

Le Badminton

Matériel de théorie pour le cours en Première.

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 soi.

Le badminton se joue :

- en **simple** (*garçon ou fille*)

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

La marque

-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 1er à **30** points qui gagne le set.

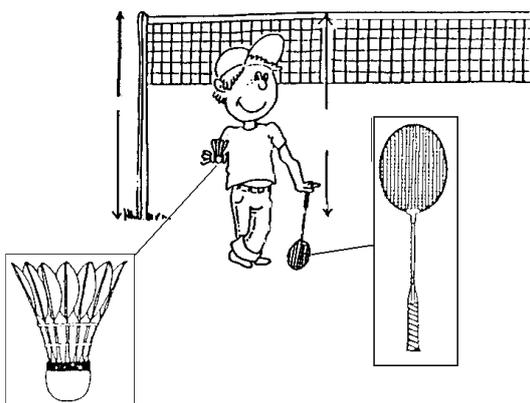
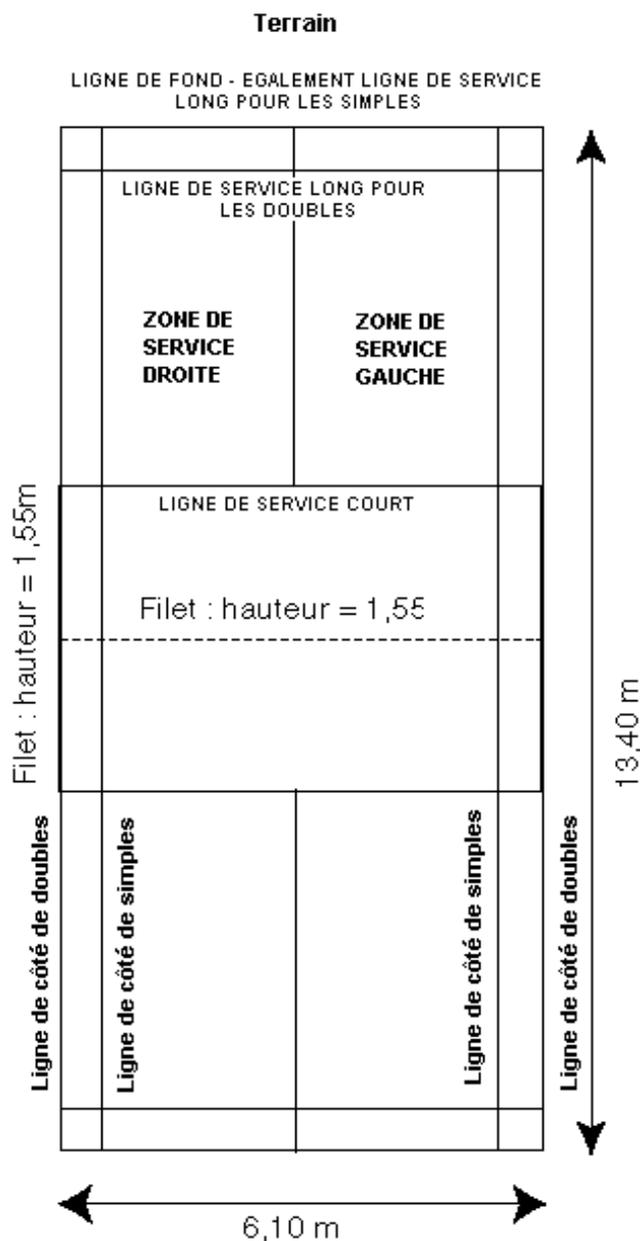
-Le vainqueur d'un set sert en premier au set suivant.

Gagner un 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^e set** est joué.

Le matériel



Le terrain et son équipement

Toutes les lignes font partie de la zone qu'elles délimitent.

Les poteaux doivent avoir une hauteur de 1,55 mètre à partir du sol.

Le bord supérieur du filet doit être à 1,52 mètre du sol, au centre du terrain et à 1,55 mètre du sol, au niveau des lignes de côté du terrain de Doubles.

Le volant

Le volant peut être confectionné en matériaux naturels et/ou synthétiques.

Quel que soit le matériel utilisé, les caractéristiques de vol doivent être identiques à celles obtenues avec un volant en plumes naturelles et ayant une base en liège recouverte d'une fine peau en cuir. Le volant doit peser entre 4,74 grammes et 5,50 grammes.

La raquette

Les principales parties de la raquette s'appellent: le manche, la partie cordée, la tête, la tige, la gorge et le cadre.

Le manche est la partie de la raquette que le joueur tient dans la main. La partie cordée est la partie de la raquette avec laquelle le joueur frappe le volant. La tête entoure la partie cordée. La tige relie le manche à la tête. La gorge (s'il y en a une) relie la tige à la tête. Le cadre est le nom donné à l'ensemble comprenant la tête, la gorge, la tige et le manche. Le cadre de la raquette doit avoir une longueur totale n'excédant pas 680 mm et une largeur totale n'excédant pas 230 mm.

Pour commencer un match

Tirer au sort avec une pièce ou un volant. Le vainqueur a :

- le choix de servir ou recevoir en premier.
- le choix du terrain.

Changement de côté

Les joueurs changent de côté:

- à la fin du premier set,
- à la fin du deuxième set si un troisième set a lieu,
- au troisième set quand un camp atteint en premier 11 points.

