



Règles de jeu de Badminton

5 grammes de plumes, des tonnes d'émotion

Avant propos

Les textes qui suivent sont la traduction des "Laws of Badminton" établies par la Fédération Internationale de Badminton (BWF).
En cas de différences, la version originale anglaise fait foi.

Mise en application : 1^{er} septembre 2006

Traduction : Isabelle Jobard et la Commission Nationale d'Arbitrage de la F.F.Ba.

Edition : janvier 2008

Sommaire

Avant propos

I - Les Règles du Badminton

	Définitions
Article 1	Le terrain et son équipement
Article 2	Le volant
Article 3	Le test de la vitesse du volant
Article 4	La raquette
Article 5	Le matériel homologué
Article 6	Le tirage au sort
Article 7	Le score
Article 8	Le changement de demi-terrain
Article 9	Le service
Article 10	Les simples
Article 11	Les doubles
Article 12	Les erreurs de zone de service
Article 13	Les fautes
Article 14	Les lets
Article 15	Le volant pas « en jeu »
Article 16	La continuité de jeu, la mauvaise conduite et les sanctions
Article 17	Les officiels et les réclamations

II - Recommandations aux officiels techniques

Article 1.	Introduction
Article 2.	Les officiels et leurs décisions
Article 3.	Les recommandations aux Arbitres
Article 4.	Les conseils généraux sur l'Arbitrage
Article 5.	Les instructions aux Juges de Service
Article 6.	Les instructions aux Juges de Ligne

III - Annexes

Annexe 1	Modification de terrain et d'équipement
Annexe 2	Les matches à handicap
Annexe 3	Les autres systèmes de score
Annexe 4	La terminologie
Annexe 5	Le Badminton pour les personnes handicapées

