

# BADMINTON

---

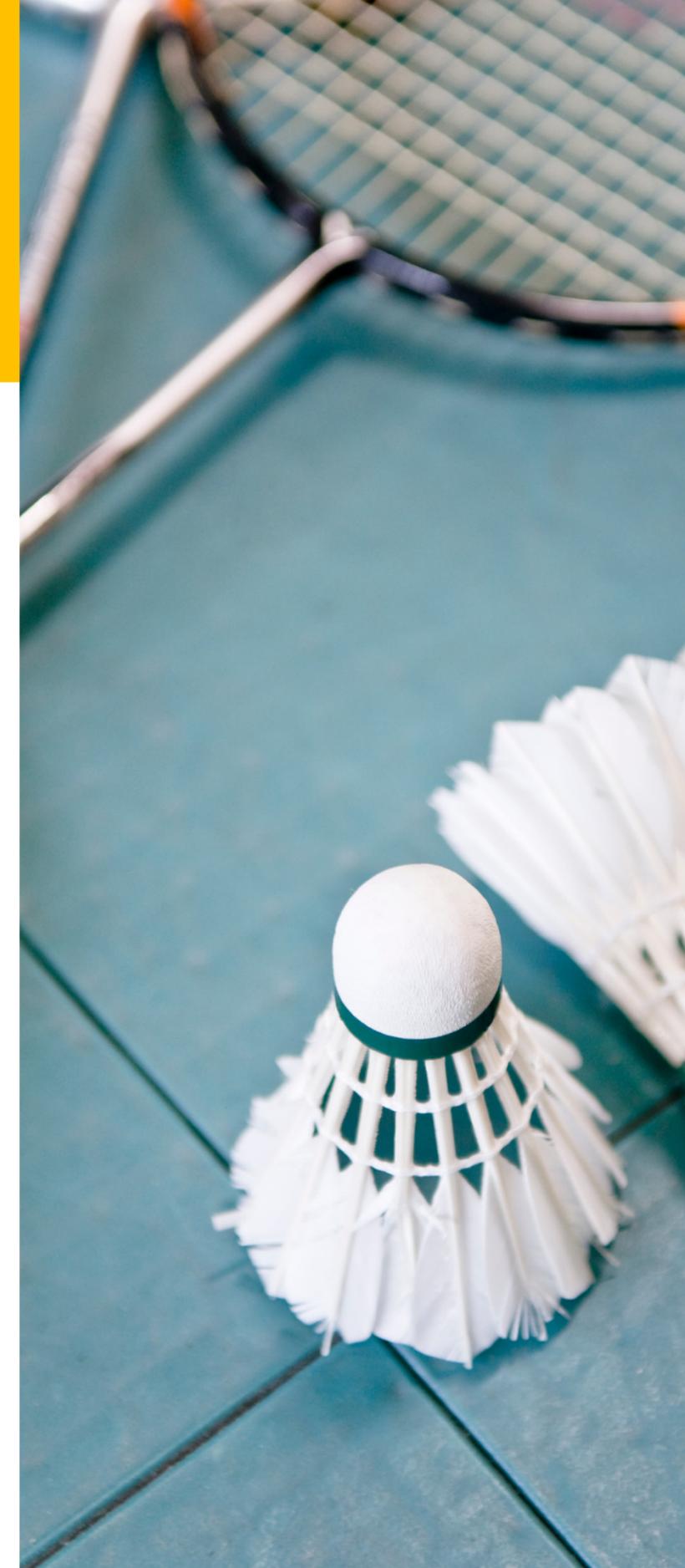
# ORIGINE DU BADMINTON

Le badminton a probablement pris naissance en Chine et au Siam (Thaïlande) il y a environ 2000 ans. Selon certaines sources, des officiers de l'Armée britannique en service à Poona, en Inde, auraient adopté cet ancien jeu et l'auraient probablement rapporté en Angleterre dans les années 1860.

Le premier ouvrage entièrement consacré au badminton paraît en 1911 sous la plume de S.M. Massey. Il cite l'année 1898 comme année fondatrice.

Cette fédération est fondée en janvier 1934 avant d'être rattachée par le régime de Vichy à la Fédération française de tennis (1er août 1944). Elle reprend ses activités en 1978.

191 500 licenciés et près de 2 000 clubs étaient recensés en France en septembre 2017<sup>2</sup>



