
	Règlement du Speed badminton	Réf. : RGLT-01-v1.0
		Date : 04 janvier 2011 20 pages + 4 annexes

Règlement du Speed badminton

Version 1
Révision 0

Référence Document Technique : RGLT-01-v1.0

	Règlement du Speed badminton	Réf. : RGLT-01-v1.0
		Date : 04 janvier 2011 20 pages + 4 annexes

Définitions

Joueur : Toute personne qui joue au Speed badminton

Match : Rencontre opposant 2 équipes de 1 ou 2 joueurs, déterminant à son issue le vainqueur.

Simple : Match opposant 2 équipes de 1 joueur.

Double : Match opposant 2 équipes de 2 joueurs de même sexe.

Mixte : Match opposant 2 équipes de 2 joueurs de sexe différent.

Volant : Projectile de composition et de dimensions règlementées et définie dans la section 2 du règlement RGLT-01.

Equipe au service : Equipe qui a le droit de servir.


Equipe à la réception : Equipe situé en face de l'équipe au service.

Echange : Séquence d'un ou plusieurs coups commençant par le service et finissant lorsque le volant tombe au sol.

Coup : Mouvement de la raquette vers l'avant.

Avant : se dit de la partie du demi-terrain la plus proche du demi-terrain adverse.

Arrière : se dit de la partie du demi-terrain la plus éloignée du demi-terrain adverse.

	Règlement du Speed badminton	Réf. : RGLT-01-v1.0
		Date : 04 janvier 2011 20 pages + 4 annexes

Section 1 : Terrain et équipement

1-1

Le terrain est constitué de 2 demi-terrains délimités par des lignes de 40 millimètres de largeur selon l'annexe RGLT-01-an1.

Le nom des lignes est également précisé sur ce schéma.

Description : le terrain de Speed badminton est constitué de 2 demi-terrains carrés de 5,50 mètres de côté tracés parallèlement à 12,80 mètres de distance l'un de l'autre, les lignes faisant partie du terrain. Une ligne parallèle à la ligne d'avant-cours est tracée entre les 2 demi-terrains, la ligne médiane.

1-2


Les lignes délimitant le terrain doivent être d'une couleur contrastant au maximum avec le sol où se déroule le match, de préférence jaune ou blanc. Leur largeur doit être de 20 millimètres.

1-3

Les lignes font partie du terrain.

1-4

Les terrains doivent être tracés à la peinture ou à l'aide de bandes adhésives ou à l'aide de bandes fixées dans les coins du terrain, en respectant les articles 1-1 à 1-3.

	Règlement du Speed badminton	Réf. : RGLT-01-v1.0
		Date : 04 janvier 2011 20 pages + 4 annexes

Section 2 : Le volant

2-1

Le volant est constitué de matières synthétiques. Les différents volants utilisés lors d'un match doivent avoir les mêmes caractéristiques de vol.

2-2

Le volant est composé d'une base hémisphérique de diamètre 25,5 millimètres (+/- 1mm) d'où part une jupe de longueur 37 millimètres (+/- 2mm) et de diamètre 52 millimètres (+/- 1mm).

Le poids du volant est de 10 grammes (+/- 1,5g).

2-3


Il ne peut être réalisé de modifications quelles qu'elles soient sur les volant. En particulier, les anneaux de lestage ne sont pas aptes à la pratique de compétition en intérieur. Dans le cas d'une compétition extérieure, on se référera au règlement spécifique de la compétition. L'infraction à cet article relève de l'article 13-4-2.

2-4

Les joueurs doivent demander la permission à l'arbitre pour changer de volant, sous réserve de l'accord du second joueur. L'infraction à cet article relève des articles 13-1, 13-4-1 et 13-4-2 du présent règlement.

2-5

Tout volant de n'importe quelle marque respectant les articles 2-1 et 2-2 et homologué par la FSS peut être autorisé en jeu.

	Règlement du Speed badminton	Réf. : RGLT-01-v1.0
		Date : 04 janvier 2011 20 pages + 4 annexes

Section 3 : La raquette

3-1

La raquette doit mesurer entre 570 et 610 millimètres de longueur et entre 200 et 235 millimètres de largeur.

