

Règlement simplifié EPS

BADMINTON

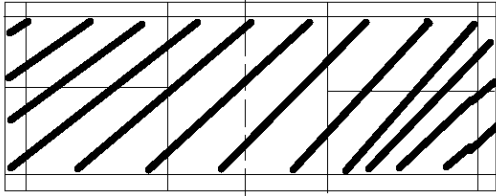
Pour commencer le match :

Poser le volant en équilibre sur le filet et le laisser tomber, le sens du volant au sol désigne le vainqueur.

Le vainqueur à le choix entre servir ou recevoir en premier.

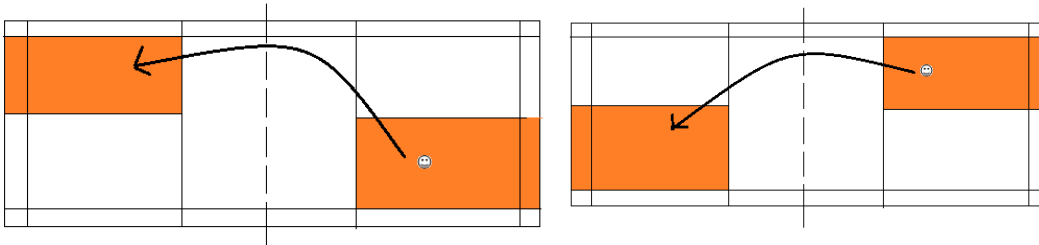
Score :

Aire de jeu terrain en simple :



Score pair (0,2,4...) je sers à droite, score impair (1,3,5) à gauche

Service en zone opposée :



Le receveur ne doit pas bouger jusqu'à ce que le serveur ait frappé le volant.

Le serveur doit frapper le volant sous sa taille (au-dessous de la côte la plus basse du serveur)

Si le serveur gagne l'échange il continue à servir depuis l'autre zone de service.

Si le receveur gagne l'échange, il devient le nouveau serveur.

Si mauvaise zone de service l'autre gagne le point.

Si la base du volant tombe sur la ligne, le volant est bon.

Faute si :

Le volant tombe en dehors des limites du terrain.

La raquette ou vêtement d'un des joueurs touchent le filet alors que le volant est en jeu.

Si un joueur frappe le volant dans le camp adverse

On ne peut pas frapper le volant 2 fois de suite

Faute si le volant touche le plafond, ou tout objet en dehors du terrain.

Faute si le serveur manque le volant au service.

Si le volant touche le filet et retombe sur la surface du terrain du côté du joueur qui vient de frapper le volant.

LET : point à remettre si :

Le serveur sert avant que le récepteur soit prêt.

Le volant est pris dans le filet et reste suspendu, sauf au service.

Si le volant se désintègre pendant l'échange.

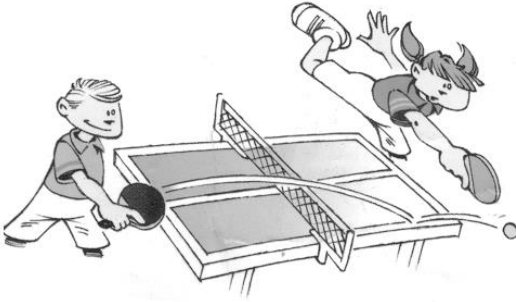
Si imprévu ou cas exceptionnels

TENNIS DE TABLE

MARQUE

Un joueur marque un point lorsque son adversaire commet l'une des erreurs suivantes :

- ✚ Il n'arrive pas à renvoyer la balle.
- ✚ Il la renvoie en **dehors de la demi-table** adverse.
- ✚ Il laisse rebondir la balle **plus d'une fois** dans son propre camp avant de la renvoyer.
- ✚ Il touche la balle **plusieurs fois** de suite.
- ✚ Il frappe la balle de **volée** (sans qu'elle rebondisse sur la table) au-dessus de sa demi table.
- ✚ Il déplace la table en jouant.
- ✚ Il **touche** le filet ou un poteau.
- ✚ Sa main libre **touche** la table.
- ✚ Il effectue **un mauvais service** (voir Service).



REGLES DE JEU :

Si la balle touche le **bord de la table**, elle est bonne. Si elle touche le **côté de la table**, elle est mauvaise.

Un joueur n'a pas le droit de reprendre la balle de **volée**. Deux cas sont possibles:

- ✚ Si la balle de l'adversaire sortait de la table et que je la reprends de volée derrière la table, alors, le point est pour moi.
- ✚ Si la balle de l'adversaire sortait de la table, mais que je la reprends de volée au-dessus de la table, alors, le point est pour mon adversaire.

SERVICE

C'est le tirage au sort qui décide de celui qui sert le premier. Le service change à **tous les 2 points en tennis de table**.

L'exécution du service doit obéir aux règles suivantes :

- ✚ La balle repose **sur la paume de la main** ouverte.
- ✚ La main qui tient la balle doit être **au-dessus du niveau** de la table.
- ✚ La balle doit être **lancée vers le haut** (plus de 16 cm).
- ✚ La balle doit être frappée **quand elle redescend et derrière la table**.
- ✚ La balle doit **rebondir d'abord dans son camp**, puis dans le camp de l'adversaire.
- ✚ La balle peut sortir sur les côtés de la table.
- ✚ On peut servir en diagonale et aussi dans la ligne droite en simple.

Il convient de recommencer un service lorsque :

- ✚ La **balle touche le filet** ou ses poteaux avant de toucher le camp adverse (service "let")
- ✚ La balle touche le filet, puis est reprise à la volée par l'adversaire sans avoir touché son camp.
- ✚ Le relanceur n'était pas prêt au moment du service.