;
- 13.3.6 touche n'importe quel autre objet ou personne en dehors des limites du terrain;
- (Là où c'est nécessaire à cause de 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).*
- 13.3.7 est attrapé et tenu sur la raquette puis lancé lors de l'exécution d'un coup ;
- 13.3.8 est frappé deux fois de suite par le même joueur. Cependant, un volant frappant la tête et la surface cordée de la raquette en un seul coup, ne sera pas « faute » ;
- 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 vers le demi-terrain de l'adversaire ;
- 13.4 si, pendant que le volant est 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, excepté que le joueur a le droit de "suivre" le volant par-dessus le filet avec sa raquette au cours de l'exécution d'un coup, lorsque le point de contact initial avec le volant a été du côté du filet où se trouve le joueur qui frappe le volant.
- 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 ; ou
- 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 ;
- 13.4.5 cause délibérément une distraction d'un adversaire de quelque façon que ce soit, par des cris ou par des gestes par exemple ;
- 13.5 si un joueur est coupable d'une infraction flagrante, répétitive ou persistante, conformément à l'Article 16.

14. LES LETS

- 14.1 "Let" doit être annoncé par l'Arbitre, ou par un joueur (lorsqu'il n'y a pas d'Arbitre), pour stopper le jeu.
- 14.2 Il y a "let" si :
- 14.2.1 le serveur sert avant que le receveur ne soit prêt (Article 9.5) ;
- 14.2.2 lors de l'exécution du service, le receveur et le serveur commettent tous les deux une faute ;

- 14.2.3 après que le service a été renvoyé, le volant est :
 - 14.2.3.1 pris sur le filet et reste suspendu au filet, ou
 - 14.2.3.2 après avoir franchi le filet, pris dans le filet ;
 - 14.2.4 pendant l'échange, le volant se désintègre et la base se sépare complètement du reste du volant ;
 - 14.2.5 de l'avis de l'arbitre, le jeu est perturbé ou bien un joueur de l'équipe opposée est distrait par un coach ;
 - 14.2.6 un Juge de Ligne n'a pas pu voir le volant tomber et l'Arbitre est dans l'impossibilité de prendre une décision ; ou
 - 14.2.7 une situation quelconque imprévisible ou accidentelle s'est produite.
- 14.3 Lorsqu'un "let" se produit, le jeu depuis le dernier service ne compte pas et le joueur qui a servi en dernier, sert à nouveau.

15. LE VOLANT PAS « EN JEU »

Un volant n'est pas en jeu lorsque :

- 15.1 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 ;
- 15.2 il touche la surface du terrain ; ou
- 15.3 une "faute" ou un "let" s'est produit.

16. LA CONTINUITÉ DU JEU, LA MAUVAISE CONDUITE ET LES SANCTIONS

- 16.1 Le jeu doit être continu depuis le premier service jusqu'à ce que le match soit terminé, sauf dans les situations autorisées dans les Articles 16.2 et 16.3.

16.2 Les arrêts de jeu :

- 16.2.1 d'une durée n'excédant pas 60 secondes, dans chaque set, lorsque le score atteint 11 points pour l'équipe qui mène ; et
- 16.2.2 d'une durée n'excédant pas 120 secondes, entre le premier et le deuxième set, et entre le deuxième et le troisième set,

doivent être autorisés dans tous les matchs.

(Pour un match télévisé, le Juge-Arbitre peut décider, avant le match, que les arrêts de jeu mentionnés dans l'Article 16.2 sont obligatoires et d'une 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 Jeu retardé

- 16.4.1 En aucun cas, le jeu ne doit être retardé pour permettre à un joueur de récupérer ses forces ou son souffle ou bien pour recevoir des conseils.
- 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 Ce n'est que lorsque le volant n'est pas en jeu (Article 15) qu'un joueur doit être autorisé à recevoir des conseils pendant un match.
- 16.5.2 Aucun joueur ne doit quitter le terrain pendant un match sans la permission de l'Arbitre, excepté pendant les arrêts de jeu prévus à l'Article 16.2.

16.6 Un joueur ne doit pas :

- 16.6.1 causer délibérément un retard ou une suspension de jeu ;
- 16.6.2 modifier délibérément ou bien 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 Gestion des manquements aux règles

- 16.7.1 L'Arbitre doit sanctionner tout manquement aux Articles 16.4, 16.5 ou 16.6, en :
 - 16.7.1.1 donnant un avertissement à l'équipe en infraction ;
 - 16.7.1.2 en comptant une faute à l'équipe en infraction, si elle a déjà reçu un avertissement. Deux telles fautes doivent être considérées comme constituant une infraction persistante.
- 16.7.2 dans les cas d'infraction flagrante, d'infractions persistantes, ou bien d'un manquement à l'Article 16.2, l'Arbitre doit compter une faute à l'équipe en infraction et signaler immédiatement l'équipe qui est en faute, au Juge-Arbitre qui a le pouvoir de disqualifier cette équipe du match.

17. LES OFFICIELS ET LES RÉCLAMATIONS

- 17.1 Le Juge-Arbitre doit avoir la responsabilité globale du tournoi ou de la compétition dont un match fait partie.
- 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 9.1).
- 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, excepté que si, de l'avis de l'Arbitre, au delà d'un doute raisonnable, le Juge de Ligne a fait nettement une annonce incorrecte, l'Arbitre doit changer la décision du Juge de Ligne.
- 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 les 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 n'a pas pu voir, remplir la tâche de cet Officiel ou bien annoncer un "let" ;
- 17.6.7 enregistrer et rapporter au Juge-Arbitre toutes les situations 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 du match, avant que l'équipe qui porte réclamation quitte le terrain).