3-2

La raquette est constituée de plusieurs parties comme décrit dans l'annexe RGLT-01-an.2 et les articles 3-2-1 à 3-2-5.

3-2-1

Le manche est la partie de la raquette que le joueur tient dans la main. Aucune règle n'interdit au joueur de changer de main pour tenir la raquette.

3-2-2

Le cadre est la partie de la raquette qui soutient la partie cordée de la raquette.

3-2-3

La partie cordée est l'espace occupé par le cordage et recevant l'impact lors de la frappe du volant.

3-2-4

La gorge est la jonction entre le cadre, la partie cordée et le manche.

3-3

La partie cordée doit être plane et formée de cordes entrelacées. La trame du cordage doit être uniforme.

3-4

La partie cordée ne doit pas excéder 360 millimètres de largeur et 230 millimètres de longueur.


3-5

La raquette ne doit pas être munie d'accessoires attachés, de protubérances, autres que ceux utilisés uniquement pour limiter l'usure de la raquette, réduire les vibrations, répartir ou modifier la masse de la raquette ou attacher à la main du joueur la raquette.

Les accessoires seront raisonnablement répartis.

3-6

La raquette ne doit pas comporter d'accessoire modifiant sa forme.

	Règlement du Speed badminton	Réf. : RGLT-01-v1.0
		Date : 04 janvier 2011 20 pages + 4 annexes

Section 4 : Homologation de matériel

4-1

La Fédération Sportive de Speed badminton (FSS) règlemente toutes les questions concernant les raquettes, les volants et l'ensemble du matériel utilisé sur les terrains (bandes, easy courts, etc.) lors des événements officiels.

4-2


La FSS règlemente la tenue vestimentaire des joueurs et des officiels lors des événements officiels (compétitions, tournois, exhibitions sous l'égide de la FSS). Se reporter au règlement fédéral des officiels (RGLT-04).

4-3

La FSS inclut au sein d'un catalogue tous les équipements utilisables lors d'événements officiels. Les prototypes peuvent être l'objet d'une demande de test en vue d'une homologation et d'une inscription au catalogue après validation par le comité technique.

4-4

La FSS par son devoir d'indépendance et d'impartialité se doit d'éviter tout monopole commercial. Les différents partenariats conclus par la FSS ne peuvent en aucun cas devenir des clauses d'exclusivité. Tout matériel homologué est par conséquent indifféremment utilisable lors d'événements officiels.

	Règlement du Speed badminton	Réf. : RGLT-01-v1.0
		Date : 04 janvier 2011 20 pages + 4 annexes

Section 5 : Tirage au sort

5-1

Le tirage au sort a lieu avant le début du match. L'équipe remportant le tirage au sort gagne le droit de choisir l'une des éventualités possibles décrites dans les articles 5-1-1 et 5-1-2.

5-1-1

Servir ou recevoir en premier.

5-1-2

Commencer le jeu sur l'un ou l'autre des demi-terrains.

5-2

Une équipe a le droit de refuser le bénéfice du tirage au sort.

5-3


L'équipe n'ayant pas obtenu le bénéfice du tirage au sort exerce son choix sur l'autre possibilité.

5-4

Le tirage au sort signe le début du match et place celui-ci sous la responsabilité de l'arbitre jusqu'à la fin du match.

5-5

Le tirage au sort sera pratiqué indifféremment par toute méthode communément jugée impartiale. En cas de litige, le Juge Arbitre imposera une méthode.

	Règlement du Speed badminton	Réf. : RGLT-01-v1.0
		Date : 04 janvier 2011 20 pages + 4 annexes

Section 6 : Scores

6-1

Un match se dispute en 2 sets gagnants, au meilleur des 3 sets. (Particularité : cf section Z)

6-2

Un set est remporté par l'équipe qui atteint en premier le score de 16 points. Sous réserve des articles 6-2-1 et 6-2-2.

6-2-1

Si le score atteint 15-égalité, l'équipe qui la première mène de 2 points marque le set.

6-2-2


Si le score atteint 24-égalité, l'équipe qui marque le prochain point remporte le set.

6-3

L'équipe remportant l'échange ajoute un point à son score. Un échange est remporté lorsque l'équipe adverse commet une faute ou lorsque le volant touche le sol dans le terrain de l'équipe adverse.

