



Badmintonnis

Règlement général

Lois du jeu

Mise à jour : 2017

Edition : 2018

Badminton :

Règlement général et lois du jeu



Badmintennis, sport des Ternes depuis 1983

Fondateur/Créateur : Philippe Duchêne

Président : Jérôme Jeanmart

Coordinatrice : Anne Rasneur

Président d'honneur : Alain Vincent

Adresse : Rue Terne Moreau, 115

5060 Auvelais

Belgique

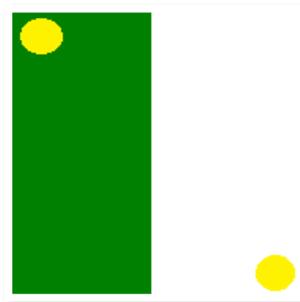
IBAN : BE74 7320 4650 7107

Internet : www.badmintennis.com

E-mail : info@badmintennis.com

Table des matières

Prérequis	5
Philosophie générale.....	6
Règles matérielles	10
Règles de conduite	12
Règles du jeu	15
Règles de qualification et de classement	21
Règles d'arbitrage	25
Règles de tournoi.....	31
Accord officiel	33



Prérequis

Le sport « badminton » peut être pratiqué partout, librement, en dehors des tournois officiels des Ternes (quartier de la ville d'Auvelais, en Belgique, où il est né). Très démocratique, il ne nécessite que peu de moyens matériels : une surface d'à peu près 100 m², deux piquets, un filet, une balle de mousse, deux raquettes, et c'est parti !

En revanche, le règlement est la propriété intellectuelle de l'inventeur, à savoir Monsieur Philippe Duchêne, qui en détient exclusivement les droits d'auteur. Il convient donc de respecter scrupuleusement toutes les lois du jeu.

Le créateur s'est octroyé la liberté de choisir, de soutenir ou d'accepter ceux qui forment et formeront les équipes d'organiseurs et responsables des tournois de badminton.



Philosophie générale

« L'esprit badmintonnais » est une façon de vivre ensemble autour d'un sport inédit, selon un comportement amical qui a disparu d'un certain nombre de compétitions sportives (à cause notamment des enjeux financiers et des arrivismes individuels).

Le badmintonnais s'est forgé une mentalité fortement inscrite dans ses racines ternoises et son origine (amis d'enfance et d'adolescence de l'inventeur). Cet esprit, cette mentalité, ce comportement naturel consistent à considérer l'adversaire comme un camarade, un partenaire de jeu et non un joueur ennemi, un opposant à battre à n'importe quel prix.

Bien sûr, il est question de sport, donc il est question de se battre, de se dépasser et de faire le maximum pour gagner. Mais on peut très bien jouer pour gagner sans considérer l'adversaire comme quelqu'un qui ne peut faire mieux que soi. C'est ainsi que, très souvent, la déception parfois grande (d'être vaincu ou éliminé) est atténuée par le plaisir de voir le copain se qualifier et continuer le tournoi. D'ailleurs, nous voyons régulièrement des adversaires se congratuler chaleureusement à l'issue des matches. Cette attitude de respect entre les « adversaires » - et même quelquefois de franche complicité - n'est pas souvent perçue par les personnes extérieures au badmintonnais. L'esprit de compétition existe. Mais chaque joueur vaincu devrait idéalement se "consoler" de savoir que c'est une personne estimée qui poursuit la compétition. Le combat oui, la rivalité non !

Il ne s'agit pas seulement de jouer des matches. Il faut rencontrer et partager. Il n'est pas toujours facile d'initier tous les joueurs à cette philosophie. Les rares participants qui ne l'ont pas comprise ou qui n'ont pas la fibre sociale ou qui n'ont pas été suffisamment adoubés par ceux qui les ont invités, viennent jouer, prennent un verre après match et puis s'en vont... C'est pourquoi les conditions d'invitation et/ou d'inscription ont toujours été particulières, plus ou moins strictes et certainement orientées. **Le but n'a jamais été de rassembler le plus de monde possible** et d'ouvrir l'univers badmintonnistique à tout-va. C'est bien là sa seule réticence et peut-être son principal défaut. Mais c'est un mal pour un bien : la longévité et la cohérence du « projet badmintonnisme » ont été étroitement liées à ces conditions d'adhésion !

Les initiés et les convaincus, eux, considèrent que les tournois de badmintonnisme sont une fête de l'amitié et du sport. Le plus souvent, ils choisissent de profiter à fond de plusieurs jours de tournoi (souvent les 2 ou 3 derniers) pour ne rien manquer, ou quasi, de ces retrouvailles et de ce spectacle sportif haut en couleurs.

L'esprit badmintonnisme suppose aussi, très naturellement, un respect pour une organisation qui, avec peu de moyens, a toujours recherché le souci du détail, la motivation de ses pratiquants, le service bien préparé, le bien-être de tous, **la construction d'une communauté hétérogène dans laquelle toute personnalité bienveillante a sa place.**

Une petite prise de conscience du fait qu'**un travail purement philanthropique et idéaliste est effectué chaque année** paraît nécessaire pour soutenir et comprendre celles et ceux qui oeuvrent à la réalisation des tournois.

Le créateur, ses nombreux « ouvriers » ou « bras droits » et leurs continuateurs, ont toujours eu l'impression de se donner pour la construction d'un micro-univers à part, une bulle de fraternité et surtout de non conformisme qui se démarque par sa totale absence d'intérêts personnels ou financiers. Indépendamment de toute structure officielle pré-établie, le badminton a grandi de lui-même, par lui-même, certes inspiré par des règles du tennis et du badminton, mais il n'a pas eu besoin d'autre médiateur que ses artisans, ses adeptes et ses organisateurs bénévoles pour exister et durer. C'est peut-être aussi pour ces raisons-là (marginales dans cette société très lucrative et individualiste) que le sport en lui-même s'est forgé sa propre « légende », avec ses palmarès, ses rebondissements, ses matches mémorables, ses personnalités, ses anecdotes extraordinaires et ses rites qu'il convient d'entretenir.