# LOGIQUE INTERNE

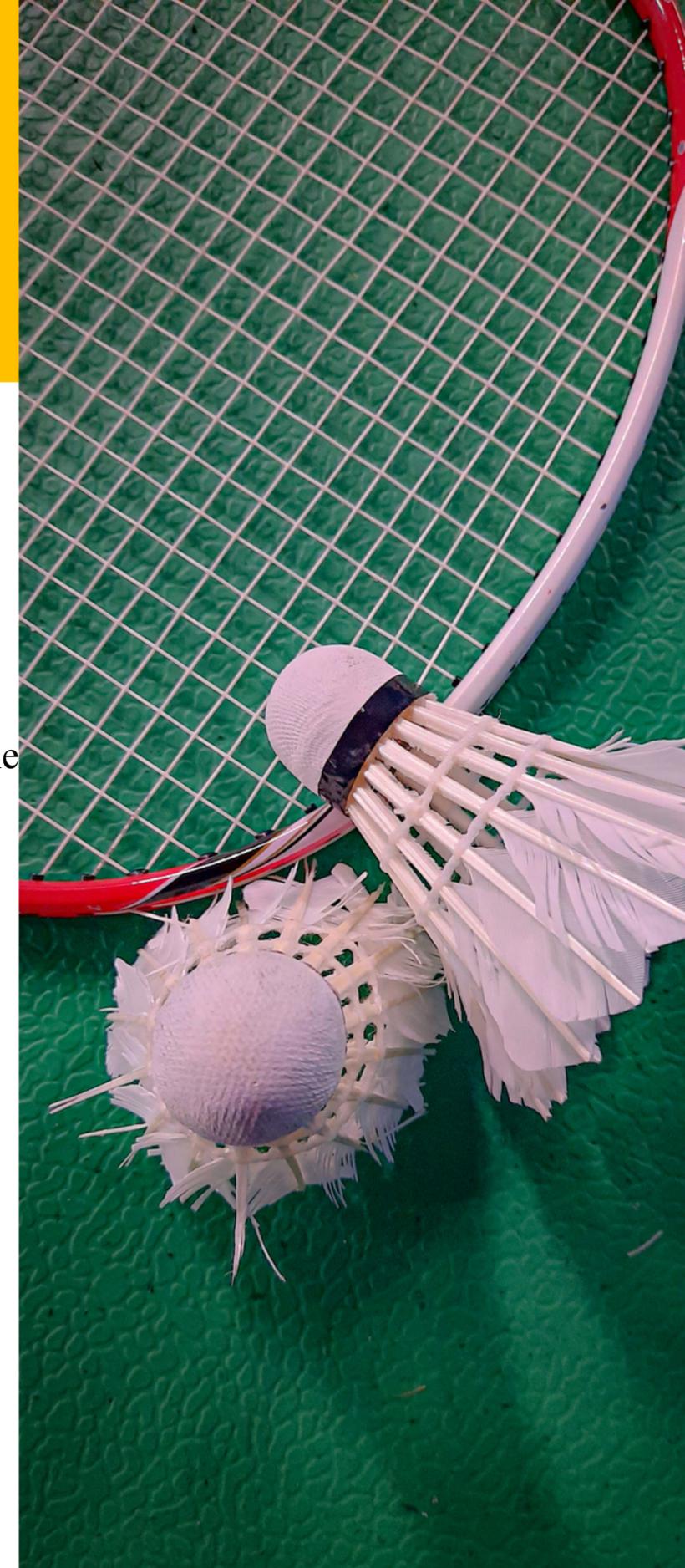
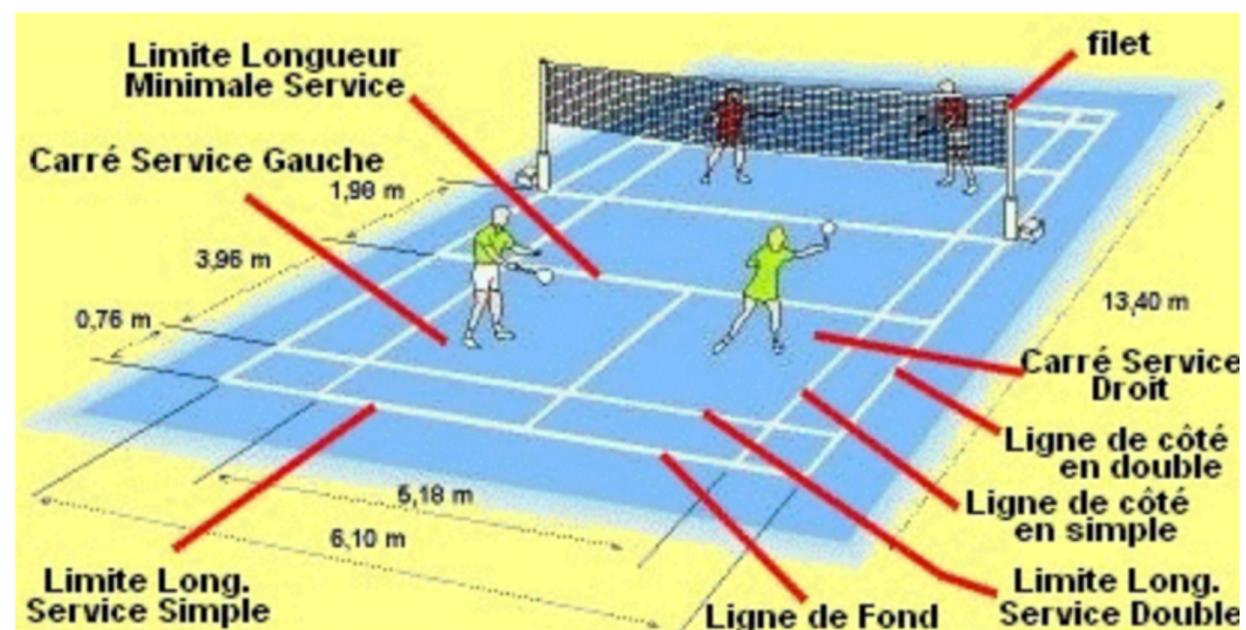
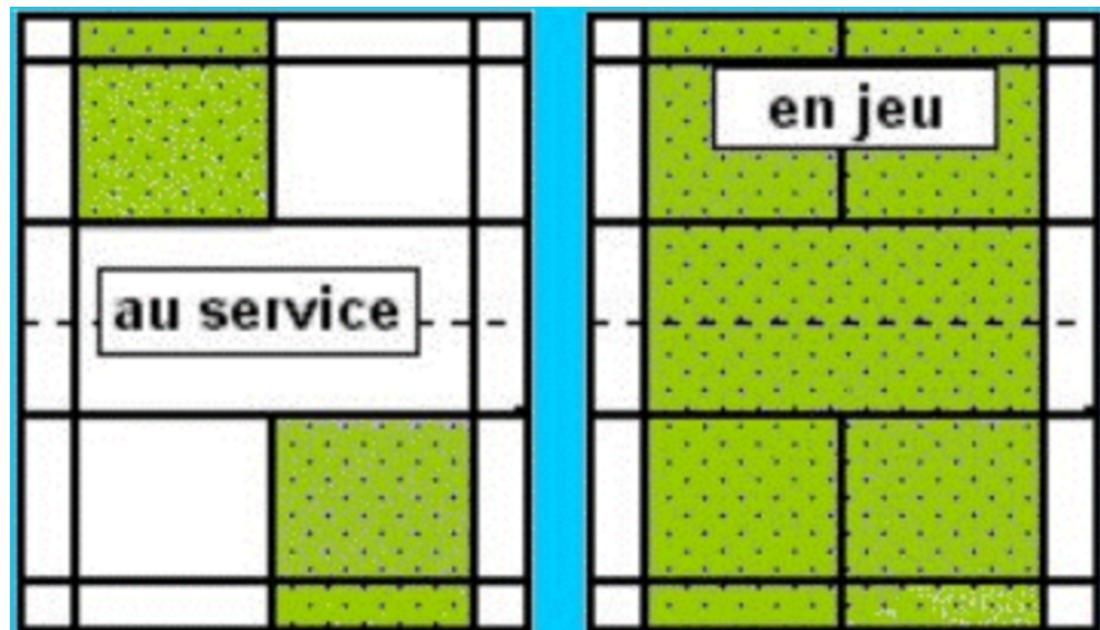
C'est un sport d'opposition duelle, d'interaction avec un adversaire (en communication avec un partenaire en double). De non contact, médié par le volant frappé avec une raquette où le joueur doit gérer une alternance d'actions ( frappes, renvois) dans un milieu instable.