Fautes durant le jeu

Il y a "faute" si:

- le volant tombe en dehors des limites du terrain (un volant dont la base tombe sur la ligne est bon).
- la raquette ou les vêtements d'un joueur touchent le filet alors que le volant est en jeu.
- le joueur frappe le volant au dessus du filet dans le camp adverse (on peut toutefois, "suivre" le volant par-dessus le filet avec sa raquette au cours de l'exécution d'un coup).
- le volant est porté puis lancé lors de l'exécution d'un coup.
- le volant est frappé deux fois de suite par le même joueur. Toutefois, il n'y a pas "faute" si le volant touche la tête de raquette et le cordage en un seul coup.
- le volant est frappé successivement par un joueur et son partenaire.
- le volant touche le corps ou les vêtements d'un joueur, le plafond ou tout objet en dehors du terrain.
- le joueur a une conduite offensante, ou persiste après avoir reçu un avertissement.
- le partenaire du receveur renvoie le service.
- le serveur, en essayant de servir, manque le volant.
- le volant touche le filet ou un poteau et commence à tomber vers la surface du terrain du côté du joueur qui a frappé le volant.

Le service

Positions de service et de réception

Simples

- Si le score du serveur est pair (0, 2, 4, ...), le serveur se tient sur la partie droite.
- Si le score du serveur est impair (1, 3, 5, ...), le serveur se tient sur la partie gauche.

Doubles

- Au début du set et quand le score côté serveur est pair, le serveur sert depuis la zone de droite.
- Quand le score côté serveur est impair, le serveur sert depuis la zone de gauche.
- 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.

Commencer le jeu

Le serveur sur la zone de service droite sert en direction du receveur dans le carré de service diagonalement opposé. Le receveur ne doit pas bouger jusqu'à ce que le serveur ait frappé le volant.

Le serveur doit:

- garder une partie de ses deux pieds fixes au sol,
- frapper la base du volant (le bouchon) en premier,
- frapper le volant sous sa taille. La taille est considérée comme une ligne imaginaire autour du corps à la hauteur du bassin,
- avoir le manche de la raquette dirigé vers le bas au moment où le volant est frappé,
- avoir la raquette qui avance en permanence (pas d'arrêt ni de retour en arrière).

Durant le jeu

Simples

Si le serveur gagne l'échange, il marque un point et continue à servir depuis l'autre zone de service.

Si le receveur gagne l'échange, il marque un point. Le receveur devient alors le nouveau serveur.

Doubles

Si l'équipe qui est au service gagne l'échange, un point est marqué, le serveur change de zone de service et continue de servir. Si elle perd l'échange, le service passe à l'équipe adverse qui marque un point.

Erreur de zone de service

Une erreur de zone de service a été commise lorsqu'un joueur:

- a servi ou reçu alors que ce n'était pas son tour,
- a servi ou reçu dans la mauvaise zone de service.

Si une erreur de zone de service est découverte, l'erreur est corrigée dès que l'on s'en aperçoit, mais le score est maintenu.

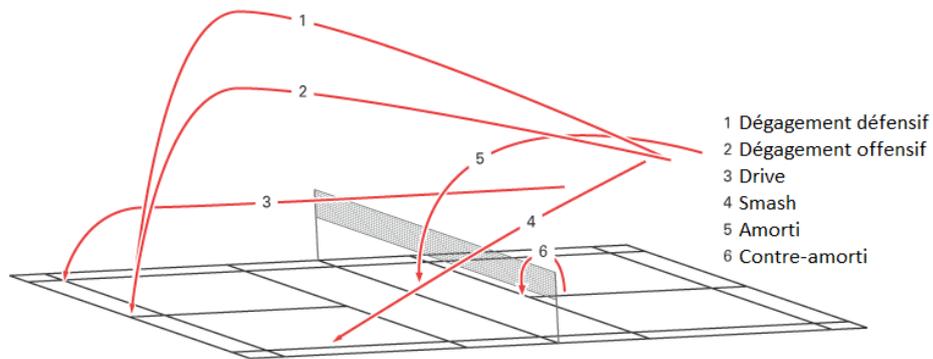
Faute de service

- 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.

Technique

Denomination des coups techniques

Les principales frappes



Tactique

Au jeu simple

Le niveau technique du joueur détermine évidemment les possibilités tactiques. 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 ?

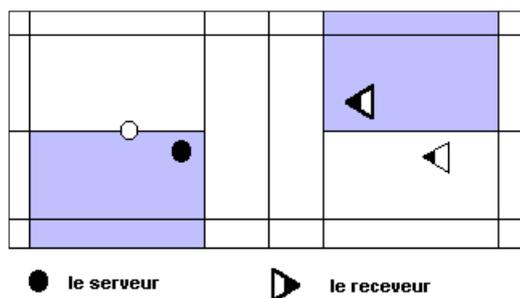
Exemples de tactiques utilisables pour le jeu en simple :

- 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).

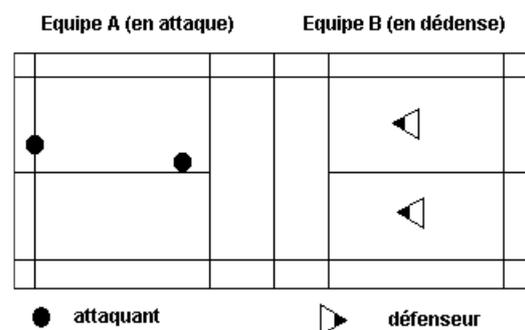
Au jeu double

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.

Les positions des joueurs lors du service



Les positions des joueurs lors de l'attaque



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 :