6-4

L'équipe qui perd un set servira en premier lors du prochain set s'il a lieu d'être.

	Règlement du Speed badminton	Réf. : RGLT-01-v1.0
		Date : 04 janvier 2011 20 pages + 4 annexes

Section 7 : Changement de demi-terrain

7-1


Les joueurs doivent changer de demi-terrain à la fin de chaque set.

7-2

Les joueurs doivent changer de demi-terrain lorsque l'une des équipes atteint le score de 8 points au troisième set : (Particularité : section Z 6 au cinquième set)

7-3

Si les joueurs n'ont pas changé de demi-terrain, ils doivent le faire dès que l'erreur a été constatée, lorsque le volant ne sera plus en jeu. Le score est maintenu sans qu'il soit possible de revenir en arrière.

	Règlement du Speed badminton	Réf. : RGLT-01-v1.0
		Date : 04 janvier 2011 20 pages + 4 annexes

Section 8 : Le service

8-1

Un service est valide s'il respecte les conditions énoncées aux articles 8-1-1 à 8-1-10.

8-1-1

Le service plat commence dès le mouvement en arrière de la raquette.

8-1-2

Aucune équipe ne doit causer un retard injustifié dans l'exécution du service dès lors que serveurs et receveurs sont prêts. Tout retard une fois le service initié est injustifié.

8-1-3

Deux types de service possibles :

8-1-3-1

Le service à plat.

Le joueur en position de service doit avoir son corps derrière la ligne de service, il peut avoir au maximum un pied sur la ligne de service. Dans ce cas l'autre pied doit se situer derrière la ligne de service. Son partenaire doit se placer où il le souhaite à condition que ce soit dans le demi-terrain et qu'il ne masque pas le service aux adversaires.

8-1-3-2

Le service smatché.

Le joueur en position de service doit avoir l'intégralité de son corps derrière la ligne de fond de terrain au départ du service. Il ne doit en aucun cas effectuer de contact entre l'intérieur du terrain (lignes comprises) et le joueur lors de l'exécution de ce service.

8-1-4

Les receveurs se placent comme ils le souhaitent, dès lors que ce soit dans leur demi-terrain respectif.

8-1-5

Une partie quelconque d'un des 2 pieds au moins du serveur doit être en contact avec le sol lors de l'exécution du service.


8-1-6

Deux cas de services :

8-1-6-1

En service à plat, le volant en entier doit être situé sous la taille au moment de la frappe. On considérera que la taille est la ligne imaginaire faisant le tour du joueur au niveau du rebord costal inférieur.

La tête de raquette doit se trouver en dessous du poignet du serveur au moment de la frappe.

	Règlement du Speed badminton	Réf. : RGLT-01-v1.0
		Date : 04 janvier 2011 20 pages + 4 annexes

8-1-6-2

En service smatché, il n'y a pas de limite de placement et de mouvement de la raquette.

8-1-7

Le volant doit, s'il n'est pas intercepté, tomber dans le demi-terrain adverse.

8-1-8

Le serveur fait « faute » s'il manque le volant en servant.

8-1-9

Le service est exécuté dès que le volant est frappé par la raquette, ou que le serveur commet une faute.

8-2

Le serveur ne doit pas servir tant que les receveurs ne sont pas prêts à recevoir. On considère que le receveur était prêt s'il essaye de rattraper le volant. Il y a « let » si le receveur n'est pas prêt à recevoir. Avertissement pourra être fait au joueur qui abusera de servir sur un receveur non prêt ou au receveur qui feindra ne pas être prêt.

8-3

En double, l'un ou l'autre des receveurs peut recevoir le service.

8-4

Lors de l'exécution du service, le serveur ne doit pas être diverti par les autres joueurs. En particulier, les joueurs autres que le serveur, ne doivent pas bouger de manière à perturber le serveur et le déroulement des services.

8-5

Chaque équipe, tour-à-tour, joue 3 services d'affilée.

8-6

En double, la rotation des services s'opère de la façon décrite dans les articles 8-6-1 à 8-6-3 :

8-6-1


L'équipe ayant pu choisir le service désigne un premier serveur qui jouera la première série de 3 services. L'autre équipe désignera également un premier serveur.