C'est un sport à cible ; cible de jeu ( terrain adverse) cible de marque (faire tomber le volant en face) cible de rupture (gagner).

Le badminton peut se jouer en **simple** ou en **double**

**En simple** : les joueurs s'affrontent sur le terrain (ligne externe au fond et ligne interne sur les cotés).

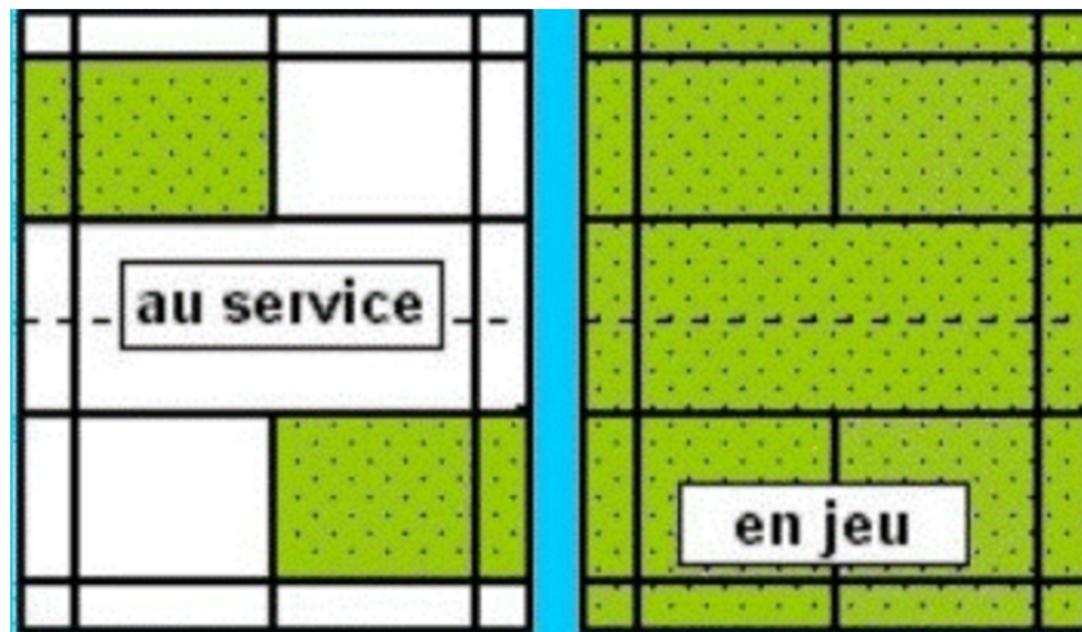
Au service, le volant doit, de plus, retomber dans le grand carré de service diagonalement opposé au serveur ou derrière la ligne de service court.



