

1. TENUES VESTIMENTAIRES

1.1. Principes

- 1.1.1. Les joueurs devront obligatoirement porter une tenue de Badminton correcte en compétition, la couleur de cet habillement étant libre dans les limites définies à l'article 1.3.

1.2. Appréciation

- 1.2.1. Dans l'application de la présente instruction, pour chaque compétition, la décision du Juge-Arbitre est sans appel.
- 1.2.2. De façon générale, il appartient au Juge-Arbitre seul de décider si une tenue est correcte ou non. Il peut faire preuve de plus ou moins de rigueur dans son appréciation suivant le contexte de la compétition, ainsi par exemple selon la présence de spectateurs, d'officiels, de journalistes, de la télévision, etc.
- 1.2.3. Il est du devoir du Juge-Arbitre et des joueurs d'éviter que la tenue négligée ou incorrecte de quelques joueurs dévalorise les compétitions de Badminton.

1.3. Tenues

- 1.3.1. La tenue se compose :
- Pour les joueurs : d'un short et d'un haut qui peut être un T-shirt, un maillot, un polo, une chemisette avec ou sans col, avec ou sans manche ; dans la suite du texte on utilisera le terme de maillot pour désigner le haut de la tenue.
La longueur tolérée pour le short est au-dessus du niveau du genou.
 - Pour les joueuses : d'un short ou d'une jupe et un maillot ou bien d'une robe ; dans la suite on désignera le bas de la tenue par le mot jupe.
- 1.3.2. On entend par « tenue de badminton » une tenue de sport, à l'exclusion de tout vêtement qui soit spécifique à des sports autres que les sports de raquettes :
- les maillots de bain, d'athlétisme, de basket, de rugby, les cuissards de cycliste, les collants de danse, les vêtements de sports nautiques sont interdits ;
 - les bermudas et caleçons ne sont pas considérés comme étant des tenues de sport et sont donc interdits.
- 1.3.3. Des vêtements de forme excentrique ou des vêtements portant des motifs qui, par leurs dimensions, leurs couleurs ou le sujet représenté, peuvent être une distraction ou une gêne, que ce soit pour l'adversaire, les spectateurs ou autres, peuvent être appréciés par le Juge-Arbitre comme n'étant pas corrects.
- 1.3.4. Le port du pantalon de survêtement pendant les matches ne pourra être autorisé par le Juge-Arbitre que dans des cas particuliers, à la demande motivée du joueur ou lorsque les conditions de température dans la salle le rendent nécessaire.
- 1.3.5. Aucun couvre-chef quel qu'il soit n'est autorisé en match, le bandeau sportif n'étant pas considéré comme tel. La largeur du bandeau sportif ne devra pas dépasser 8 cm.

1.4. Couleurs et dessins

- 1.4.1. Les couleurs de l'habillement sont libres. Pour les matches de double, il est recommandé que les partenaires portent des tenues de couleur identique.
Un règlement particulier d'une compétition pourra amener des conditions restrictives (interclubs nationaux, championnats de France).

- 1.4.2. Les dessins abstraits sont admis s'ils sont exempts de publicité, de référence commerciale ou de contenu promotionnel. Une tolérance est faite pour les dessins représentant volant, raquette, joueur de badminton, terrain de badminton, filet s'ils sont exempts de publicité, de référence commerciale ou de contenu promotionnel.
- 1.4.3. Le drapeau ou l'emblème du pays représenté peut apparaître sur le devant du maillot ou de la robe.
- 1.4.4. Pour la France, on entend par pays : le pays, la ligue, la région, le département, le club, la ville, le comité départemental. Les dessins ne sont admis que si leurs dimensions sont en accord avec celles autorisées pour les publicités et définies dans l'article 2.1.

2. INSCRIPTIONS SUR LES VETEMENTS ET LES EQUIPEMENTS

Le nombre d'inscriptions comportant une marque ou un emblème commercial ou promotionnel, le nom ou le logo d'un partenaire ainsi que le sigle du fabricant du vêtement est défini dans les articles suivants ; ces inscriptions sont désignées sous le terme de « publicité ».