RECOMMANDATIONS AUX OFFICIELS TECHNIQUES

1. INTRODUCTION

- 1.1 Les Recommandations aux Officiels techniques sont édictées par l'IBF dans un souci de standardiser la façon d'arbitrer le jeu dans tous les pays et ceci conformément à ses Règles.
- 1.2 Le but de ces Recommandations est de conseiller les Arbitres sur la façon d'arbitrer un match fermement et équitablement, sans être trop zélé, tout en s'assurant que les Règles du Jeu sont respectées. Ces Recommandations donnent également les indications aux Juges de Service et aux Juges de Lignes quant à la façon de remplir leur rôle.
- 1.3 Tous les Officiels techniques 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 (Article 17.2).
- 2.2 Un Juge de Service est normalement désigné par le Juge-Arbitre mais peut être remplacé par le Juge-Arbitre ou bien par l'Arbitre en concertation avec le Juge-Arbitre (Article 17.6.4).
- 2.3 Les Juges de Ligne sont normalement désignés par le Juge-Arbitre mais peuvent être remplacés par le Juge-Arbitre ou bien par l'Arbitre en concertation avec le Juge-Arbitre (Article 17.6.4).
- 2.4 La décision d'un Officiel est définitive sur tous les points de fait dont cet Officiel est responsable, excepté que si, de l'avis de l'Arbitre, il est au-delà d'un doute raisonnable que le Juge de Ligne a fait nettement une annonce incorrecte, l'Arbitre doit changer la décision du Juge de Ligne (Article 17.5). Si de l'avis de l'Arbitre, il est nécessaire de remplacer le Juge de Ligne, l'Arbitre doit appeler le Juge-Arbitre (Article 17.6.4, Recommandation 2.3).
- 2.5 Lorsqu'un autre Officiel n'a pas pu voir, l'Arbitre doit prendre alors la décision. Lorsque celle-ci ne peut être prise, il doit annoncer "let" (Article 17.6.6).
- 2.6 L'Arbitre est responsable du terrain et de son environnement immédiat. La responsabilité de l'Arbitre prend effet à partir de son entrée sur le terrain avant le match et se poursuit jusqu'à ce qu'il quitte le terrain après le match (Article 17.2).

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 qui sera être utilisé, fonctionne;
 - 3.1.3 vérifier que les poteaux sont sur les lignes de côté de Doubles (Article 1.5);
 - 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;
 - 3.1.5 se renseigner s'il y a des règlements particuliers concernant le volant qui touche un obstacle;
 - 3.1.6 s'assurer que le Juge de Service et les Juges de Ligne connaissent leurs fonctions et qu'ils sont placés correctement (Sections 5 et 6);
 - 3.1.7 s'assurer qu'une quantité suffisante de volants testés (Article 3) sont disponibles facilement pour le match de façon à éviter des retards pendant le jeu;

(il est habituel que l'Arbitre délègue les contrôles mentionnés dans les Recommandations 3.1.3,

3.1.4 et 3.1.7 au Juge de Service quand il y en a un);

- 3.1.8 vérifier que la tenue vestimentaire des joueurs respecte les Règlements en vigueur concernant la couleur, les dessins, les inscriptions et la publicité, et s'assurer que toute violation est corrigée. Toute décision concernant une tenue vestimentaire qui était en violation avec les Règlements (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;
- 3.1.9 effectuer le tirage au sort équitablement, et s'assurer que l'équipe qui gagne et l'équipe qui perd le tirage au sort exercent leurs choix correctement (Article 6). Noter les choix des côtés;
- 3.1.10 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).

- 3.2 **Pour commencer le match**, l'Arbitre doit annoncer le match en utilisant l'annonce appropriée comme suit et doit indiquer d'un geste la droite ou la gauche au moment où ces mots sont prononcés. (W, X, Y, Z étant les noms des joueurs et A, B, C, D étant les noms des pays représentés.)

En Simples

Tournoi

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

Compétition par équipe

"Mesdames et Messieurs ; à ma droite, 'A', représenté par 'X' ; et à ma gauche, 'B', représenté par 'Y'. 'A' au service ; zéro égalité ; jouez".

En Doubles

Tournoi

"Mesdames et Messieurs ; à ma droite 'W, A' et 'X, B'; et à ma gauche, 'Y, C' et 'Z, D'. 'X' au service sur Y ; zéro égalité ; jouez".

Si les partenaires de Doubles représentent le même pays, annoncer le nom du pays après l'annonce des noms des deux joueurs. Par ex. 'W et X, A'.

Compétition par équipe

"Mesdames et Messieurs ; à ma droite, 'A', représenté par 'W' et 'X' ; et à ma gauche, 'B', représenté par 'Y' et 'Z'. 'A' au service ; 'X' sur 'Y'; zéro égalité ; jouez".

L'annonce "Jouez" constitue le début du match.

3.3 **Pendant le match**

3.3.1 L'Arbitre doit:

- 3.3.1.1 utiliser la terminologie standard présentée dans l'Annexe 4 des Règles du Badminton;
- 3.3.1.2 noter et annoncer le score. Toujours annoncer le score du serveur en premier;
- 3.3.1.3 pendant le service, si un Juge de Service est désigné, il doit surveiller plus particulièrement le receveur. L'Arbitre peut aussi annoncer 'service faute', si nécessaire;
- 3.3.1.4 si possible, surveiller l'affichage du score quand il y en a un ; et
- 3.3.1.5 lever la main droite au dessus de sa tête, s'il a besoin de l'assistance du Juge-Arbitre.