# LOGIQUE INTERNE

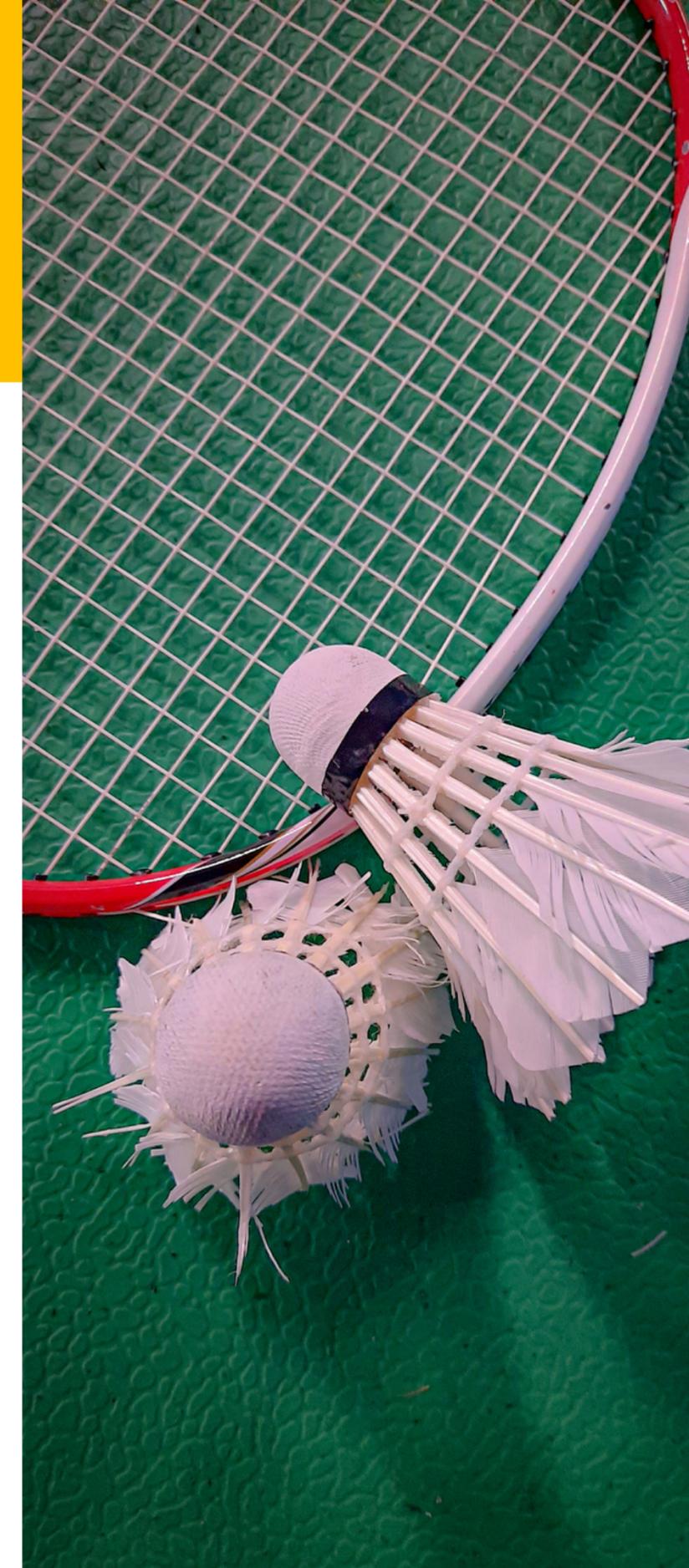
Le badminton peut se jouer en **simple** ou en **double**

**En double** : les équipes s'affrontent sur la totalité du terrain. Au service, le volant doit, de plus, retomber dans le petit carré de service diagonalement opposé au serveur ou dans le couloir extérieur accolé à ce petit carré.



Le match est joué en deux sets gagnants de **21 points**. Chaque échange remporté par un joueur est comptabilisé par un point à son actif. Si les deux joueurs sont à un score de 20-20, le jeu continue jusqu'à ce que l'un des deux adversaires ait deux points d'écart.