Bref, le badminton essaie de se protéger des dérives de cette société aux « valeurs » contestables pour lui. Comme suspendue hors du temps, dans un ciel sans pollution, sa « bulle » voltige au-dessus des tentations perverses du sport moderne. On peut enfin et surtout affirmer que les tournois de badminton constituent **un précieux moment de partage !**



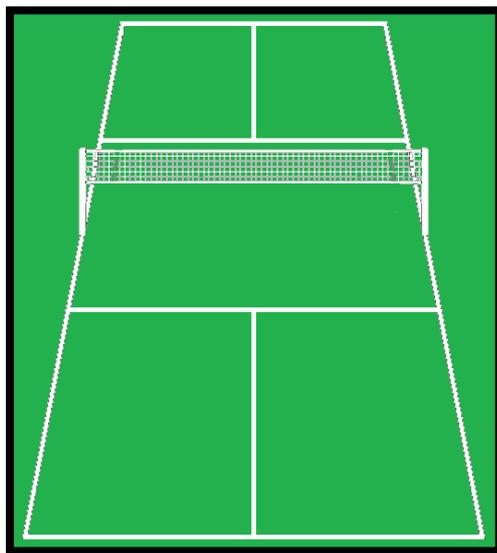
Voici comment le créateur définit les préceptes de
« **l'esprit badmintonnais** », de façon idéale, et même idéalisée :

1. *assister aux finales et surtout à la remise des prix ;*
2. *être entièrement disponible dès le deuxième tour et faire du tournoi une priorité absolue durant le week-end ;*
3. *faire preuve d'une correction exemplaire envers l'adversaire ;*
4. *participer aux "après-matches", en soirée ;*
5. *respecter ses engagements de départ ;*
6. *donner spontanément un petit coup de main à ceux qui sont au service des autres ;*
7. *ne jamais faire preuve d'agressivité envers les arbitres ;*
8. *aller à la rencontre des gens, passer du temps en-dehors des matches ;*
9. *jouer par n'importe quel temps ! (météo) ;*
10. *transmettre, consciemment ou non, cet "esprit badmintonnais" aux enfants, aux nouveaux venus et à ceux qui ne l'ont pas encore ;*
11. *préserver la bulle-badmintonnais, sa philosophie ouverte à l'autre, mais réfractaire au non respect de nos valeurs, à la perte d'authenticité. Le badmintonnais ne dépend que de lui-même et de la bonne volonté de ses bénévoles ; il ne s'impose pas au monde financier, médiatique et politique, il ne se vend pas, il ne s'insinue pas dans les vies: il faut venir à lui et le découvrir.*

La bulle badmintonnais



1. Règles matérielles



Article 1 : La longueur du terrain est de 13 mètres 60, lignes comprises ; la largeur est de 6 mètres 20, lignes comprises.

Article 1 bis : De 1983 à 2015, la longueur était de 13 mètres 50 (un ajustement a été appliqué pour la première fois en juillet 2016).

Article 1 ter : La surface de jeu est en herbe (pelouse ou prairie). Le gazon est la surface originale et officielle. Cependant, le badminton peut être pratiqué sur sable (pour recouvrir la boue d'un terrain en herbe labouré ou, plus naturellement, sur une plage) ou sur surface « dure » (asphalte, parquet, béton,...). Néanmoins, les rencontres disputées sur ces dernières ne doivent pas être prises en compte de façon majeure pour l'attribution des points. Il ne peut y avoir de tournoi sous l'appellation « Grand Tournoi » si les surfaces de jeu ne sont pas herbeuses.

Article 2 : Deux lignes latérales, une dans chaque camp, longent parallèlement le filet à 1 mètre 98 de celui-ci, et délimitent, entre le filet et cette ligne, la surface où la balle ne peut rebondir lors du service et dans laquelle celui qui reçoit ne peut pas pénétrer.

Article 3 : Une ligne longitudinale coupe le terrain en deux en plein centre de la largeur. Celle-ci peut être inexistante entre les deux lignes d'invasion.



Article 4 : La hauteur du filet est de 1 mètre 47 à 1 mètre 50 au centre, et de 1 mètre 51 à 1 mètre 54 aux piquets.

Article 5 : Le public doit se trouver à plus d'un mètre des limites du terrain sur la longueur et à plus de deux mètres sur la largeur.

Article 6 : Le badminton peut se jouer avec n'importe quelle raquette de tennis, de squash ou de badminton. Le tamis ne peut cependant pas dépasser les dimensions normales d'une raquette de tennis à grand tamis.

Article 7 : La tenue vestimentaire est celle du tennis : t-shirt et short (jupe souhaitée pour les dames, mais pas obligatoire).

Article 7 bis : L'organisation peut exiger, à l'occasion, une tenue à dominante blanche comme c'était le cas jusqu'en l'an 2000.

Article 8 : Afin de préserver le gazon, les chaussures sont à semelles plus ou moins lisses, c'est-à-dire sans talons et sans galettes accrocheuses.

Article 9 : La balle en mousse officielle est la balle « volley ». D'autres balles sont admises à condition qu'elles soient de couleurs jaunes, assez lisses en surface et suffisamment lourdes pour ne pas voler au vent. Elles font approximativement 90 millimètres de diamètre et un poids d'environ 30 grammes. Les marques de balle ont changé au cours de l'histoire du sport, en fonction surtout de leur commercialisation.

Article 9 bis : Les organisateurs ont le droit de modifier la balle pour des raisons pratiques, sous réserve d'un aval positif du créateur, du président et du président d'honneur.