- 3.3.2 Quand une équipe perd un échange et donc, le droit de continuer de servir (Article 10.3.2, 11.3.2), il faut annoncer

"Service perdu"

suivi du score en faveur de la nouvelle équipe au service; si nécessaire, en indiquant d'un geste approprié de la main le nouveau serveur et la zone de service correcte.

- 3.3.3 "Jouez" doit seulement être annoncé par l'Arbitre:
- 3.3.3.1 pour indiquer qu'un match ou un set commence ou bien que le set, après l'arrêt de jeu ou après le changement de demi-terrain, doit continuer;
 - 3.3.3.2 pour indiquer que le jeu doit reprendre après une interruption; ou
 - 3.3.3.3 pour indiquer que l'Arbitre donne l'instruction aux joueurs de reprendre le jeu.
- 3.3.4 "Faute" doit être annoncé par l'Arbitre lorsqu'une 'faute' se produit, sauf dans les cas suivants:
- 3.3.4.1 une 'faute' du serveur (Article 9.1) annoncée par le Juge de Service suivant l'Article 13.1 doit être confirmée par l'Arbitre qui annonce "Faute au service annoncée". L'Arbitre doit sanctionner une faute du receveur en annonçant "Faute au receveur";
 - 3.3.4.2 une 'faute' relevant de l'Article 13.3.1, lorsque l'annonce du Juge de Ligne et son geste sont suffisants (Recommandation 6.2); et
 - 3.3.4.3 les 'fautes' relevant des Articles 13.2.1, 13.2.2, 13.3.2 ou 13.3.3 qui ne doivent être annoncées que si une clarification est nécessaire vis-à-vis des joueurs ou des spectateurs.
- 3.3.5 Dans chaque set, lorsque le score le plus élevé atteint 11 points, annoncer dès que l'échange qui permet de marquer le 11^{ème} point est terminé, "Service perdu", quand c'est nécessaire, suivi du score, suivi de "**Arrêt de jeu**", quels que soient les applaudissements. Cette annonce constitue le début de l'arrêt de jeu autorisé par l'Article 16.2.1 Pendant chacun des arrêts de jeu, le Juge de Service, quand il y en a un, doit s'assurer que le terrain est essuyé pendant l'arrêt.
- 3.3.6 Lors des arrêts de jeu durant un set, quand le score le plus élevé atteint 11 points (Article 16.2.1), il faut annoncer, après que 40 secondes se sont écoulées:
 "[Terrain] ..., 20 secondes". Répéter l'annonce.
- Lors des arrêts de jeu (Article 16.2.1), durant le premier et le deuxième set, et durant le troisième set une fois que les joueurs ont changé de demi-terrains, chaque équipe peut être rejointe sur le terrain par pas plus de deux personnes. Ces personnes doivent quitter le terrain quand l'Arbitre annonce "... 20 secondes".
- Pour reprendre le jeu après l'arrêt de jeu, il faut répéter le score, suivi de "Jouez".
- Si les joueurs ne veulent pas de l'arrêt de jeu conformément à l'Article 16.2.1, le jeu dans ce set se déroule sans arrêt de jeu.
- 3.3.7 Set prolongé:
- 3.3.7.1 Quand l'équipe qui mène atteint 20 points, dans chaque set, il faut annoncer "Point de set" ou "Point de match", suivant le cas.
 - 3.3.7.2 Quand une équipe atteint 29 points, dans chaque set et pour chaque équipe, il faut annoncer "Point de set" ou "Point de match", suivant le cas.
 - 3.3.7.3 Les annonces des Recommandation 3.3.7.1 et 3.3.7.2 doivent toujours suivre immédiatement le score du serveur et précéder le score du receveur.
- 3.3.4 À la fin de chaque set, "Set" doit toujours être annoncé, dès que l'échange final est terminé, quels que soient les applaudissements. Quand c'est nécessaire, cette annonce constitue le début de l'arrêt de jeu autorisé par l'Article 16.2.2.
- Après la fin du premier set, il faut annoncer:
 "Premier set remporté par [nom(s) du (des) joueur(s), ou de l'équipe (dans une compétition par équipes)], [score]".
- Après la fin du deuxième set, il faut annoncer:
 "Deuxième set remporté par [nom(s) du (des) joueur(s), ou de l'équipe (dans une compétition

par équipes)], [score]; Un set égalité”.

À la fin de chaque set, le Juge de Service, quand il y en a un, doit s’assurer que le terrain est essuyé pendant l’arrêt de jeu et il doit placer au centre du terrain sous le filet, le panneau indiquant un arrêt de jeu, si ce panneau est fourni.

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

"Match remporté par[nom(s) du(des) joueur(s), ou de l'équipe (dans une compétition par équipes)], [score en entier]".

- 3.3.9 Lors des arrêts de jeu entre le premier et le deuxième set et entre le deuxième et le troisième set (Article 16.2.2), il faut annoncer, après que 100 secondes se sont écoulées:

“[Terrain] ..., 20 secondes”. Répéter l’annonce.

Lors des arrêts de jeu entre deux sets (Article 16.2.2), chaque équipe peut être rejointe sur le terrain par pas plus de deux personnes. Ces personnes doivent le faire une fois que les joueurs ont changé de demi-terrains, et elles doivent quitter le terrain quand l’Arbitre annonce “... 20 secondes”.

- 3.3.10 Pour commencer le second set, il faut annoncer :

"Second set; zéro égalité; jouez".