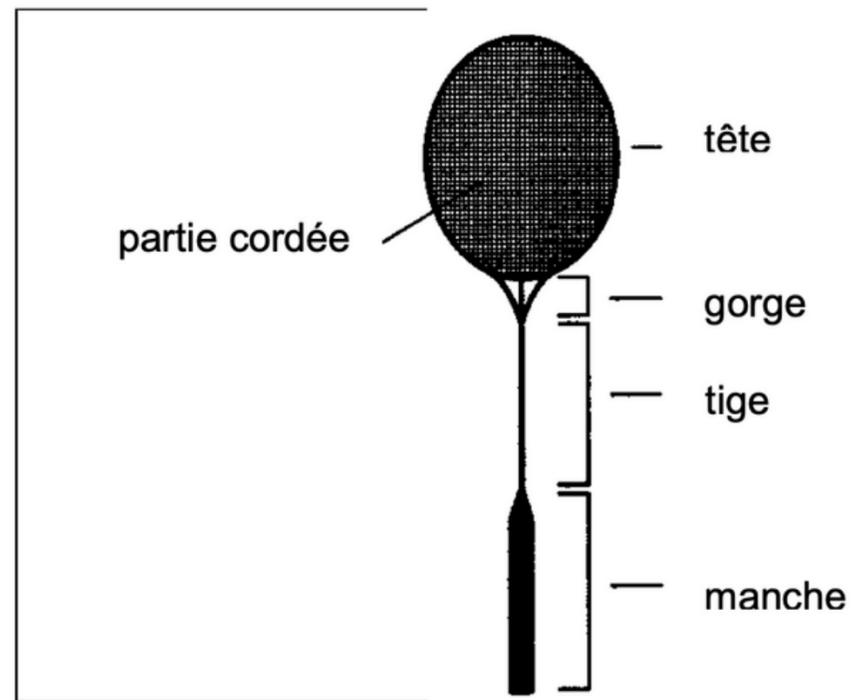
À 29-29, le premier à 30 est déclaré vainqueur du set.



# MATÉRIEL

## Raquette

cadre



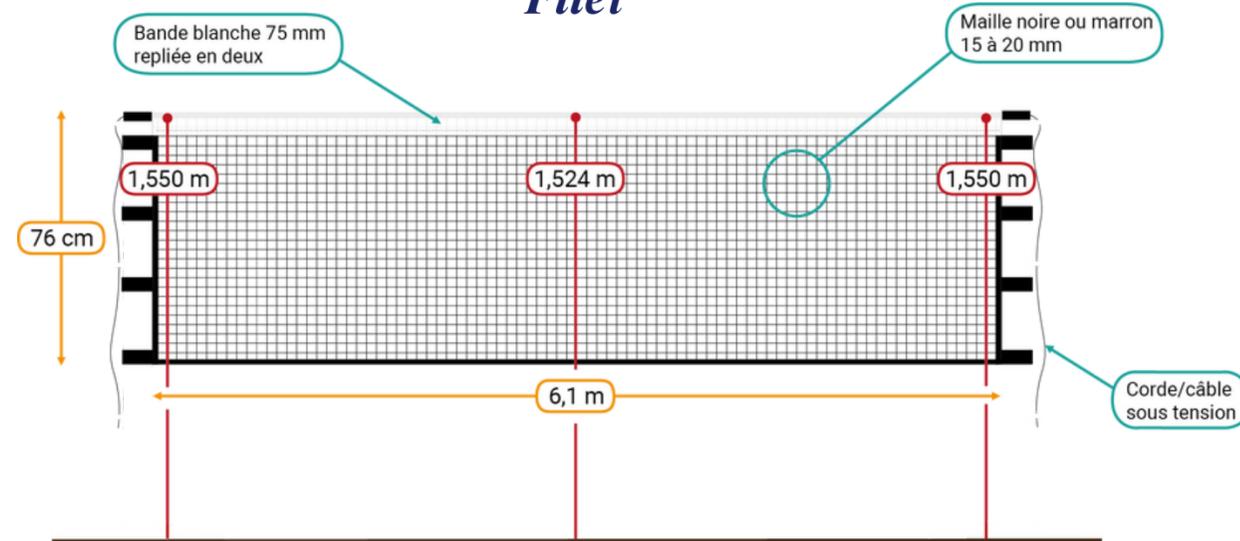
## Volant

3 types de volants :

- À plumes
- Plastique
- Hybride



## Filet



**Plots :** Plots / languettes antis-dérapantes, le choix du matériel dépend du lieu choisit. Cette balisation permet de bien repérer les terrains, les situations de jeu mit en place par l'éducateur.



# RÈGLES

## Les fautes

Au service, le serveur n'a le droit qu'à un seul essai. Le service se joue en diagonale.

## Les fautes au service :

- le volant doit être frappé sous la taille par le serveur (2ème côte flottante) et la tige de la raquette doit être inclinée vers le bas
- le serveur doit être dans la zone de service sans marcher sur les lignes et les deux pieds au sol durant la durée de l'exécution du geste du service
- le mouvement de la raquette doit être continu et aller vers l'avant

## En jeu, il y a faute si :

- le volant tombe en dehors des limites du terrain. (Un volant tombant sur la ligne est bon)
- le volant passe à travers ou sous le filet
- le volant touche le plafond de la salle de sport ou un objet immobile
- le volant est frappé dans le camp adverse (si le geste se termine dans le terrain adverse alors que la frappe du volant a bien été portée dans son propre terrain sans gêner l'adversaire, il n'y a pas faute).
- le joueur touche le filet (la raquette comprise)
- le joueur distrait volontairement l'adversaire (cri, geste, injure, etc.)



