

HISTOIRE DU BADMINTON

Origines anciennes

L'origine du Badminton est à lier avec celle des jeux de raquette. En effet, le « jeu de volant » se pratique depuis des siècles en Chine (206 avant JC) sous une forme proche de notre football moderne, puisque le volant y est renvoyé avec le pied. A cette époque, on utilise aussi au Japon des « battoirs » pour se renvoyer des petits objets. En Amérique du Nord, les indiens jouent avec des morceaux de bois surmontés de plumes, tandis qu'en Amérique du Sud, ce sont des boules de maïs piquées de quelques plumes également.

En Europe et donc en France, on découvre des traces du « Jeu de volant » vers le XIV^e siècle, et l'aristocratie s'empare de cette activité physique qui plait énormément par exemple à François Ier, Charles IX ou encore Louis XIV.



Gravure datant du XIV^e siècle

Du jeu au sport



C'est en Inde que le badminton moderne va voir le jour, avec un rôle déterminant joué par les officiers britanniques en place qui vont à fois modifier les caractéristiques d'un jeu de balle indien, puis l'importer en Angleterre pour définitivement codifier et institutionnaliser le badminton au XVIII^e siècle.

La légende raconte que de retour en Angleterre, les officiers ont voulu, lors d'une réception organisée dans la ville de Badminton, présenter aux convives ce nouveau sport. N'ayant pas de balle à disposition, ils auraient planté des plumes sur un bouchon de champagne pour jouer.

L'essor du Badminton en tant que sport

Comme pour de nombreux autres sports, le développement du badminton suit l'évolution de la société.

Il s'implante d'abord en Europe, puis en Amérique du Nord et en Asie. Le continent Asiatique domine d'ailleurs depuis les années 60 les classements dans les compétitions internationales.

Malgré son essor sur tous les continents, il faudra attendre 1992 et les Jeux de Barcelone pour que le Badminton devienne discipline olympique. Il y a actuellement 4 épreuve au programme : Simple et double homme, simple et double femme.

En France le Badminton est le 2^e sport le plus pratiqué au niveau scolaire.

REGLEMENT BADMINTON

BUT DU JEU

Le badminton est un sport de duel. Il s'agit donc de gagner un match en marquant plus de points que l'adversaire. Pour cela il faut :

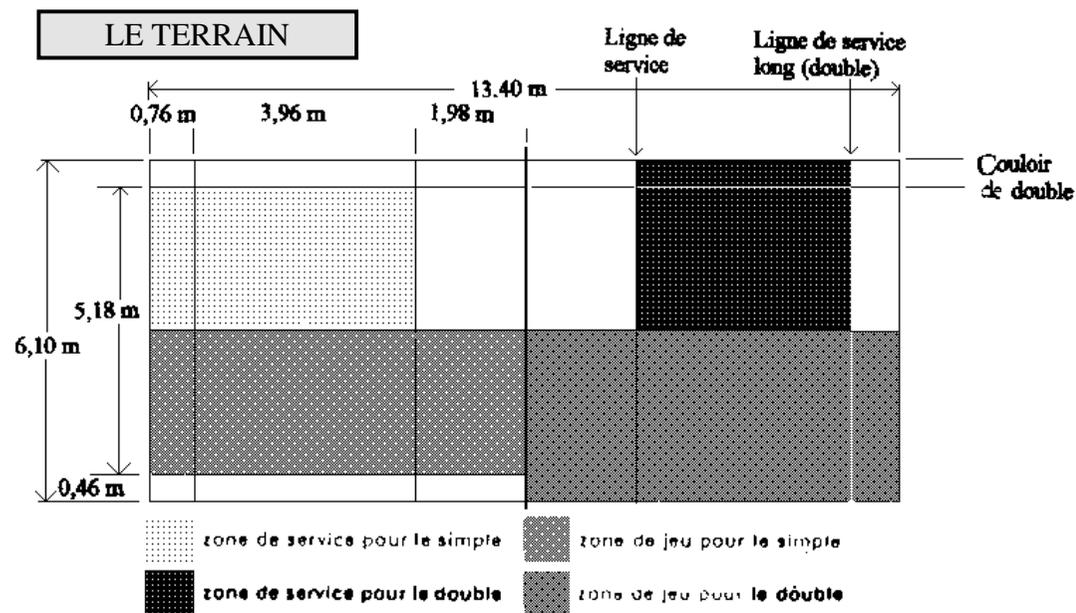
- Faire **tomber** le volant dans *le terrain adverse*.
ou
- Amener **l'adversaire** à ne pas *pouvoir le renvoyer chez moi*.