S’il y a un troisième set, pour commencer le troisième set, il faut annoncer :

"Dernier set; zéro égalité; jouez".

- 3.3.11 Dans le troisième set, ou dans un match en un set, lorsque le score le plus élevé atteint 11 points (Article 8.3.1), il faut annoncer “Service perdu” si c’est nécessaire, suivi du score, suivi de “Arrêt de jeu; changez de demi-terrain”. Pour reprendre le jeu après l’arrêt de jeu, il faut répéter le score, suivi de “Jouez”.

- 3.3.12 À la fin du match, rapporter immédiatement la feuille de score complétée au Juge Arbitre.

3.4 Les annonces des Juges de Ligne

- 3.4.1 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 quelque distance que ce soit. Le Juge de Ligne est entièrement responsable de la décision sauf dans la situation de la Recommandation 3.4.2 ci-dessous.

- 3.4.2 Si, de l’avis de l’Arbitre, au delà d’un doute raisonnable, le Juge de Ligne a fait nettement une annonce incorrecte, l’Arbitre doit annoncer:

3.4.2.1 “Correction, IN”, si le volant est tombé “in”; ou

3.4.2.2 “Correction, OUT”, si le volant est tombé “out”.

- 3.4.3 En l’absence d’un Juge de Ligne, ou bien si le Juge de Ligne n’a pas pu voir, l’Arbitre doit immédiatement annoncer:

3.4.3.1 “Out” avant d’annoncer le score, lorsque le volant tombe à l’extérieur par rapport à la ligne; ou

3.4.3.2 le score, lorsque le volant tombe à l’intérieur par rapport à la ligne; ou

3.4.3.3 “Let”, lorsque l’Arbitre lui aussi n’a pas pu voir.

- 3.5 **Pendant le match**, les situations suivantes doivent être surveillées et traitées comme suit :

- 3.5.1 Un joueur qui jette une raquette dans le terrain de son adversaire ou bien qui glisse sous le filet (et qui cause ainsi une gêne ou une distraction pour son adversaire), doit être sanctionné par une "faute" selon l’Article 13.4.2 ou 13.4.3 respectivement.

- 3.5.2 Un volant arrivant d’un terrain adjacent, ne doit pas automatiquement être considéré comme un “Let”. Un “Let” ne doit pas être annoncé si, de l’avis de l’Arbitre, l’arrivée du volant:

3.5.2.1 n’a pas été remarquée par les joueurs; ou

3.5.2.2 n'a pas causé de gêne ou de distraction pour les joueurs.

3.5.3 Un joueur qui crie à son partenaire au moment où celui-ci va frapper le volant, ne doit pas nécessairement être considéré comme causant une distraction de son adversaire. Crier "ne frappe pas", "faute", etc. à son adversaire doit être considéré comme une distraction (Article 13.4.5).

3.5.4 Joueurs quittant le terrain

3.5.4.1 S'assurer que les joueurs ne quittent pas le terrain sans la permission de l'Arbitre excepté pendant les arrêts de jeu décrits à l'Article 16.2 (Article 16.5.2).

3.5.4.2 On peut rappeler à une équipe en infraction qu'il faut la permission de l'Arbitre pour quitter le terrain (Article 16.5.2). Si nécessaire, l'Article 16.7 doit être appliqué. Cependant, le changement d'une raquette sur le côté du terrain pendant un échange est permis.

3.5.4.3 Pendant le set, si le jeu n'est pas retardé, les joueurs peuvent être autorisés, à la discrétion de l'Arbitre, à s'essuyer et / ou à boire rapidement.

3.5.4.4 S'il est nécessaire d'essuyer le terrain, les joueurs doivent être revenus sur le terrain avant que ce soit terminé.

3.5.5 Retards et suspension

Il faut s'assurer que les joueurs ne causent pas délibérément de retard dans le jeu ou bien de suspension du jeu (Article 16.4). Il faut empêcher toute marche inutile autour du terrain. Si nécessaire, l'Article 16.7 doit être appliqué.

3.5.6 Les conseils de l'extérieur du terrain

3.5.6.1 Les conseils venant de l'extérieur du terrain (Article 16.5.1), sous quelle que forme que se soit, tant que le volant est en jeu, doivent être empêchés.

3.5.6.2 Il faut s'assurer que:

- les coaches sont assis dans les sièges qui leur sont réservés et ne se tiennent pas sur le côté du terrain pendant le match, excepté pendant les arrêts de jeu autorisés; (Article 16.2)
- qu'aucun coach ne cause de distraction ou de perturbation du jeu.

3.5.6.3 Si, de l'avis de l'Arbitre, le jeu est perturbé ou bien un joueur de l'équipe opposée est distrait par un coach, un "Let" doit être annoncé. Le Juge-Arbitre doit être appelé immédiatement. Le Juge-Arbitre doit donner un avertissement au coach concerné.

3.5.6.4 Si un tel incident se répète une seconde fois, le Juge-Arbitre peut demander que le coach soit renvoyé des terrains, si nécessaire.

3.5.7 Changement de volant

3.5.7.1 Changer de volant pendant le match ne doit pas être injuste. L'Arbitre doit décider s'il est nécessaire de changer le volant.

3.5.7.2 Un volant dont la vitesse ou le vol a été modifié doit être retiré et l'Article 16.7 doit être appliqué, si nécessaire.

3.5.8 Blessure ou malaise pendant un match

3.5.8.1 Le problème des blessures ou des malaises pendant le match doit être traité avec discernement et souplesse. L'Arbitre doit, le plus rapidement possible, évaluer la gravité du problème. Le Juge-Arbitre doit être appelé sur le terrain, si nécessaire.