Sauf règlement particulier, il est possible de jouer sans aucune inscription.

Les maillots des équipes de France sur lesquelles le mot « France » est indiqué dans le dos sont interdites sauf si le joueur est inscrit dans une compétition par la FFBaD au sein d'une équipe de France.

2.1. Publicités autorisées sur le maillot

- 2.1.1. Sur le devant du maillot ou de la robe, peuvent figurer :
 - 5 inscriptions publicitaires maximum chacune ne devant pas dépasser 20 cm², celles-ci pouvant être situées sur les emplacements suivants : épaule gauche, épaule droite, col gauche, col droit, poitrine gauche, poitrine droite et poitrine centre. Excepté sur le devant du maillot ou de la robe, une seule publicité est tolérée par emplacement. Le nombre total de 5 inclut les sigles de l'équipementier et l'emblème du pays tel que défini à l'article 1.4.4 ;
 - 1 inscription publicitaire maximum située sur chaque manche, cette inscription ne devant pas dépasser 120 cm² ;
 - une bande horizontale, située en dessous des 5 emplacements publicitaires prévus, de hauteur constante n'excédant pas 20 cm pouvant contenir une ou plusieurs inscriptions publicitaires.
- 2.1.2. Sur le dos du maillot ou de la robe, peuvent figurer, en respectant l'ordre suivant :
 - une inscription (en haut de chaque épaule ou au centre du haut du maillot ou de la robe) avec le sigle ou le nom du fabricant n'excédant pas 20 cm² ;
 - le nom du joueur. Seul le nom de famille (ou une abréviation de celui-ci) et éventuellement le ou les initiales de son prénom sont admis, les lettres devant mesurer entre 5 et 10 cm en alphabet romain et en lettres capitales ;
 - le nom du club ou de la ville ou l'acronyme ou l'abréviation du club, les lettres devant mesurer entre 5 et 10 cm en alphabet romain. Une de ces inscriptions doit apparaître en interclubs nationaux. La couleur des lettres doit être contrastée par rapport à la couleur du maillot ou de la robe ;
 - une bande horizontale, de hauteur constante n'excédant pas 20 cm pouvant contenir une ou plusieurs inscriptions publicitaires et n'étant pas nécessairement au même niveau que celle de devant ;
 - une inscription (en bas du maillot ou de la robe) avec le sigle ou le nom du fabricant n'excédant pas 20 cm² .

Le logo ou tout autre inscription doit être contenu dans une bande de 20 cm. Cela inclut les publicités et le logo du club. Le nom du club ou de la ville étant inscrit au-dessus de cette bande de 20 cm.

2.2. Publicité autorisées sur les shorts ou jupes

Cet article vestimentaire peut porter deux inscriptions publicitaires, chacune ne dépassant pas 20 cm², incluant le sigle du fabricant.

2.3. Sur les autres vêtements

- 2.3.1. Chaque chaussette et chaque chaussure peut porter deux inscriptions publicitaires, chacune ne dépassant pas 20 cm².
- 2.3.2. Les autres articles vestimentaires peuvent avoir une inscription publicitaire ne dépassant pas 20 cm². Cela s'applique à tous les vêtements portés par le joueur, y compris les bandeaux, serre-poignets, genouillères ou bandages. Toutefois, le port d'un vêtement muni d'inscriptions non réglementaires est toléré sur le terrain, mais seulement avant le début du match.

- 2.3.3. Les articles portés sous les shorts, jupes, robes et maillots, sont définis comme des sous-vêtements, et ne sont pas traités comme des vêtements, mais s'ils dépassent, ils ne doivent pas porter d'inscriptions publicitaires sur la partie visible.
- 2.3.4. Chaque bas de contention, également appelé chaussette de compression, peut porter :
- jusqu'à deux inscriptions publicitaires, chacune ne dépassant pas 20 cm², si le joueur ne porte pas de chaussettes classiques, ou des chaussettes dépourvues de publicité ;
 - jusqu'à une inscription publicitaire ne dépassant pas 20 cm², si le joueur porte déjà des chaussettes classiques avec seulement une inscription publicitaire ;
 - aucune inscription publicitaire si le joueur porte déjà des chaussettes classiques portant chacune deux inscriptions publicitaires.