Le badminton se joue :

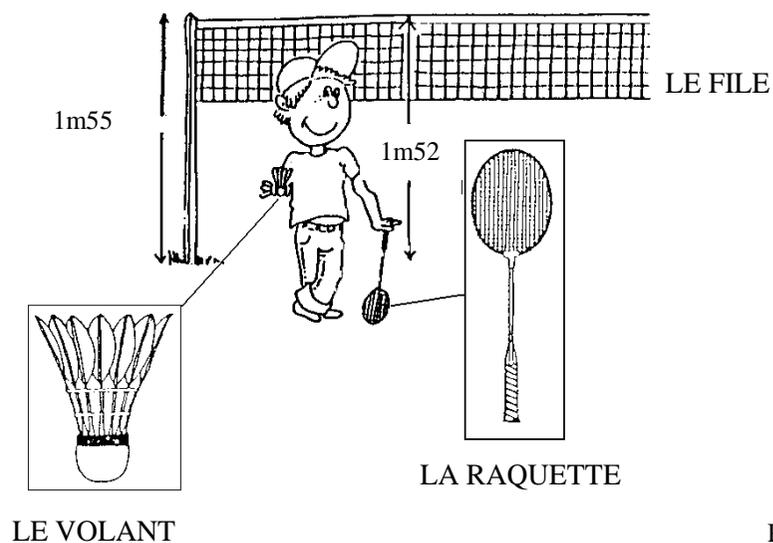
- en **simple** (*garçon ou fille*)
- en **double** (*garçon ou fille ou mixte*)

LA MARQUE

- **Marquer un point :**
 - ◇ *Le joueur (ou l'équipe) qui gagne l'échange* marque un point
- **Gagner un set :**
 - ◇ Un set est gagné par le joueur (ou équipe) qui marque **21 points**
 - ◇ En cas *d'égalité à 20*, le set est prolongé et c'est le joueur (ou équipe) qui mène avec 2 points d'écart qui remporte le set.
⇒ si égalité **29-29** c'est le 1^{er} à **30** points qui gagne le set.
 - ◇ Le vainqueur d'un set sert en premier au set suivant
- **Gagner le match :**
 - ◇ Le match est *gagné* par le joueur ou l'équipe qui remporte **2 sets**.
 - ◇ En cas d'égalité à 1 set partout, un **3^o** set est joué.



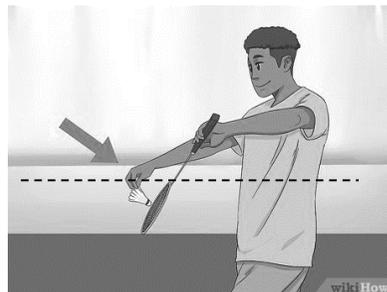
LE FILET ET LE MATERIEL



LE DÉROULEMENT DU JEU

LE SERVICE

- La raquette doit se trouver **en dessous de la « taille »** au moment de frapper le volant (service « à la cuillère »).
- Le volant doit passer le filet **en diagonale** (éventuellement en le touchant) et tomber *dans la zone de service* adverse.



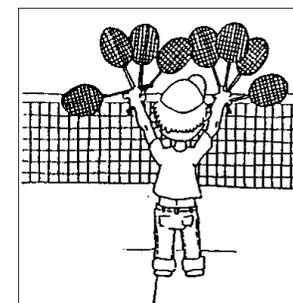
LES POINTS

- Le premier service est *tiré au sort*. Le vainqueur du tirage **choisit le service ou le terrain**.
- Le jeu débute dans la *zone de droite* au score 0-0.
- Aussi longtemps que le serveur marque des points, **il continue de servir en changeant de zone**.
- Sinon, l'adversaire *reprend* le service.
- Si le score du serveur est **pair**, il sert à **droite** ; Si son score est **impair**, il sert à **gauche**.
- Le vainqueur du 1^o set commence à servir au 2^o.

1, 3, 5, 7....			2, 4, 6, 8....
2, 4, 6, 8....			1, 3, 5, 7....

LES FAUTES

- Quand le joueur **touche 2 fois** le volant.
- Quand le volant **touche le corps**.
- Quand un joueur **porte le volant** et ne le *frappe* pas.
- Quand le joueur touche le filet avec sa raquette ou son corps.
- Quand il pénètre dans le camp adverse.
- Quand il frappe le volant avant qu'il n'ait dépassé le filet.
- Quand un joueur fait obstruction (Gêner l'adversaire au filet quand il va frapper).
- Quand un joueur envoie le volant toucher le plafond.