2. Règles de conduite

Article 1: Pour un nouveau participant, le plus grand conseil est de faire connaissance avec les personnes qui fréquentent le milieu. Le badminton est non seulement une compétition mais aussi une fête locale qui rapproche les gens.

Article 2: Le tournoi est aussi une fête ; évidemment, les invités sont censés s'amuser avant tout, au cœur de la communauté badmintonniste, joueurs, aidants et supporters.

Article 3: Le fair-play est une grande valeur véhiculée par le badminton. Les pratiquants essayent de s'y soustraire naturellement.

Article 4: Il est vivement souhaité au vainqueur d'offrir un verre au perdant. Les consommations sont facultatives mais elles entretiennent la bonne relation entre les joueurs.



Article 5: En cas d'erreur d'arbitrage ou de contestation (si vraiment l'erreur entraînait des conséquences importantes), le joueur se doit de discuter calmement, dans la bonne entente mutuelle. Le débat avec l'adversaire pour la réclamation d'un point litigieux se fait dans le même état d'esprit.

Article 6: Il est strictement interdit de se laisser battre par qui que ce soit. Fausser la marche du tournoi est synonyme de corruption. Si ce comportement est apparent, l'organisateur se doit d'infliger deux sanctions :

- a) redescendre les scores du vaincu à 0.
- b) retirer au vaincu tous ses droits et avantages lors d'un futur tournoi (statut de tête de série, points au classement général).

En aucun cas, on ne peut retirer au vainqueur sa victoire.

Article 7: Il est interdit de laisser gagner des points à l'adversaire, dans l'intention de voir le vaincu se qualifier grâce à un nombre suffisant de points, ou bien d'éliminer une tierce personne ou bien d'améliorer de façon anormale le classement final du vaincu.

Néanmoins, un joueur sûr de sa victoire a le droit de changer sa façon de jouer pour permettre à l'adversaire de s'amuser davantage et pour lui laisser une chance supplémentaire de prendre des points, à condition que cela n'ait pas les répercussions précitées. Changer le style de jeu n'est pas forcément synonyme de « donner les points ». Cette pratique n'entraîne pas l'élimination du vainqueur mais l'annulation du score au décompte final. C'est-à-dire que le score est ramené à 0-0 mais avec maintien de la victoire pour l'un et de la défaite pour l'autre.

Article 8: Un forfait (ne pas se présenter au match) équivaut à l'élimination, c'est-à-dire que le joueur n'a plus le droit à la qualification. Ceci dit, il n'équivaut pas à l'exclusion du tournoi si ce joueur a d'autres matches à disputer.

Article 9: En cas d'absence due à des imprévus très sérieux (blessures, accidents,...), le joueur peut introduire une demande, le plus rapidement possible, auprès de l'organisation pour reporter son match. Si un accord est trouvé avec l'adversaire pour un changement d'heure et s'il est possible d'intercaler la rencontre à une autre plage horaire dans la programmation, dès lors les responsables de tournoi pourront trouver un arrangement.

En outre, le match doit être absolument reporté à un moment qui précède les rencontres du tour suivant. On ne peut pas, par exemple, reporter un huitième de finale à une heure où les quarts de finale auront déjà débuté !



Article 9 bis : Tout participant inscrit à un tournoi (rappelons que l'inscription est gratuite malgré un investissement de centaines d'heures pour les organisateurs) doit faciliter le travail des superviseurs et de ceux qui ont conçu horaires et tableaux ; il doit aussi respecter la bonne marche du tournoi en évitant au maximum tout changement d'horaire. Toute demande abusive ou récurrente est passible de sanctions diverses au cas par cas (refus d'attribuer un horaire préférentiel dans le futur, placement de plusieurs matches d'affilée, ajout de matches à arbitrer, retrait d'un éventuel prix spécial et même non réinvitation, etc.).

Article 10 : Le joueur doit se comporter correctement avec le public. Si le joueur est perturbé par un élément de son entourage (bruits, supporters, objets gênants,...), il consulte l'un des arbitres, l'un des superviseurs ou, à défaut, le responsable de l'organisation qui règlera le problème.



3. Règles du jeu

Article 1: Le joueur gagne l'échange lorsque son adversaire ne peut reprendre la balle en moins de deux rebonds ou qu'il expédie la balle en dehors des limites du jeu ou dans le filet.

Article 1 bis: Les joueurs n'ont droit qu'à 2 minutes d'échauffement (4 maximum, s'il y a un peu d'avance sur l'horaire initial).

Article 2: Que ce soit à la réception du service ou en cours d'échange, il est permis de laisser rebondir une fois la balle au sol ou de la reprendre de volée.

Article 2 bis: Une balle qui touche les lignes est considérée comme valable.

Article 3: Le joueur qui gagne l'échange obtient un point s'il a mis la balle en jeu, c'est-à-dire si c'est lui qui a servi. S'il n'avait pas servi, il reprend le service et le score reste inchangé. Seul le serveur prend donc des points.

Article 4: Le vainqueur du set est celui qui arrive premier à 15 points avec au moins 2 points d'écart.

Article 4 bis: Les joueurs changent de côté quand l'un des deux atteint son huitième point.

Article 4 ter: Depuis 2015, lorsque le score est de 8-3 (et non 3-8), il n'est plus permis de laisser rebondir la balle, dans cet échange uniquement. Autrement dit, celui ou celle qui ne peut reprendre la balle avant le rebond perd automatiquement l'échange. Le 8-3 fait référence à l'année 1983, date de naissance du badminton, sport qui prône le jeu à la volée. Cette loi s'applique autant de fois que le score reste à 8-3.

Le service

Article 5 : Le serveur a droit à 25 secondes maximum pour servir.

Article 5 bis : Le serveur peut envoyer la balle, avec la raquette, comme il le désire (par le haut, par le bas, à la cuillère, latéralement...), à condition de ne pas la cacher cette balle hors du champ de vision de l'adversaire. La balle doit être visible au moment de servir !