# RÈGLES

## Le service et le placement des joueurs

Le joueur qui gagne un point récupère le service.

### En simple

- Le serveur se place dans sa zone de droite si son score est pair (0 étant compté comme tel).
- Il se placera dans la zone de gauche si son score est impair.
- L'adversaire se place dans la zone diagonalement opposée.

### En double

- Lorsqu'une équipe prend le service, il n'y a qu'un joueur qui sert. Si l'échange est perdu, le service revient à l'adversaire.
- Le service se fait en fonction du score : **si le score est nul ou pair**, c'est le joueur se trouvant dans la zone de droite qui sert et si le score est impair, c'est celui qui se trouve dans la zone de gauche qui sert.
- Les joueurs ne changent de côté de service (droite-gauche) que lorsqu'ils marquent un point sur leur service et c'est le même joueur qui sert à nouveau. Quand on marque un point en reprenant le service à l'adversaire, tout le monde conserve sa position sur le terrain. Ce système permet aux partenaires de servir alternativement à chaque changement de main.

Le joueur qui a remporté le set conserve le service pour débiter le set suivant.



# RÈGLES

## Let (Arrêt de jeu)

Il y a let, c'est-à-dire qu'on rejoue le point dans les cas suivants :

- le service est exécuté avant que le receveur ne soit prêt ;
- le volant se désintègre en jeu ;
- le volant ne peut être jugé ;
- le serveur et le receveur commettent tous les deux une faute ;
- le volant reste accroché au filet, après l'avoir franchi, sauf au service ;
- imprévisibilité.



# 3 RÈGLES FONDAMENTALES

Service en diagonale (différence en double/simple)

Respect délimitation du terrain (différence en double/simple)