LES FAUTES DE SERVICE

- Si le serveur rate le volant.
- S'il lève un pied.
- Si la tête de raquette dépasse la « taille » au moment de servir.
- Si un pied touche les lignes délimitant la zone de service.



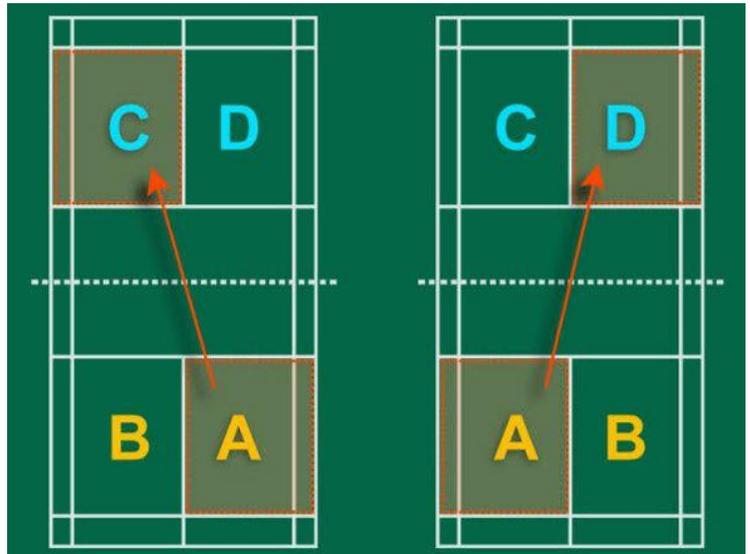
REGLEMENT BADMINTON EN DOUBLE

QUI FRAPPE LE VOLANT ?

- ⇒ En *réception de service*, **seul le joueur** placé dans la **zone de réception** (diagonale du serveur) peut renvoyer. Son *partenaire* se place où il veut **sans bouger**.
- ⇒ En cours de jeu, **n'importe lequel** des 2 joueurs *peut jouer* le volant.

LE SCORE

- Lorsque l'équipe prend ou reprend le *service*, c'est le **joueur placé à droite** qui sert.
- Il sert tant que **son équipe marque** des points, en *changeant de côté* à chaque fois.
- Lorsqu'il y a perte de l'échange, le service passe à **l'adversaire**



PLACEMENT DES JOUEURS SUR LE TERRAIN

- Le serveur au *début du set* (score = 0), sera toujours **placé à droite comme en simple** :
- Puis durant la partie, le serveur sert depuis la zone située:
 - ⇒ à **droite** si le score de son équipe est *pair* ;
 - ⇒ à **gauche** s'il est *impair*.
- Le joueur du côté receveur qui a servi en dernier doit rester dans la même zone de service depuis laquelle il a servi en dernier.
- Les joueurs ne changent de zone de service que lorsqu'ils marquent un point en tant que serveur.

FAUTES SPECIFIQUES

- **Double touche** : Le volant frappe la raquette *de chaque partenaire*.
- **En réception**, si le joueur *non placé en receveur* prend le volant.
- **Au service**, envoyer le volant derrière la *ligne de service long de double*.



TECHNIQUE

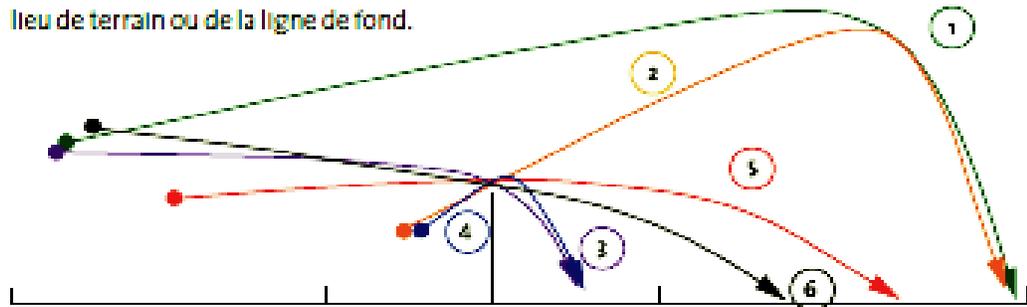
Dénomination des coups techniques

Les règles de badminton viennent d'Angleterre. Cela se voit aux différentes mesures utilisées et aux termes techniques qui caractérisent les coups:

- 1 **Clear**: coup du fond de court au fond de court opposé.
- 2 **Lob**: coup haut, du filet au fond de court.
- 3 **Amorti ou drop**: coup de fond de court qui tombe juste derrière le filet.
- 4 **Drop au filet**: petit coup du filet juste derrière le filet.