Article 5 ter : Pour les messieurs, que ce soit en simples, en doubles ou en mixtes, après le changement de côté (à 8 points), il n'est pas permis de servir « par le haut », c'est-à-dire au-dessus de l'épaule. C'est ce qu'on nomme communément le « service par le bas ».

(Image illustrative)



Article 6 : Le serveur doit avoir les deux pieds derrière la ligne de fond au moment du service.

Article 6 bis : Le serveur ne peut pas poser un ou deux pieds dans les limites du terrain ou sur la ligne au moment de frapper la balle et d'engager l'échange.

Article 7 : Le serveur se place à droite de la ligne centrale longitudinale lorsque l'addition du score est paire, et à gauche lorsque l'addition du score est impaire.

Article 8 : Le service est valable quand il est croisé dans la grande surface du camp adverse.

Article 8 bis : Le service n'est donc pas valable lorsque la balle sort des limites du terrain, lorsqu'elle n'est pas envoyée dans le grand rectangle opposé, lorsqu'elle échoue dans le filet ou lorsqu'elle rebondit dans la zone située juste derrière le filet (petit rectangle, zone d'invasion). Dans tous les cas, le service est valable si le joueur qui reçoit touche la balle avant le rebond.

Article 8 ter : Si la balle touche le haut du filet et aboutit dans la zone correcte, il s'agit d'une balle « LET » qui doit être remise en jeu par le serveur. Attention : les balles LET en cours d'échange n'interrompent pas l'échange.

Article 9: Avant d'engager l'échange, le serveur doit s'assurer que celui qui reçoit est prêt ET voit la balle.

La réception du service

Article 10: Celui qui reçoit peut prendre la balle de volée ou au rebond.

Article 11: Celui qui reçoit doit toujours avoir les 2 pieds derrière la ligne latérale qui se trouve à 1 mètre 98 du filet, non seulement au moment où le serveur frappe la balle mais aussi au moment où celui qui reçoit reprend la balle. S'il y a invasion de celui qui reçoit dans le petit rectangle longeant le filet, il perd automatiquement le point.

Article 12: Hormis dans la zone de réception interdite longeant le filet, celui qui reçoit peut se placer où il veut sur le terrain et même en dehors.

Article 12 bis: Cette zone de réception interdite longeant le filet (ce petit rectangle) empêche en fait celui qui reçoit le service d'être collé au filet pour smasher trop facilement. Mais en cours d'échange, après renvoi du service adverse, cette zone peut être envahie par les joueurs et la balle peut bien sûr y rebondir (pour permettre le coup très important de l'amortie, caractéristique du badminton).

Article 12 ter: En doubles, le partenaire du joueur qui reçoit ne peut se placer de sorte à gêner la vision du serveur. En outre, il ne peut pas mordre dans la moitié de terrain de son partenaire. En revanche, celui qui reçoit peut mordre dans la moitié de terrain de son partenaire (il se place où il veut, excepté dans la zone d'invasion).

Article 12 quater: De même, le partenaire du joueur qui sert ne peut jamais se placer de sorte à gêner la vision de celui qui reçoit. En outre, il ne peut pas mordre dans la moitié de terrain de son partenaire serveur, du moins au moment du service.

En cours d'échange

Article 13: Le faux rebond fait partie du jeu et ne peut pas remettre en cause un échange.

Article 14: Le joueur ne peut toucher la balle plus d'une fois en un coup. Si le geste est totalement involontaire, il peut néanmoins « porter » la balle dans le même et unique mouvement.

Article 15: Le joueur doit renvoyer la balle avec sa raquette ou une seule fois par set avec le corps, si et seulement si le geste est involontaire.

Article 16: La balle ne peut donc toucher aucun autre élément que la raquette, que le sol (un seul rebond autorisé), que la bande supérieure du filet, que les piquets du filet et les piquets de la chaise d'arbitrage.

Article 16 bis: L'échange est donc valable si la balle percute l'un des piquets à une hauteur supérieure à celle du filet et qu'elle retombe dans les limites du terrain.

Article 17: Une balle passant à côté des piquets par l'extérieur et retombant dans les limites du terrain (partie adverse) est toujours valable.

Article 18: Si la balle se désintègre ou se fend en cours d'échange, le point doit être rejoué.

Article 19: Il est interdit d'envahir le côté de l'adversaire, sauf si un joueur glisse involontairement en-dessous du filet sans le toucher et sans gêner en aucune manière le coup suivant de cet adversaire .

Article 20: Le joueur ne peut pas reprendre la balle tant qu'elle n'est pas dans son camp.

Article 20 bis: La raquette d'un joueur peut donc dépasser la limite du filet, envahir le camp adverse, à condition que ce joueur ait repris la balle dans son propre camp et que ce geste d'invasion soit involontaire, en fin de frappe.

Article 21: Le joueur perd l'échange s'il a touché la bande du filet.

Article 22: Le joueur ne peut pas non plus frapper dans le filet. Cela dit, s'il n'a fait que d'effleurer légèrement le filet, sans le faire onduler, vibrer, osciller, trembler ou balloter, l'échange peut se poursuivre.

Perturbations

Article 23 : Si un joueur tombe ou se blesse en cours d'échange, l'échange ne peut pas être rejoué.

Article 24 : Si un joueur est franchement perturbé en cours d'échange par un élément extérieur au terrain, un élément de l'entourage (supporters, caméraman, photographe, balles, animaux, flash, ...) et s'il perd le point seulement à cause de cette perturbation, il doit consulter l'arbitre et l'adversaire pour demander l'annulation de l'échange. Mais la décision ne dépend pas de lui.