3.5.8.2 Le Juge-Arbitre doit décider si un médecin (ou paramédical) ou bien toute autre personne est requise sur le terrain. Le médecin doit examiner le joueur et lui indiquer la gravité de la blessure ou du malaise. En cas de saignement, le jeu doit être retardé jusqu'à ce que le saignement s'arrête ou que la plaie soit correctement protégée.

- 3.5.8.3 Le Juge-Arbitre doit indiquer à l'Arbitre le temps qui pourra être laissé au joueur pour qu'il reprenne le jeu. L'Arbitre doit contrôler le temps écoulé.
- 3.5.8.4 L'Arbitre doit s'assurer que l'équipe adverse n'est pas désavantagée. Les Articles 16.4, 16.5, 16.6.1, et 16.7 doivent être appliqués en conséquence.
- 3.5.8.5 Le cas échéant, à la suite d'une blessure, d'un malaise ou de toute autre raison involontaire, il faut demander au joueur :

"Abandonnez-vous ?"

et si la réponse est affirmative, il faut annoncer :

".....[nom du Joueur/de l'équipe (suivant le cas)] abandon; Match remporté par..... [nom(s) du (des) Joueur(s) / de l'équipe (suivant le cas)] [score]".

3.6 Suspension du jeu

Si le jeu doit être suspendu, il faut annoncer:

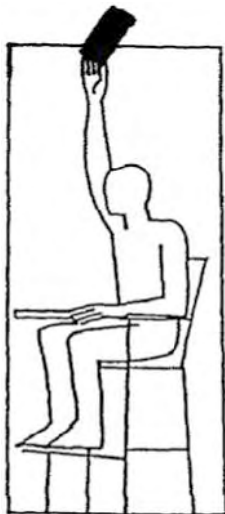
"Le jeu est suspendu"

et noter le score, le serveur, le receveur, les zones de service correctes et les demi-terrains. Lorsque le jeu reprend, il faut noter la durée de la suspension, s'assurer que les joueurs ont repris les bonnes positions et annoncer:

"Êtes-vous prêts ?"

annoncer le score et "Jouez".

3.7 Mauvaise conduite



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

3.7.2 Une mauvaise conduite qui se produit entre deux sets se traite comme une mauvaise conduite pendant un set. L'Arbitre annonce sa décision au début du set suivant. L'annonce adéquate de la Recommandation 3.3.10 doit suivre l'annonce appropriée de l'une des Recommandations 3.7.3 à 3.7.5. Ensuite, il faut annoncer "Service perdu", le cas échéant, suivi du score.

3.7.3 Lorsque l'Arbitre veut sanctionner un manquement à l'article 16.4, 16.5 ou 16.6 en donnant un avertissement à l'équipe en infraction (Article 16.7.1.1), il doit annoncer "Venez ici" au joueur contrevenant et annoncer :

"..... [nom du joueur], Avertissement pour mauvaise conduite"

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

3.7.4 Lorsque l'Arbitre veut sanctionner un manquement à l'article 16.4, 16.5 ou 16.6 en comptant une faute à l'équipe en infraction, qui a reçu auparavant un avertissement (Article 16.7.1.2), il doit annoncer "Venez ici" au joueur contrevenant et annoncer :

"..... [nom du joueur], Faute pour mauvaise conduite"

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

3.7.5 Lorsque l'Arbitre veut sanctionner un manquement flagrant ou persistant à l'article 16.4, 16.5 ou 16.6 ou bien un manquement à l'Article 16.2 en comptant une faute à l'équipe en infraction, (Article 16.7.2) et en le signalant immédiatement au Juge-Arbitre en vue d'une disqualification de l'équipe en infraction, il doit annoncer "Venez ici" au joueur contrevenant et annoncer :

"..... [nom du joueur], Faute pour mauvaise conduite"

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

- 3.7.6 Lorsque le Juge-Arbitre décide de disqualifier l'équipe en infraction, un carton noir est donné à l'Arbitre. L'Arbitre doit annoncer "Venez ici" au joueur contrevenant et annoncer :

"..... [nom de l'équipe], Disqualification pour mauvaise conduite"

et en même temps, l'Arbitre lève la main droite **tenant un carton noir** au dessus de sa tête.

4. LES CONSEILS GÉNÉRAUX SUR L'ARBITRAGE

Cette section donne des conseils généraux qui doivent être suivis par les Arbitres.

- 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 un doute dans votre esprit, à savoir si une infraction aux Règles s'est produite ou non, ne pas annoncer "faute" et laisser le jeu se continuer.
- 4.5 Ne jamais interroger les spectateurs ni se laisser influencer par eux ou par leurs remarques.
- 4.6 Motiver les autres Officiels techniques, par exemple, en répondant d'un signe discret aux décisions d'un Juge de Ligne et en établissant une relation d'équipe avec eux.

