



Les règles du

AirBadminton



SCORE

3 SETS GAGNANTS DE 11 POINTS

Si le score est de 10 égalité, le premier à avoir deux points d'avance remportera le set.

Si le score est de 12 égalité, le joueur/équipe remportant le 13ème point remportera le set.

Le côté gagnant servira en premier dans le set suivant.

1 VS 1 | 2 VS 2 | 3 VS 3

Le AirBadminton peut être joué en simples (avec un joueur par côté), doubles (avec deux joueurs par côté) et en triples (avec trois joueurs par côté).

BUT DU JEU

Le but du jeu est de marquer des points en :

- Faisant atterrir le AirShuttle sur le terrain de votre adversaire ;
- Forçant votre adversaire à jouer le AirShuttle en dehors de la zone de jeu ;
- Forçant votre adversaire à jouer le AirShuttle dans le filet ;
- Atteignant le corps de votre adversaire avec le AirShuttle.

En triples, les joueurs n'ont pas le droit de frapper le AirShuttle deux fois de suite.

Le joueur doit permettre à un autre membre de l'équipe d'exécuter le prochain coup.



TERRAIN

SURFACE DURE
GAZON
SABLE

DIMENSIONS

Simple : 16m x 5m

Doubles & triples : 16m x 6m

COURT



ZONE MORTE

Le joueur n'a pas le droit d'entrer au sein de cette zone pour frapper le AirShuttle; après le coup, le joueur est libre de parcourir ou d'atterrir au sein de la zone.

SERVICE

Il y a un marqueur bien visible à 3m sur la ligne latérale. Le joueur doit servir depuis n'importe quel endroit au sein du terrain derrière ce marqueur, avec les deux pieds au sol.

Le joueur pourra servir n'importe où dans le terrain adverse au-delà de la ligne de 2m.

ORIENTATION DU TERRAIN ET SÉCURITÉ

Quand cela est possible, le terrain devra être installé perpendiculairement au vent dominant afin d'assurer une meilleure résistance au vent.

Il est recommandé que le terrain soit installé dans une orientation Nord-Sud afin de réduire l'éblouissement du soleil et dans une zone où le terrain est protégé de vents violents.



Plus d'informations sur notre site

www.lfbb.be/page/airbadminton