Article 24 bis : Si un joueur est franchement perturbé en cours d'échange par un élément de l'entourage, il peut lever le bras, toujours en cours d'échange, et crier « LET », « HALTE » ou « GÊNÉ » pour arrêter l'échange. Dans ce cas, il est obligatoire de recommencer l'échange. Mais il faut que la perturbation soit plausible, justifiée par le joueur à l'arrêt et entérinée par l'arbitre.

Article 24 ter : Si un joueur est franchement perturbé par le bruit (cris, paroles) en cours d'échange, il ne peut en aucun cas ni arrêter l'échange ni demander de recommencer l'échange. S'il s'agit d'un bruit puissant et inattendu (explosion par exemple), alors il peut lever le bras et arrêter l'échange.

Article 24 quater : Selon l'article 10 des règles de conduite, il est permis, durant les temps morts, de signaler à l'arbitre toute perturbation à la pratique normale du jeu. L'arbitre doit alors appliquer les mesures nécessaires pour remédier à cette perturbation. Le tout se fait dans le calme et la bienveillance.



Particularités

Article 25: Le match (et non pas un échange) peut être interrompu quelques minutes pour soigner un joueur.

Article 26: Il n'y a pas d'arrêt prévu au changement de côté. Seuls les matches en plus d'un set autorisent des arrêts d'une minute trente entre chaque set (2 minutes si la température dépasse les 30°C.)

Article 27: Il est permis de boire, de manger et de s'éponger entre les échanges si l'on respecte les 25 secondes prévues pour servir.

Article 28: En cours de match, il est permis de changer de raquette et de tenue, de porter des lunettes et de mettre une casquette.

Article 29: Le joueur ne peut en aucun cas engager un dialogue tactique avec une personne du public, même pas son coach.

Article 30: Le coach d'un joueur ou toute autre personne du public a le droit de s'adresser à un joueur, discrètement, sans perturber l'adversaire, **sans prononcer des paroles qui risqueraient de le choquer**. La prise de parole se fait donc dans un seul sens, mais il est recommandé de ne pas dialoguer avec un joueur au cours d'un match, au risque de le déconcentrer. Les cris d'encouragement valent mieux que toute théorie tactique ou tout reproche à l'adresse du joueur.

Article 31: La remise ou la continuation des matches en raison de mauvaises conditions climatiques dépend uniquement de la décision du responsable de l'organisation.

4. Règles de qualification et de classement

Article 1: En général, tous les matches de Messieurs et de Juniors se déroulent en un set gagnant (jusqu'à 15 points avec deux points d'écart), excepté les demi-finales et les finales Messieurs qui ont lieu en deux sets gagnants.

Article 2: En général, tous les matches de Dames se déroulent en un set gagnant (jusqu'à 15 points avec deux points d'écart), excepté les demi-finales et finales qui se déroulent en deux sets gagnants de 12 points, avec deux points d'écart.

Article 3: Pour les quarts de finales Messieurs et la finale Juniors (qui se déroulent en un seul set), l'organisation peut décider d'augmenter le nombre total de points pour remporter la rencontre : à 18 (changement de côté à 10 points) ou 20 (changement de côté à 12 points), mais toujours avec deux points d'écart.

Article 4: Au premier tour, le premier joueur de chaque groupe est obligatoirement qualifié et, selon les groupes et le tableau du tournoi, le deuxième, voire le troisième. C'est le nombre de victoires qui départagent les joueurs au classement de chaque groupe.

Article 5: S'il y a une égalité de victoires entre deux ou trois joueurs dans le classement final d'un groupe, c'est le nombre total de points qui les départagent.

Article 5 bis: En cas de nouvel ex-aequo au nombre total de points gagnés, il faut recourir à un test-match. Le test-match se déroule en set, jusqu'à 10 points, avec changement de côté à 5 et sans la règle des deux points d'écart.

Article 5 ter: L'organisateur doit dans la mesure du possible recourir à un test-match pour remplacer un joueur qui déclare forfait et qui était pourtant qualifié. Ce test-match repêche et oppose ou bien deux meilleurs éliminés, ou bien, plus logiquement encore, le meilleur éliminé de tous les groupes à celui qui fut éliminé par le joueur forfait s'il se trouvait dans un groupe à un nombre moindre de qualifiés.

Article 6: Tout score supérieur à 16-14 (17-15 / 20-18 / etc.) est ramené à 16-14 dans le calcul des points gagnés afin de dissuader des adversaires complices d'une quelconque corruption qui éliminerait une tierce personne.

Article 7: Systématiquement, dans un groupe à 2 qualifiés, le premier classé rencontrera un joueur moins bien classé que s'il avait terminé second du groupe. Il y a donc intérêt à terminer premier du groupe. Toutefois, il arrive régulièrement qu'un premier de groupe rencontre au tour suivant le premier d'un autre groupe. Dans ce cas-là, le second du même groupe, lui aussi rencontrera forcément le premier d'un autre groupe (dont la tête de série est encore mieux classée).

Article 8: Chaque joueur a intérêt à grappiller le plus grand nombre de points possible en vue d'améliorer son classement personnel.

Le classement d'un tournoi s'établit en fonction :

1. du nombre de tour franchis
2. du nombre de victoires
3. du nombre de points gagnés

Le classement final d'un tournoi va attribuer le nombre de points acquis par chaque joueur pour le classement général (qui sert à établir les têtes de séries et qui tient compte de tous les résultats depuis 1983).

Article 9: Les tournois de l'année en cours attribuent 40% de points en plus par rapport aux points de l'année précédente. Ainsi les points des anciens tournois sont donc largement divisés et, avec le temps, ne comptent plus que très peu dans le total de chaque joueur.

Article 10: Tous les 6 ans en moyenne, le classement général des têtes de série Dames et Messieurs subit une redivision des points afin d'éviter de lourds totaux à 6 chiffres et aussi afin de redistribuer un peu les « cartes » en réduisant les écarts entre les protagonistes.