8-6-2

La première série de 3 services terminée, quel que soit le score et quelle que soit l'équipe ayant marquée les points, le premier serveur de l'équipe qui ne servait pas entamera à son tour une série de 3 services.

8-6-3

Par la suite, les séries de 3 services s'enchaînent en alternant équipes au service et au sein même de ces équipes, en changeant de serveurs.

	Règlement du Speed badminton	Réf. : RGLT-01-v1.0
		Date : 04 janvier 2011 20 pages + 4 annexes

Section 9 : Les fautes

Il y a faute :

9-1

Si le service n'est pas correct.

9-2

Si, en jeu, le volant tombe en dehors des limites du terrain.

9-3

Si, en jeu, le volant touche le plafond, un mur ou une partie des joueurs autre que la raquette (vêtements, cheveux, corps). De même si le volant touche n'importe quel objet ou personne en dehors des limites du terrain. (Particularité : Section Z)

9-4

Si, en jeu, le volant est frappé deux fois de suite par la même équipe.

9-5

Si, en jeu, un joueur dépasse la ligne médiane.

9-6

Si, en jeu, un joueur divertit par quelque moyen que ce soit un adversaire (cri, mouvement brusque, etc.)


Il y a également faute :

9-7

Si un joueur cause une infraction pouvant conduire à une sanction, conformément aux articles répertoriés dans la section 13.

9-8

Une faute commise par un joueur ou une équipe met fin immédiatement à l'échange et donne un point à l'équipe adverse. L'ordre des services ne change pas.

	Règlement du Speed badminton	Réf. : RGLT-01-v1.0
		Date : 04 janvier 2011 20 pages + 4 annexes

Section 10 : les « lets »

10-1

« let » doit être annoncé par l'arbitre ou un joueur pour stopper le jeu. On prêtera attention au respect des articles 10-2, 13-1 et 13-4.

10-2

Il y a « let » si :

10-2-1

Au moment de servir le/les receveurs ne sont pas prêts.

10-2-2

Lors du service, serveurs et receveurs commettent simultanément une faute.

10-2-3

Pendant l'échange la base du volant se désolidarise de la jupe.

10-2-4

De l'avis de l'arbitre, un joueur est diverti par le coach de l'équipe adverse ou si le jeu est perturbé. Une sanction pourra être prise envers la/les personne(s) fautive(s).

10-2-5


Une incertitude plane sur l'issue d'un échange. En particulier si l'arbitre est dans l'impossibilité de prendre une décision.

10-2-6

Une situation quelconque, accidentelle et/ou imprévisible s'est produite.

10-3

Un let annule l'échange depuis le dernier service. Le joueur qui servait reprend alors sa série de service où il en était.

	Règlement du Speed badminton	Réf. : RGLT-01-v1.0
		Date : 04 janvier 2011 20 pages + 4 annexes

Section 11 : volant en jeu

Un volant est « en jeu » :

11-1

Lorsqu'un volant est en vol après un service valide.

Un volant n'est pas « en jeu »:

L-2


Lorsqu'il est dans la main du serveur avant le service.

L-3

Lorsqu'il touche terre, marquant la fin d'un échange.

L-4

Lorsqu'une « faute » ou un « let » est annoncé.

	Règlement du Speed badminton	Réf. : RGLT-01-v1.0
		Date : 04 janvier 2011 20 pages + 4 annexes

Section 12 : La continuité du jeu

12-1

Le jeu doit être continu, depuis le service jusqu'à la fin du match, sauf dans les cas prévus aux articles 12-2 et 12-3.

12-2

Les différents arrêts de jeu réglementaires faisant partie d'un match sont décrits dans les articles 12-2-1 à 12-2-3.

12-2-1

Au milieu du 3^{ème} set, lorsque le score de 8 points vient d'être marqué par l'équipe qui mène. Un arrêt de jeu de 1 minute peut avoir lieu, à la demande d'un seul membre de l'une ou l'autre équipe. Il est du devoir de l'arbitre de proposer cet arrêt de jeu.