5. LES INSTRUCTIONS AUX JUGES DE SERVICE

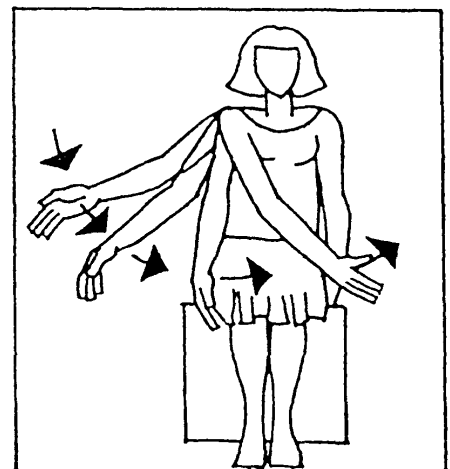
- 5.1 Le Juge de Service doit être assis sur une chaise près du poteau, de préférence du côté opposé à l'Arbitre.
- 5.2 Le Juge de Service a la responsabilité de juger si un serveur exécute correctement son service (Article 9.1). S'il ne sert pas correctement, il faut annoncer "Faute" assez fort et utiliser le geste de la main agréé pour indiquer la nature de la faute.
- 5.3 Les gestes agréés pour signaler un faute sont les suivants:

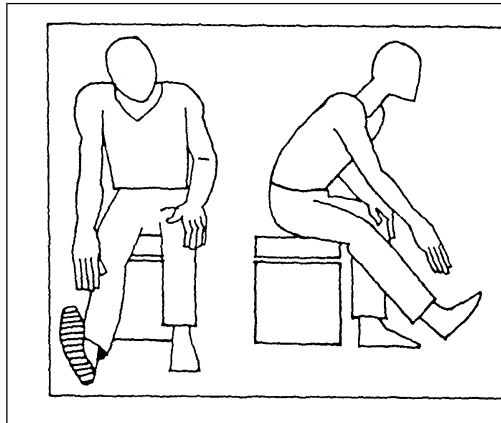
Article 9.1.1

Aucune équipe ne doit causer un retard injustifié dans l'exécution du service une fois que le serveur et le receveur sont prêts pour le service.

Article 9.1.7

Une fois que les joueurs sont prêts pour le service, le premier mouvement vers l'avant de la tête de raquette du serveur est le début du service. Le mouvement de la raquette doit continuer vers l'avant.



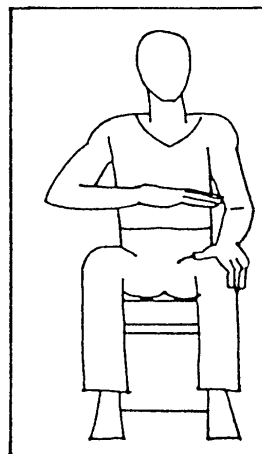
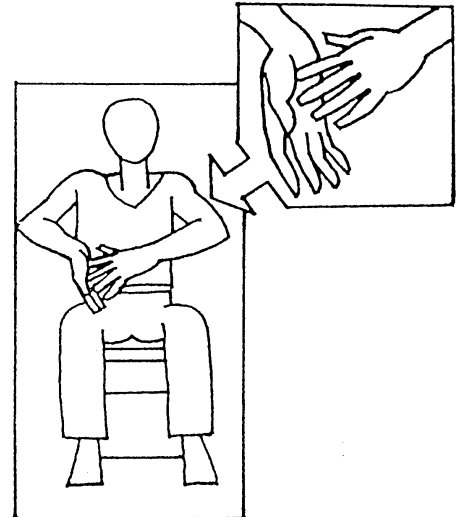


Articles 9.1.2 et 9.1.3

Une partie quelconque des deux pieds n'est pas dans la zone de service ni dans une position stationnaire, jusqu'à ce que le service soit exécuté.

Article 9.1.4

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

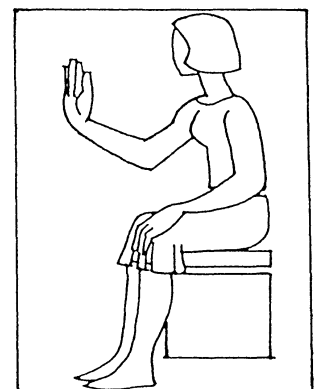


Article 9.1.5

L'ensemble du volant n'est pas en dessous de la taille du serveur au moment où il est frappé.

Article 9.1.6

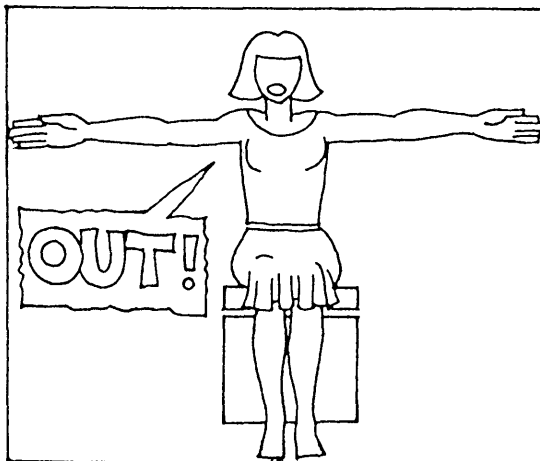
Au moment de frapper le volant, la tige de la raquette n'est pas inclinée vers le bas.



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

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 les schémas).
- 6.2 Le Juge de Ligne est entièrement responsable de la (des) ligne(s) qui lui a (ont) été attribuée(s) sauf que l'Arbitre doit changer la décision du Juge de Ligne, si au delà d'un doute raisonnable, de l'avis de l'Arbitre, un Juge de Ligne a fait nettement une annonce incorrecte.
- 6.2.1 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.
- 6.2.2 Si le volant tombe dedans, le Juge de Ligne ne dit rien, mais pointe la main droite vers la ligne.
- 6.3 S'il a été impossible de voir, il faut informer aussitôt l'Arbitre en mettant les deux mains sur les yeux.
- 6.4 Il ne faut 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 faut pas anticiper sur les décisions de l'Arbitre, par exemple, si le volant a touché un joueur.
- 6.6 Les gestes agréés sont les suivants:

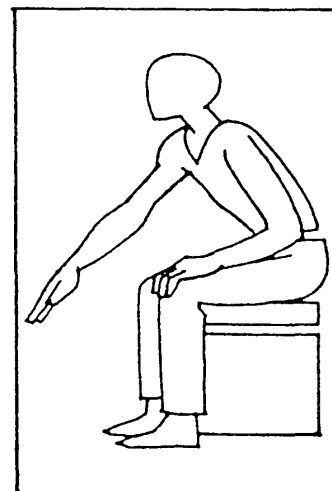


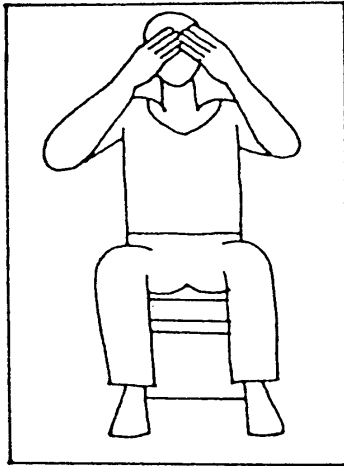
LE VOLANT EST "OUT"

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.

LE VOLANT EST "IN"

Si le volant tombe dedans, le Juge de Ligne ne dit rien, mais pointe la main droite vers la ligne.





S'IL A ÉTÉ IMPOSSIBLE DE VOIR

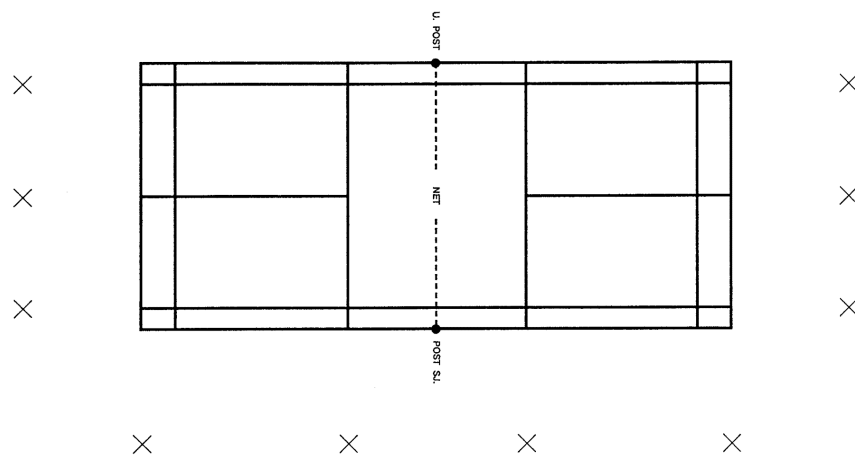
S'il a été impossible de voir, il faut informer aussitôt l'Arbitre en mettant les deux mains sur les yeux.

POSITIONS DES JUGES DE LIGNE

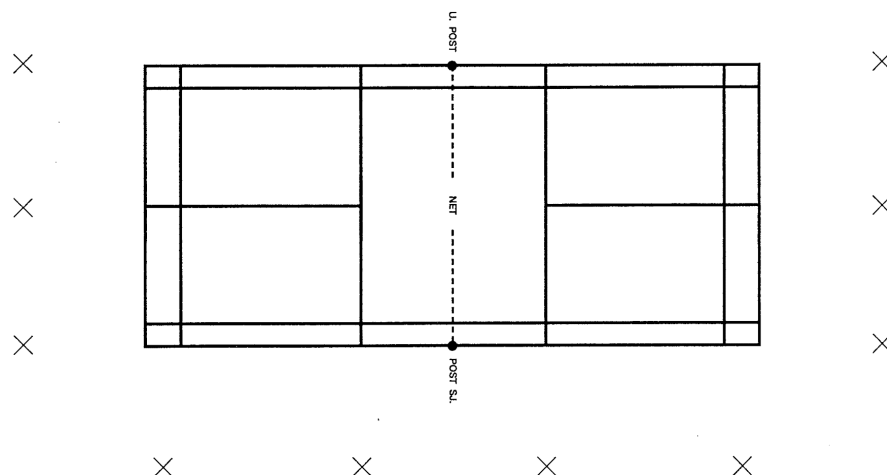
Lorsque c'est possible, il est recommandé que la position des Juges de Ligne soit entre 2,5 et 3,5 mètres des lignes du terrain et autant que possible que ces positions soient protégées des influences externes, comme par exemple, l'empiètement des photographes.

X indique les positions des Juges de Ligne

Simples



Doubles



ANNEXE 2

LES MATCHS À HANDICAP

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

1. La modification du nombre de points requis pour gagner un set ne doit pas être permise.
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 des points requis pour remporter le set (on prendra le nombre immédiatement supérieur à cette valeur si ce n'est pas un nombre entier)".

ANNEXE 3

LES AUTRES SYSTÈMES DE SCORE

Il est autorisé de jouer, par un arrangement préalable, soit :

1. un set de 21 points, soit
2. au meilleur des 3 sets de 15 points pour les Doubles et le Simple Hommes et de 11 points pour les Simple Dames.

Dans le cas 1. ci-dessus, il faut appliquer la modification suivante aux Règles du Badminton:

8. LE CHANGEMENT DE DEMI-TERRAIN

- 8.1 Dans un match à un set, les joueurs doivent changer de demi-terrain lorsqu'une équipe atteint en premier 11 points.

Dans le cas 2. ci-dessus, c'est **l'ancien système qui s'applique intégralement.**

(La suite de cette Annexe 3 n'a pas été traduite en français, car il s'agit de l'ensemble des Règles telles qu'elles existaient avant 2006.)