Article 10 bis: Depuis 2014, les points des joueurs « historiques » (à la retraite), qui ont marqué le palmarès du sport ne sont plus divisés (par exemple, A. Possamaï, L. Canautte, J-F. Ficherouille, M. Duchêne, S. Van Nuffel, Clara Gillard, etc.).

Article 11: L'élaboration des têtes de série s'établit en fonction de ce classement général. Les mieux classés, inscrits au tournoi, seront séparés au premier tour et constitueront les têtes de séries de chaque groupe. Dans le programme établi à l'avance, en demi-finale, le n°1 ne peut pas rencontrer le n°2 ; en quart de finale, les quatre premières têtes de série ne peuvent pas se rencontrer ; en huitième de finale, les huit premières têtes de séries ne peuvent pas se rencontrer, etc. Cependant, il y a des entorses à ce système, si une tête de série est battue lors des tours préliminaires.

Article 12: Un joueur qui vainc un adversaire mieux classé que lui obtient toujours des points de bonus pour son classement général (attention, non pas pour le classement final du tournoi en cours!) *NB* : une tranche de classement correspond à chaque dizaine de places, ainsi donc 10 points de bonus sont attribués au vainqueur par tranche supérieure, 5 points pour la même tranche.

Article 13: Si un joueur n'est pas classé dans les dix premiers, il reçoit 500 points de bonus pour une victoire contre le (ou la) « numéro 1 mondial ». Il reçoit 250 points pour une victoire contre le numéro 2 et le numéro 3. Il recevra également 200 points après avoir remporté une rencontre face au 4^e et 5^e du classement général et 150 points suite à une victoire face au n°6 et n°7. Enfin, il lui sera attribué 100 points de bonus s'il a battu le 8^e, 9^e ou le 10^e « mondial ».

Article 14: Les articles 12 et 13 ne sont valables que pour les tournois de simples Dames et simples Messieurs (pas les tournois de Juniors, de Vétérans ou de doubles).

Article 15: Les attributions de points pour le classement général se font par ordre décroissant en fonction du classement final du tournoi, avec un écart plus important entre les tours franchis.

Exemple fictif: vainqueur = 3000 points, finaliste = 2750, 3^e place = 2450, 4^e place = 2400, 5^e place = 2100, 6^e place = 2075, etc.

Comme elle est définie dans l'article 9, la valeur des points attribués pour un tournoi est plus ou moins 40% supérieure aux points du tournoi précédent. Cependant, une différence proportionnelle de participants, ainsi que les tournois-anniversaires, peuvent faire varier ce chiffre (à l'appréciation des responsables).

L'année suivante : vainqueur = 3000 + (40 % de 3000) 1200 = 4200 points, etc.



5. Règles d'arbitrage

L'arbitre se doit de prendre connaissance de tout le règlement. Les articles ci-dessous ne rappellent pas toutes les interdictions et obligations des joueurs.

Avant-match

Article 1 : Avant la rencontre, l'arbitre doit vérifier les semelles des joueurs et appeler un superviseur en cas de rayures ou galettes douteuses.

Article 2 : L'arbitre annonce au public le prénom, le nom et le classement des joueurs. Il peut éventuellement développer la présentation des joueurs grâce à des fiches techniques qu'il peut consulter dans un fascicule à sa disposition. Il ne doit pas le faire s'il y a du retard.

Article 3 : Le tirage pour désigner le serveur s'effectue le plus souvent à « la pièce ». Le joueur le plus âgé choisit pile ou face. Le joueur qui gagne le tirage au sort choisit de servir ou de ne pas servir, ou de rester de son côté ou de changer de côté. S'il choisit le service, son adversaire choisit le côté où il souhaite débiter le match. Et si le vainqueur du tirage au sort choisit le côté, son adversaire choisit de servir ou de ne pas servir.

Article 3bis : Si l'arbitre n'a pas de pièce de monnaie à sa disposition, la règle des 3 échanges minimum est d'application (la balle doit passer 3 fois au-dessus du filet, sans sortir du terrain). Ensuite, le point est en jeu : le gagnant peut choisir le côté ou le service, comme décrit dans l'article 3.

Article 4 : L'arbitre principal s'assure que son assistant est prêt, en face de lui.

Article 5 : L'arbitre s'assure que rien ne peut gêner les joueurs sur et en dehors du terrain.

Article 6 : L'arbitre se doit de réclamer le silence aux abords du terrain.

La répartition des rôles de l'arbitre principal et de l'assistant

Article 7 : L'arbitre principal compte les points à voix haute et s'occupe de tout vérifier : les balles mauvaises, les pieds sur ligne, les invasions, les balles LET,...

Article 7 bis : La hauteur des filets est l'affaire des organisateurs et de leur service technique.

Article 8 : L'assistant s'occupe prioritairement de la ligne longitudinale de son côté, des 2 lignes de fond et du filet. Quand la balle est mauvaise et seulement quand elle est mauvaise, il crie OUT de façon à bien se faire entendre des deux joueurs et de l'arbitre principal. Quand la balle est bonne, il ne dit rien

Article 8 bis : L'assistant doit aussi signaler les balles LET sur les services des joueurs.

Article 9 : L'arbitre principal a le pouvoir de décision et c'est donc son avis qui compte lorsque l'assistant se montre incertain.

Article 10 : Quand l'arbitre principal n'a pas vu le rebond de la balle (parce qu'il a la vue camouflée par le corps d'un joueur par exemple), l'assistant doit être en mesure de lui signaler la faute ou la validité de l'échange. L'assistant est le seul consultant et le consultant idéal en cas d'indécision de la part de l'arbitre principal. Il doit même vérifier que l'arbitre principal ne se trompe pas dans l'annonce des points.

Article 11 : L'arbitre principal et l'assistant n'ont en aucun cas le droit de consulter le public pour une décision.

Article 12 : Si et seulement si aucun des deux arbitres n'est capable de donner une décision sûre, ils peuvent alors demander l'avis des joueurs.