12-2-2

Entre chaque set, un arrêt de jeu de 2 minutes maximum pour tous les joueurs peut être demandé par un seul joueur d'une ou l'autre des 2 équipes.

12-2-3

Un arbitre, un juge-arbitre, voire l'organisateur de la compétition peut imposer les temps réglementaires d'arrêt de jeu.

12-3

L'arbitre ou le Juge-arbitre peuvent déclarer des suspensions de jeu :

12-3-1


Lorsque des circonstances indépendantes de la volonté des joueurs le rendent nécessaire.

12-3-2

Le Juge-arbitre peut donner des instructions à un arbitre pour qu'il suspende le jeu.

12-3-3

Si le jeu est suspendu, le score acquis est maintenu. Le jeu reprendra à ce score.

	Règlement du Speed badminton	Réf. : RGLT-01-v1.0
		Date : 04 janvier 2011 20 pages + 4 annexes

Section 13 : Mauvaise conduite et sanction

13-1

En aucun cas le jeu ne doit être retardé pour permettre à un joueur de récupérer ses forces. L'arbitre est seul juge d'un retard de jeu.

13-2

Un joueur ne peut recevoir de conseils durant le match uniquement lorsque le volant n'est pas en jeu. En particulier, l'arbitre veillera à ce que le conseiller respecte cet article garantissant la concentration optimale des joueurs durant l'échange.

13-3

Aucun joueur ne peut sortir du terrain sans la permission de l'arbitre. Excepté durant les arrêts de jeu réglementaires.

13-4

Un joueur ne doit pas réaliser les actes décrits dans les articles 13-4-1 à 13-4-5.

13-4-1

Causer délibérément un retard ou une suspension de jeu.

13-4-2

Modifier ou abimer le volant volontairement.

13-4-3

Se conduire d'une façon offensante, dangereuse ou impolie.

13-4-4

Abimer son propre matériel dans un acte d'énervement ou mettre en danger la sécurité des autres joueurs.

13-4-5

Se rendre coupable d'une conduite répréhensible non prévues par ailleurs dans le règlement du Speed badminton.


13-5

L'arbitre doit sanctionner tout manquement aux articles 13-1 à 13-4.

13-5-1

Le premier stade de la sanction est l'avertissement, matérialisé par un carton jaune présenté à la vue de tous. L'arbitre nomme le joueur et lui demande de s'approcher, il lève alors le carton jaune.

Les cartons jaunes ne sont pas cumulatifs, il n'y a pas de nombre limite au sein d'un match et ils ne sont pas enregistrés.

	Règlement du Speed badminton	Réf. : RGLT-01-v1.0
		Date : 04 janvier 2011 20 pages + 4 annexes

13-5-2

Le second stade de la sanction est le blâme, matérialisé par un carton rouge présenté à la vue de tous. L'arbitre nomme le joueur, annonce « infraction grave » et lève le carton rouge.

Le carton rouge compte pour un point de pénalité pour l'équipe fautive (1 point marqué par l'autre équipe).

Deux cartons rouges comptabilisés par un seul joueur dans la même compétition compte pour une disqualification sans possibilité de remboursement des droits d'inscription. Les cartons rouges sont enregistrés au niveau fédéral et cumulables sur une période de 6 mois chacun. Deux cartons rouges comptabilisés dans la même période de 6 mois entament une procédure disciplinaire comme prévu dans le règlement disciplinaire (cf. RGLT-02).


13-5-3

Dans certaines situations particulièrement graves telles les actes violents, la disqualification d'office est possible. Elle est matérialisée par un carton noir. L'arbitre nomme le joueur et lui demande de s'approcher, il lève alors le carton noir.

Le carton noir est la première étape d'une procédure disciplinaire chargée de statuer sur la sanction fédérale qui sera appliquée au joueur fautif (cf. règlement disciplinaire RGLT-02).

13-6

Dans le cadre d'infractions flagrantes ou persistantes, un signalement peut être fait auprès du juge-arbitre en charge de la compétition qui lui seul pourra prendre une décision, y compris la disqualification de l'équipe fautive de la compétition.