ANNEXE 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), (nom du pays), et à ma gauche, (nom du joueur), (nom du pays); ou
 - 1.1.2 à ma droite, (noms des joueurs), (nom du pays), et à ma gauche, (noms des joueurs), (nom du pays);
 - 1.1.3 à ma droite, (nom du pays / de l'équipe), représenté par (nom du joueur), et à ma gauche, (nom du pays / de l'équipe), représenté par (nom du joueur); ou
 - 1.1.4 à ma droite, (nom du pays / de l'équipe), représenté par (noms des joueurs), et à ma gauche, (nom du pays / de l'équipe), représenté par (noms des joueurs);
- 1.2.1 (nom du joueur) au service; ou
- 1.2.2 (nom du pays / 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);”

Ces Annonces doivent être utilisées suivant le type de compétition, dans l'ordre indiqué dans le tableau ci-dessous:

Compétition	Simple	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

2. Le début du match et l'annonce du score

2.1 ‘Zéro égalité, Jouez’

2.2 ‘Service perdu

2.3 ‘Arrêt de Jeu’

2.4 ‘Terrain ... ’ (numéro) ‘20 secondes’

2.5 ‘..., Point de set, ... ’ par ex. ‘20, Point de set, 6’, ou bien ‘29 , Point de set, 28’

2.6 ‘..., Point de match, ... ’ par ex. ‘20, Point de match, 8’, ou bien ‘29 , Point de match, 28’

2.7 ‘..., Point de set, Égalité’ par ex. ‘29, Point de set, Égalité’

2.8 ‘Premier set remporté par ’ (dans les compétitions par équipe, utiliser le nom du pays ou de l'équipe) ‘.... ’ (score)

2.9 ‘Terrain ... ’ (numéro) ‘Arrêt de jeu de 2 minutes’

2.10 ‘Second set’

2.11 ‘..., Point de match, Égalité’ par ex. ‘29, Point de match, Égalité’

2.12 ‘Deuxième set remporté par ’ (dans les compétitions par équipe, utiliser le nom du pays ou de l'équipe) ‘.... ’ (score)

2.13 ‘Un set, Égalité’

2.14 ‘Dernier set’

3. La communication générale

3.1 ‘Choisissez le demi-terrain’

3.2 ‘Êtes vous prêts?’

3.3 ‘Vous avez raté le volant, en servant’

3.4 ‘Le receveur n’est pas prêt’

3.5 ‘Vous avez essayé de renvoyer le service’

3.6 ‘Vous ne devez pas influencer le Juge de Ligne’

3.7 ‘Venez ici’

3.8 ‘Le volant est-il correct?’

3.9 ‘Testez le volant’

3.10 ‘Changez le volant’

3.11 ‘Ne changez pas le volant’

3.12 ‘Jouez un "let"’

3.13 ‘Changez de demi-terrain’

3.14 ‘Vous n’avez pas changé de demi-terrain’

3.15 ‘Vous avez servi du mauvais côté’

3.16 ‘Ce n’était pas à votre tour de servir’

- 3.17 ‘Ce n’était pas à votre tour de recevoir’
- 3.18 ‘Vous ne devez pas modifier le volant’
- 3.19 ‘Le volant vous a touché’
- 3.20 ‘Vous avez touché le filet’
- 3.21 ‘Vous êtes du mauvais côté’
- 3.22 ‘Vous avez distraité votre adversaire’
- 3.23 ‘Votre coach a distraité votre adversaire’
- 3.24 ‘Vous avez frappé le volant deux fois’
- 3.25 ‘Vous avez porté le volant’
- 3.26 ‘Vous avez envahi le demi-terrain de votre adversaire’
- 3.27 ‘Vous avez fait obstruction à votre adversaire’
- 3.28 ‘Abandonnez-vous ?’
- 3.29 ‘Faute – receveur’
- 3.30 ‘Faute au service annoncée’
- 3.31 ‘Service retardé, le jeu doit être continu’
- 3.32 ‘Le jeu est suspendu’
- 3.33 ‘ ’ (nom du Joueur) ‘Avertissement pour mauvaise conduite’
- 3.34 ‘ ’ (nom du Joueur) ‘Faute pour mauvaise conduite’
- 3.35 ‘Faute’
- 3.36 ‘Out’
- 3.37 ‘Juge de Ligne – indiquez votre décision’
- 3.38 ‘Juge de Service – indiquez votre décision’
- 3.39 ‘Correction IN’
- 3.40 ‘Correction OUT’
- 3.41 ‘Essayez le terrain’

4. La fin du match

- 4.1 ‘Match remporté par ’ (nom du joueur / de l’équipe) ‘...’ (scores)
- 4.2 ‘..... ’ (nom du joueur / de l’équipe) ‘Abandon’
- 4.3 ‘..... ’ (nom du joueur / de l’équipe) ‘Disqualifié’

5. Les Scores

0 - Zéro	11 - Onze	22 - Vingt-deux
1 - Un	12 - Douze	23 - Vingt-trois
2 - Deux	13 - Treize	24 - Vingt-quatre
3 - Trois	14 - Quatorze	25 - Vingt-cinq
4 - Quatre	15 - Quinze	26 - Vingt-six
5 - Cinq	16 - Seize	27 - Vingt-sept
6 - Six	17 - Dix-sept	28 - Vingt-huit
7 - Sept	18 - Dis-huit	29 - Vingt-neuf
8 - Huit	19 - Dix-neuf	30 - Trente
9 - Neuf	20 - Vingt	
10 - Dix	21 - Vingt-et-un	