En cours de match

Article 13 : Lorsqu'un joueur gagne un échange et qu'il demande de remettre la balle, les arbitres sont obligés d'accepter si :

- le joueur estime que son adversaire n'était pas prêt ;
- le joueur estime que son adversaire a été gêné ;
- les arbitres n'étaient pas d'accord entre eux pour juger la validité d'un point ;
- le joueur était mieux placé que les deux arbitres pour juger la validité d'un point.

En fait, les arbitres ne peuvent pas faire recommencer l'échange si l'un d'entre eux est absolument sûr de sa décision ou s'ils estiment tous les deux que celui qui perd le point n'a pas été gêné du tout.

Article 14 : L'arbitre signale le changement de côté.

Article 15 : L'arbitre inflige un avertissement au joueur qui a dépassé les 25 secondes qui lui sont dues pour servir.

Article 16 : L'arbitre doit sanctionner directement les « pieds sur ligne » flagrants du serveur. Le joueur perd l'échange et l'arbitre signale « CHANGEMENT DE SERVICE ». Si le serveur ne fait que mordiller légèrement la ligne, l'arbitre peut le prévenir une seule fois. À la seconde fois, le service est perdu.

Article 17 : Les arbitres crient OUT lorsqu'une balle tombe hors des limites du terrain.

Article 18 : Si un joueur crie OUT et que la balle sortait effectivement, indiscutablement, mais qu'il ne la laisse pas tomber, alors il y a deux cas de figure :

- si ce joueur avait les deux pieds en dehors du terrain et qu'il crie OUT avant qu'il frappe la balle, l'arbitre doit approuver ce joueur et arrêter l'échange.
- si ce joueur crie OUT après avoir frappé la balle ou s'il avait encore au moins un pied dans le terrain, l'arbitre doit faire continuer l'échange.

Article 19 : L'arbitre doit vérifier les « invasions » de celui qui reçoit le service dans la zone longeant le filet (petit rectangle). S'il y a invasion (selon les articles 11, 12 et 12 bis des lois du jeu), l'arbitre doit immédiatement interrompre l'échange et donner le point au serveur. Contrairement à la règle du pied sur ligne au service qui peut faire l'objet d'une première remarque préventive de sa part, l'arbitre ne peut absolument pas transiger avec cette invasion de celui qui reçoit le service : point pour le serveur DIRECTEMENT ! Sauf, bien entendu, si la balle de service aboutit dans le filet.

Article 20: L'arbitre sanctionne le joueur qui heurte le filet ou envahit le côté adverse selon les articles des lois du jeu : 16, 17, 17bis, 18, 19, 20, 20 bis, 21, 22.

Article 21: L'arbitre peut interrompre un échange si l'un des joueurs est perturbé par un élément extérieur (une deuxième balle sur le terrain, un animal, un enfant traversant le terrain, etc...).

Article 21bis: L'arbitre doit prendre en considération la réclamation ou la situation des joueurs perturbés selon les articles 23, 24, 24 bis, 24 ter et 24 quater du chapitre 3 (règles du jeu).

Article 22: L'arbitre doit donner un avertissement au joueur qui entame un dialogue avec son coach pendant le match selon les formalités prévues dans le chapitre des règles du jeu aux articles 29 et 30.

Article 23: L'arbitre et l'assistant doivent le plus souvent possible corriger les joueurs placés du mauvais côté pour servir et recevoir. Si l'arbitre remarque l'erreur en cours d'échange, il interrompt l'échange. Si l'arbitre remarque l'erreur après l'échange :

- alors l'échange doit être rejoué si le serveur a gagné l'échange ;
- ou bien l'échange ne doit pas être rejoué si le serveur perd l'échange (le serveur est ainsi sanctionné par son mauvais placement).

Fin de match

Article 24: L'arbitre annonce à voix haute les balles de match qu'obtiennent les joueurs (Exemple à 14-9 ou à 17-16).

Article 25: L'arbitre annonce le vainqueur du match.

Article 26: L'arbitre est tenu de noter le score du match sur les feuilles de résultats affichées sur le grand panneau.

(Image illustrant le panneau des résultats)



Infractions au code de conduite

Article 27: Les arbitres infligent des avertissements aux joueurs pour non-respect de certaines règles du jeu (chapitre 2, articles 5, 5 bis et 29) et pour non-respect des règles de conduite stipulées dans le chapitre 3.

Article 28: L'arbitre prévient aussitôt l'organisateur principal ou le directeur de tournoi ou le juge-arbitre principal s'il se trouve confronté à la situation des articles 6, 7, 8, 9 et 10 du code de conduite.

Article 29: Si un joueur se manifeste en cours d'échange de façon à déconcentrer, perturber, distraire, influencer ou énerver son adversaire ou même l'arbitre, ce dernier doit lui infliger un avertissement.

Article 30: Si un joueur proclame une décision à la place de l'arbitre pour inciter cet arbitre à se tromper ou approuver cette décision, l'arbitre doit lui infliger un avertissement.

Article 31: L'arbitre inflige un avertissement au joueur qui lance sa raquette ou frappe sa raquette au sol (le joueur a seulement le droit de lâcher sa raquette lorsqu'il veut frapper une balle).

Article 32: L'arbitre inflige un avertissement au joueur qui se montre grossier sur le terrain, que ce soit envers l'arbitre, l'adversaire ou le public. Le joueur a parfaitement le droit de crier sur lui-même, de se fâcher ou, au contraire, se motiver, tout au moins s'il n'y a aucune allusion à l'adversaire.

Article 33: L'arbitre doit infliger un avertissement au joueur qui s'encourage verbalement en évoquant l'autre joueur (exemple : « vas-y, il est mort ! »)

Article 34: L'arbitre doit infliger un avertissement au joueur qui contesterait de façon excessive les décisions de l'arbitre.