Ne pas smasher sur ses adversaires

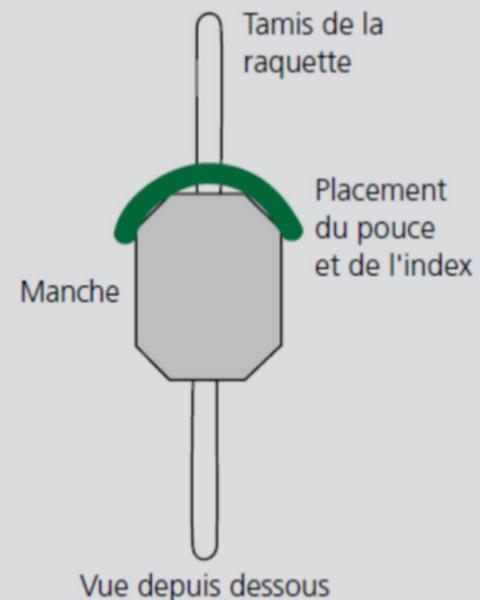


# HABILITÉ MOTRICE

*La prise de la raquette*

*Déplacement*

*Les différents coups*

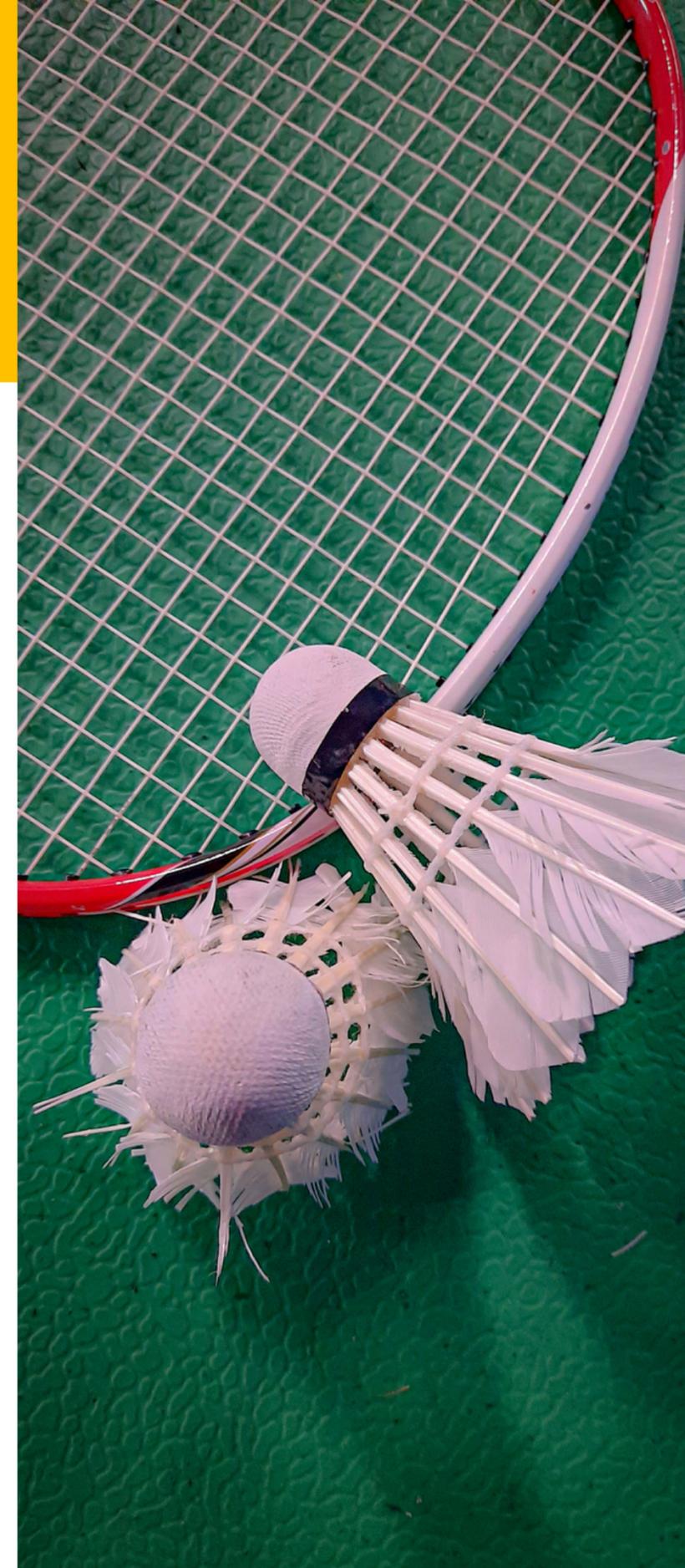


La prise universelle  
La prise marteau

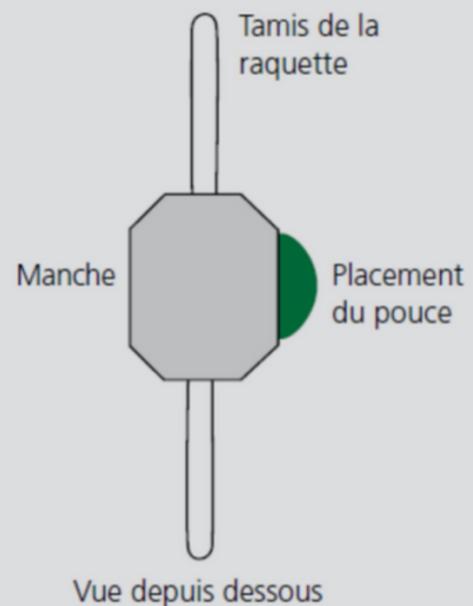
Comme son nom l'indique, la raquette est prise à la manière d'un marteau, le tamis perpendiculaire au sol. L'intersection du pouce et de l'index vient donc se poser sur la tranche du grip.

Cette prise est celle qui sert le plus.