2.4. Publicité sur les équipements

Les inscriptions sur l'équipement des joueurs (raquettes, housses, serviettes, tubes de volants, etc.) ne sont pas réglementées.

2.5. Limites

- 2.5.1. Les inscriptions et les publicités ne doivent pas comporter de messages contraires aux lois et règlements en vigueur ou aux bonnes mœurs.
- 2.5.2. Les joueurs ne peuvent pas afficher de tatouage ou de peinture diffamatoires, à caractère commercial ou publicitaire, ou véhiculant un message politique ou religieux.
- 2.5.3. Les peintures décoratives doivent permettre de reconnaître les joueurs grimés.
- 2.5.4. Les publicités doivent être conformes à la législation en vigueur, notamment en ce qui concerne les produits ou services dont la publicité est réglementée ou interdite dans le cadre des activités sportives.
- 2.5.5. Si, de l'avis du Juge-Arbitre et de lui seul, il y a une incompatibilité entre le contenu d'une publicité et les partenaires de la compétition ou les chaînes de TV qui retransmettent, ou si le contenu peut être considéré comme offensant, alors le Juge-Arbitre peut interdire cette publicité.
- 2.5.6. L'ensemble de ces règles est applicable sur le terrain et dans l'espace réglementaire qui l'entoure. Il s'applique donc également aux arbitres. Toutes les inscriptions sont admises en dehors de ces limites.

3. CONTROLE DES TENUES

- 3.1.1. Il appartient aux Juges-Arbitres et arbitres, désignés pour la compétition concernée selon le Règlement Général des Compétitions et le règlement particulier de la compétition, de veiller à l'application des présentes dispositions.
- 3.1.2. Les infractions sont passibles, au cours de la compétition, des sanctions décrites par les Règles du Jeu. Elles pourront en outre faire l'objet de demandes de sanctions complémentaires auprès des juridictions compétentes, déposées par le Juge-Arbitre.

4. CHAMP D'APPLICATION

- 4.1.1. La présente circulaire, édictée en application de l'article 7.2.6. du Règlement Intérieur, a pour objet de préciser les règles applicables en matière de tenue vestimentaire des joueurs et de publicité lors des compétitions officielles disputées en France métropolitaine et outre-mer.
- 4.1.2. On entend par compétitions officielles toutes les compétitions ouvertes exclusivement à des licenciés et éventuellement à des joueurs licenciés à l'étranger autorisés à participer par leurs fédérations respectives. Les compétitions officielles sont donc :
- les compétitions fédérales organisées par la Fédération, une Ligue ou un Comité Départemental ;
 - les compétitions autorisées par la Fédération ou les Ligues et organisées par d'autres organismes (tournois et compétitions par équipes notamment).
- 4.1.3. Le règlement en vigueur est le règlement international édicté par la Fédération Internationale de Badminton adapté par la FFBaD pour des motifs de valorisation et de promotion du Badminton.

- 4.1.4. Des règles plus strictes que celles énoncées aux articles ci-dessus peuvent être imposées par le règlement particulier de la compétition lors des compétitions fédérales ou lors de compétitions par équipes et dans des cas exceptionnels avec l'accord du [conseil exécutif](#).
- 4.1.5. Lors de compétitions se déroulant sous l'égide d'organismes internationaux reconnus par la FFBaD, en particulier le Comité International Olympique, la Fédération Internationale de Badminton (BWF), l'Union Européenne de Badminton (BE) ..., le règlement est celui qui est imposé par ces organismes.

5. MODALITES D'APPLICATION

- 5.1.1. Les commissions nationales chargées des compétitions, des officiels techniques et de la discipline, ainsi que le corps arbitral, sont chargés de l'application de ce règlement.

6. ANNEXE

Annexe 1 : Tenues pour les championnats de France individuels