5 **Drive**: coup rapide, plat, juste au-dessus du filet, qui atterrit au milieu ou en fond de court adverse.

6 **Smash**: coup puissant, dirigé vers le bas, exécuté du fond de court en direction du milieu de terrain ou de la ligne de fond.



TACTIQUE

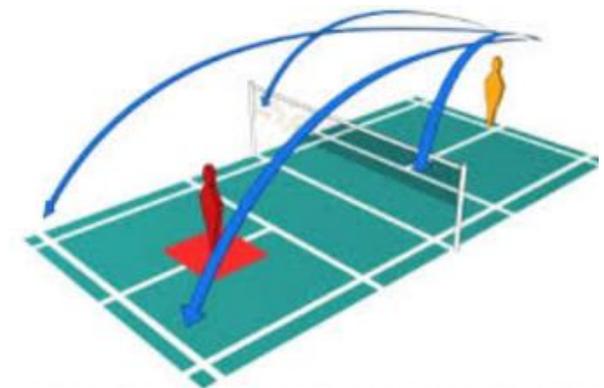
Jeu en simple

Le niveau technique du joueur détermine évidemment les possibilités tactiques. Néanmoins, une observation précise de l'adversaire (Positionnement, déplacement, coup technique préféré, ...) doit aider le joueur à mettre en place une tactique de jeu.

Le moment du match est également primordial pour faire des choix (suis-je mené au score ?, s'agit-il d'une balle de match ?, suis-je au service ?,...)

Exemples de tactiques utilisables pour le jeu en simple :

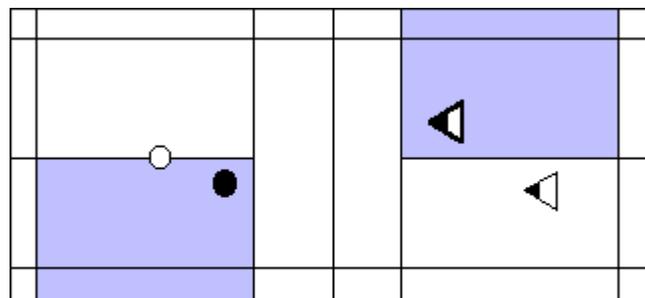
- Forcer l'adversaire à quitter le milieu de son terrain.
- Varier le jeu court et long, exploiter toute la longueur du terrain.
- Intercepter le volant le plus haut et le plus tôt possible.
- Jouer défensivement et attendre la faute adverse
- Jouer un clear seulement s'il n'y a pas d'alternative. (Risque de smash par l'adversaire)
- Jouer prioritairement sur le coup faible de l'adversaire (coup droit ou revers).



Jeu en double

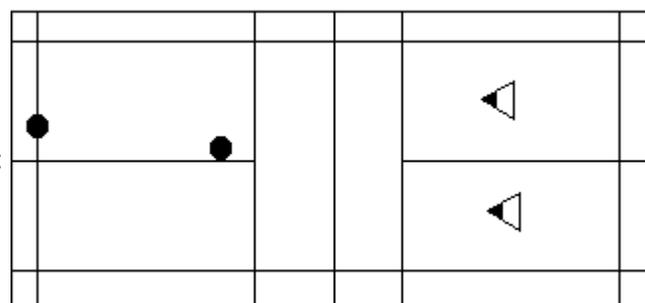
Le placement des joueurs est primordial pour le jeu en double. Il est différent selon si l'on sert, réceptionne, ou si l'on se trouve pendant l'échange. Une bonne communication (verbale, gestuelle) entre les joueurs doit leur permettre d'améliorer ce placement.

- Exemple de position des joueurs lors du service :



● le serveur
Equipe A (en attaque) ▶ le receveur
Equipe B (en défense)

- Exemple de position des joueurs lors de l'échange :



● attaquant ▶ défenseur

Concernant les choix tactiques, les principes du jeu en simple s'appliquent aussi. L'observation des adversaires et l'adaptabilité des joueurs au contexte du match restent primordiaux. Bien entendu, le jeu en double impose des possibilités tactiques spécifiques.

Exemples de tactiques utilisables pour le jeu en double :

- Commercer le match par un service court.
- Réceptionner le service le plus vite possible près du filet.
- Après le service, rechercher la position de l'attaque le plus vite possible.
- Viser les zones de faiblesse de l'adversaire :