Article 35: Si le joueur n'est pas vêtu d'une tenue réglementaire, l'arbitre ne peut pas exécuter le tirage au sort, l'autre joueur ayant automatiquement le choix du service ET du côté.

Article 36: Avant son match, un joueur peut refuser d'être arbitré par l'arbitre principal désigné mais il doit avoir l'accord de l'organisateur principal ou du directeur de tournoi.

Article 37: L'arbitre doit inciter les joueurs à se renvoyer correctement la balle entre les échanges, avant le début de la partie (lors de l'échauffement ou des « 3 balles »).

Article 38: Les sanctions dues aux avertissements sont prévues comme suit :

- 1 avertissement = aucune sanction
- 2^e avertissement = amende de 50 points au classement général.
- 3^e avertissement = le joueur perd le point + amende de 100 points.
- 4^e avertissement = l'arbitre soustrait 2 points au score du joueur averti + une nouvelle amende de 200 points au classement général.
- 5^e avertissement = le joueur perd le set + amende de 400 points.



6. Règles de tournoi

L'organisation des tournois peut être différente d'une édition à l'autre mais elle doit toujours respecter les articles ci-dessous :

Article 1: L'inscription à un grand tournoi officiel de badminton est entièrement gratuite, sauf si les terrains ont dû être loués.

Article 2: L'appellation contrôlée « Grand Tournoi » convient uniquement à :

- une compétition SUR HERBE principalement ;
- une compétition qui fonctionne sur le même système de tableaux conçu par Philippe Duchêne ;
- une compétition incluant un minimum de 60% des 20 premières têtes de séries selon le classement général officiel.

Article 3: Un joueur s'étant inscrit à un grand tournoi et n'ayant pas honoré son engagement sans la moindre excuse plausible et acceptable n'est plus autorisé à s'inscrire pour l'année suivante.

Article 4: Tout joueur inscrit et ayant au moins 2 ans d'ancienneté est tenu de respecter et d'honorer les matchs à arbitrer qui lui sont attribués. C'est un service rendu à l'organisation bénévole et une marque de solidarité à l'égard de la communauté badmintonniste.

Article 4 bis: Depuis 2002, le non-respect de l'article précédent entraîne des points de pénalités au classement général, c'est à dire 100 points pour un match non arbitré et 500 points pour plus d'un match non arbitré.

Article 5: Tout joueur participant au tournoi est tenu d'avoir une attitude correcte, courtoise et positive aux abords des terrains et de ne pas perturber les autres rencontres.

Article 6: L'âge maximum requis pour l'inscription aux catégories juniors est de 13 ans et 364 jours (moins de 14ans) au moment du premier match du tournoi !

Article 7: Depuis 2011, il n'est plus autorisé d'inscrire automatiquement de jeunes juniors dans les tournois adultes. Seuls les filles et les garçons d'au moins 12 ans seront autorisés à jouer les doubles dames, mixtes et messieurs à condition de jouer avec un partenaire adulte. En simples, seul l'organisateur principal et/ou le directeur de tournoi est autorisé à proposer à un junior l'inscription au tournoi adulte, et ce uniquement pour compléter les tableaux.

Article 8: L'adulte qui tient à jouer absolument avec un junior (au moins 12 ans) dans les tableaux adultes doit en assumer TOUTES les conséquences. Par exemple, il ne peut EN AUCUN CAS réclamer de ses adversaires un jeu plus en retenue ou plus en douceur, au risque d'inhiber ceux-ci au point de mettre en danger l'efficacité de leur jeu. L'arbitre peut d'ailleurs infliger un avertissement à cet adulte pour influence néfaste sur les adversaires.

Article 9: Tout joueur inscrit et fréquentant le tournoi est tenu au minimum de respecter la philosophie générale et de faire tout son possible pour suivre les préceptes de « l'esprit badminton ».

Article 9 bis: Depuis 2015, un prix spécial de « l'esprit badminton » est attribué, par le comité de remise des prix, au joueur le plus représentatif de la philosophie de notre sport.

Article 10: **Les joueurs inscrits doivent être disponibles le samedi et le dimanche aux heures fixées en cas de qualification.** Cet horaire, que chaque joueur inscrit reçoit personnellement, est de surcroît distribué et donc disponible au moins 8 jours avant chaque tournoi. Par conséquent, aucun participant ne peut, en principe, se plaindre d'un horaire qui ne lui convient pas dès le second tour du tournoi (qui commence le plus souvent le samedi en début d'après-midi).

Article 11: Un joueur qualifié qui n'honore pas sa qualification en déclarant forfait (autre que médical ou cas de force majeure dûment reconnu) se met totalement en dehors de l'esprit badminton et peut ne pas être réinvité !

Article 12: Les autres modalités du tournoi sont fixées librement par le comité organisateur en exercice.

Article 13: L'inventeur du sport conserve à tout moment un droit de regard sur toute organisation dont il ne fait pas partie et peut refuser toute innovation qui ne lui paraîtrait pas appropriée.

Article 14: L'inventeur est aussi le garant de la pérennité des tournois officiels, du choix ou de l'acceptation de ses collaborateurs, continuateurs et/ou successeurs.



CONTACT :

Adresse : Rue Terne Moreau
5060 Auvelais
Belgique

Internet : www.badmintonnis.com

E-mail : info@badmintonnis.com

Version conforme et officielle du règlement rééditée pour la mise en page en mars 2018. La dernière mise à jour du contenu a été réalisée en janvier 2017 par Jérôme Jeanmart et Philippe Duchêne, suite aux nombreuses demandes et au besoin de quelques modifications importantes. L'avant dernière mise à jour datait quant à elle de février 1996.

Pour l'Association de **B**admintonnis des **T**ernes (**A.B.T.**),

P.DUCHENE

Fondateur

J.JEANMART

Président