	Règlement du Speed badminton	Réf. : RGLT-01-v1.0
		Date : 04 janvier 2011 20 pages + 4 annexes

Section 14 : Réclamations et officiels

14-1

Les officiels de terrains sont décrits dans les articles 13-1-1 à 13-1-3 :

14-1-1

Le juge-arbitre, qui assure la responsabilité globale d'une compétition ou d'un tournoi pour lequel il aurait été désigné.

14-1-2

L'arbitre, désigné par le juge-arbitre qui lui confère la responsabilité d'un match et d'un terrain ainsi que de la zone immédiatement autour.

14-1-3

Le juge de ligne, dont la mission se limite à juger « in » un volant tombé dans les limites du terrain et « out » un volant tombé en dehors.

14-2

Toute compétition officiellement autorisée est sous la responsabilité d'un juge-arbitre. Chaque match faisant partie intégrante de cette compétition découle donc de l'autorité du juge-arbitre. Chaque arbitre, juge de ligne ou scoreur est également sous la responsabilité du juge-arbitre.

14-3

Les décisions des officiels sont définitives, exceptées dans le cas où un juge de ligne se serait trompé, l'arbitre annonce la correction de la décision.

14-4

Les missions de l'arbitre sont détaillées dans les articles 14-4-1 à 14-4-8 :

14-4-1

Faire appliquer et respecter le règlement du Speed badminton, en particulier il doit annoncer « faute » et « let » dans les situations adéquates.

14-4-2

Prendre une décision sur les réclamations qui lui ont été portées concernant une contestation formulée avant le service suivant.

14-4-3


S'assurer que les joueurs et les spectateurs soient bien informés du déroulement du match. En particulier, l'arbitre est responsable de l'annonce du score.

14-4-4

Désigner ou remplacer les juges de ligne en accord avec le juge-arbitre.

14-4-5

Lorsqu'il n'y a pas d'autres officiels désignés, s'assurer que leurs tâches soient assurées.

	Règlement du Speed badminton	Réf. : RGLT-01-v1.0
		Date : 04 janvier 2011 20 pages + 4 annexes

14-4-6

Lorsqu'un officiel n'a pas pu voir, prendre la décision à sa place ou annoncer « let ».

14-4-7


Enregistrer et rapporter au juge-arbitre tous les événements rapportés dans les sections 12 et 13.

14-4-8

Porter à la connaissance du juge-arbitre toute réclamation insatisfaite concernant les règles du Speed badminton. Ceci avant que le service suivant ne soit joué.

14-5

Dans le cas où le nombre d'officiels formés seraient insuffisant, le FSS peut porter dérogation aux organisateurs d'une compétition officielle pour désigner les arbitres et juge-arbitre aux compétences adéquates.

	Règlement du Speed badminton	Réf. : RGLT-01-v1.0
		Date : 04 janvier 2011 20 pages + 4 annexes

Section 15 : Règlements particulier

15-1

Le présent règlement précise le déroulement normal d'un match faisant partie d'un événement homologué.

15-2

Les points suivants peuvent faire l'objet de modifications mais doivent faire l'objet d'un règlement particulier porté à la connaissance des compétiteurs avant et au moment de l'inscription et affichées le jour de l'événement. Ces situations seules sont modifiables et sont décrits dans les articles 15-2-1 à 15-2-X.

15-2-1

Le déroulement du match peut se faire en 5 sets au meilleur des 3 sets.

15-2-2

La détermination des « lots » peut être modifiée.

15-2-3

La séparation par provenance peut être préférée à la séparation par tête de série dans les tableaux avec phase préliminaire en poule.

15-3

Toute autre modification est interdite par la FSS et conduira à la non-homologation de la compétition ou du tournoi.

15-4

Le règlement particulier est obligatoire pour l'homologation d'un tournoi par la F.S.S.
Il doit comporter les éléments d'information suivant :

- Date
- Lieu et adresse précise des différentes salles
- Dimensions du tournoi
- Heure du premier match de chaque jour
- Tarif d'inscription
- Nombre de terrain
- Le nombre maximal de match indiqué dans le Règlement Général des Compétitions (RGLT-03).
- Présence ou non de buvette
- Présence ou non de stand de cordeur ou d'un équipementier
- Solution(s) d'hébergement(s)
- Modifications décrites à l'article 15-2
- Présentation du tournoi
- Valeur totale des lots