LES RÈGLES DU BADMINTON

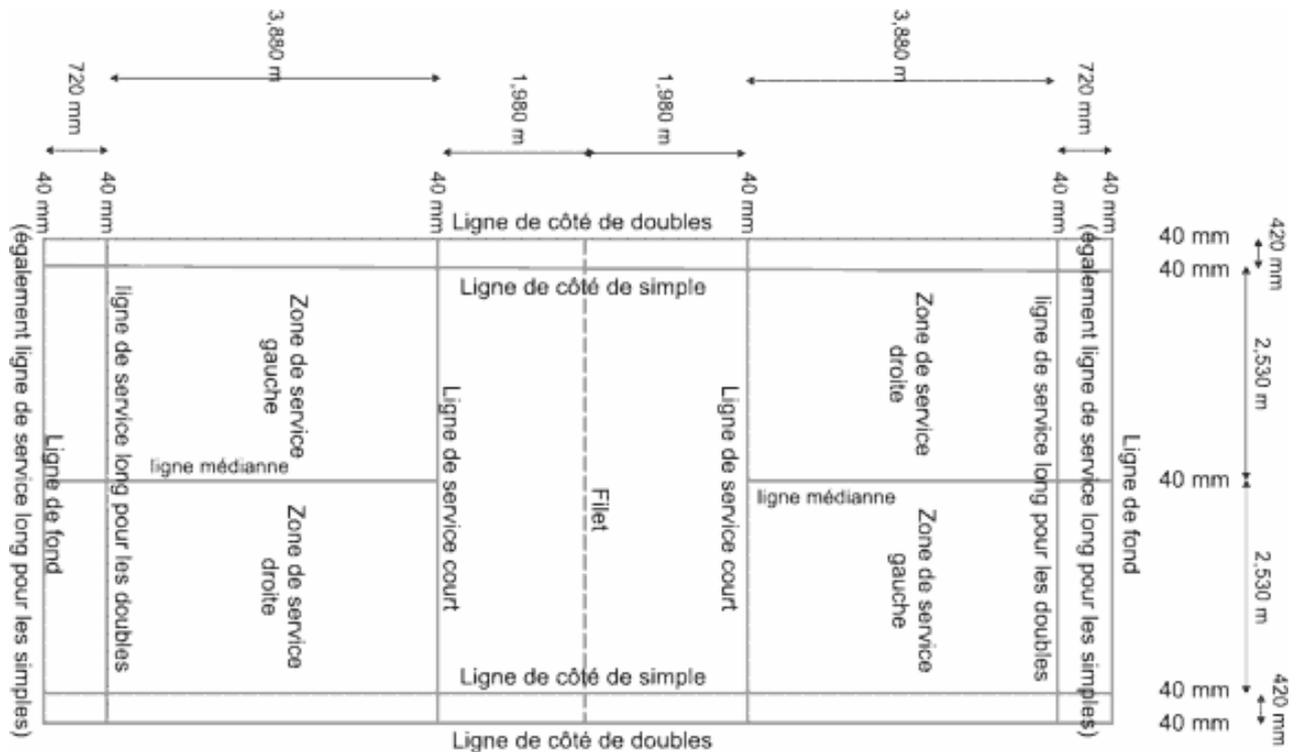
DÉFINITIONS

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 Double 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 Double.
- 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.

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. 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.

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

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

2.3 Le volant autre qu'en plume

2.3.1 La "jupe", ou l'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.

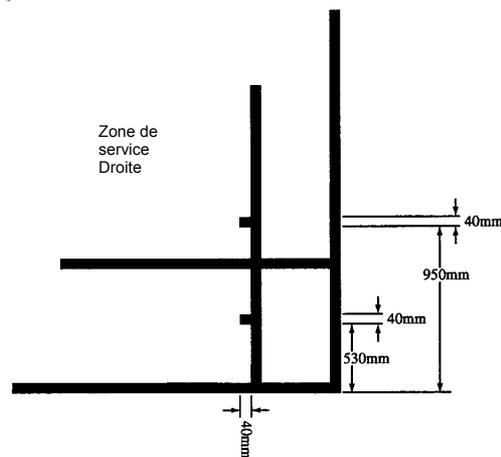
2.3.3 Les dimensions et le poids doivent être conformes aux articles 2.2.2, 2.2.3 et 2.2.6. Toutefois, à cause des différences de densité et de comportement des matériaux synthétiques par rapport aux plumes, une tolérance de 10% est acceptable.

- 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 à au moins 530 mm et au plus à 990 mm de l'autre ligne de fond, à l'intérieur du terrain, selon le schéma B.

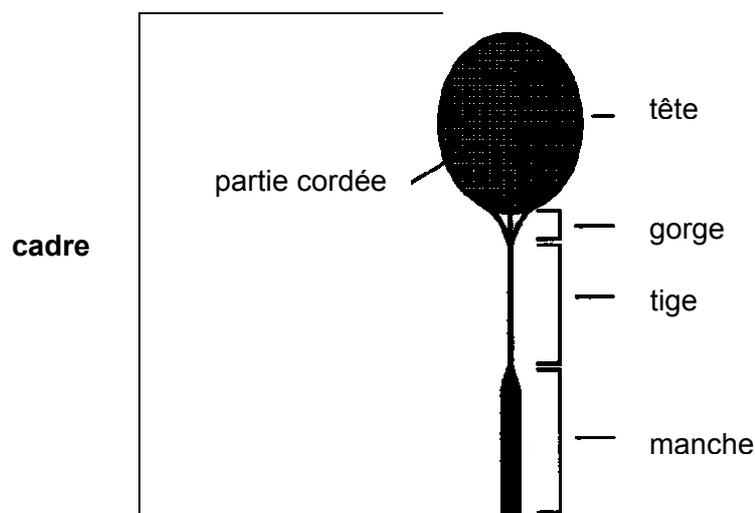
SCHÉMA B



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.

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.

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-terrains, 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 leur demi-terrain respectif, 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 partie 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 matches.

(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 le juge de ligne qui fait une erreur. 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.
- 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).