Elle est valable pour tous les coups de base

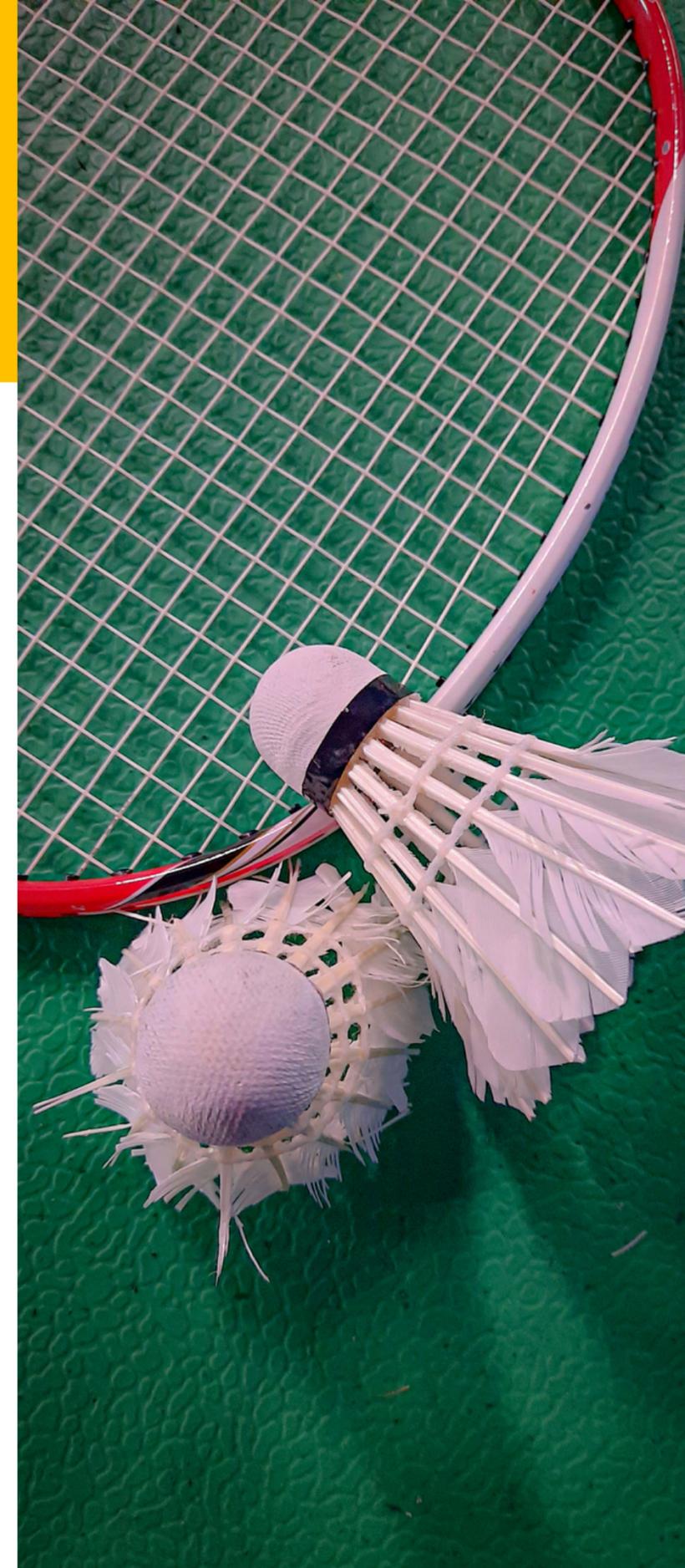


# HABILITÉ MOTRICE



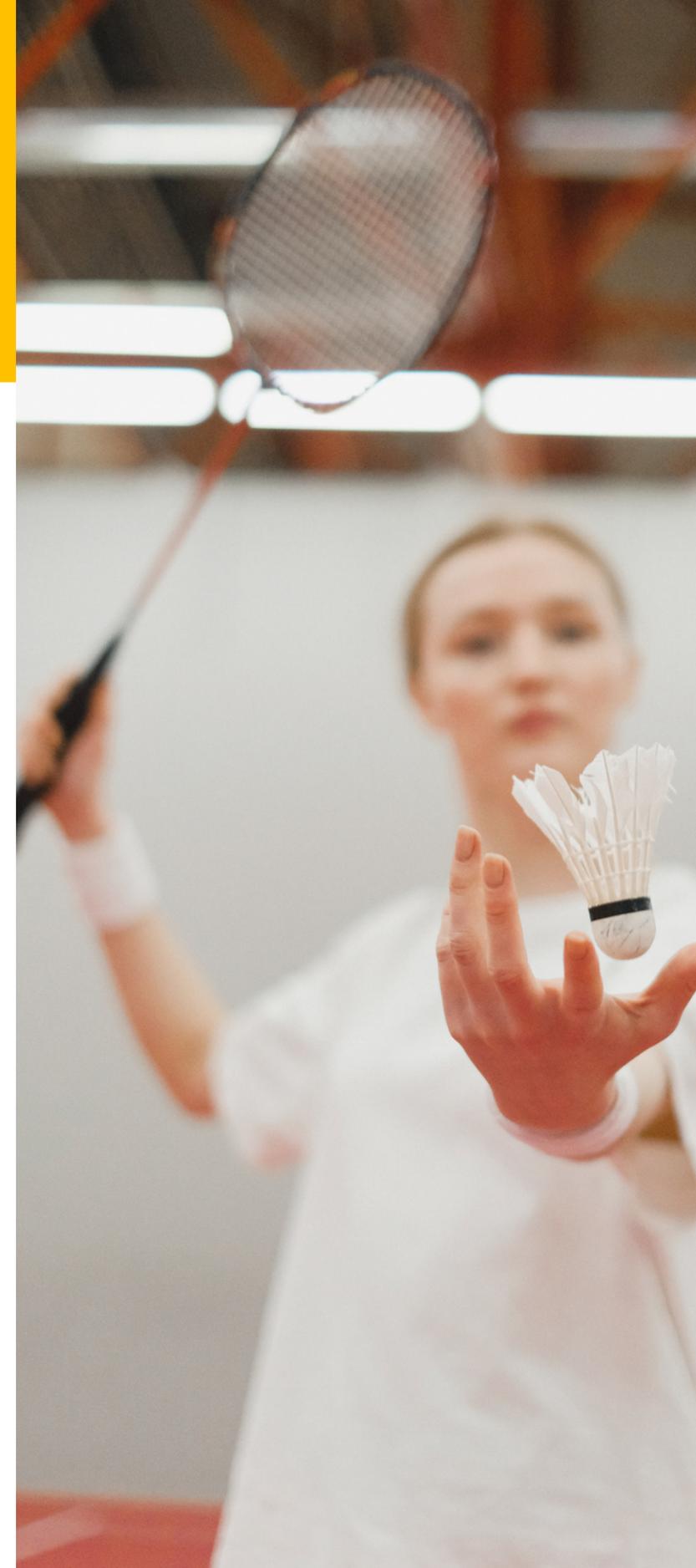
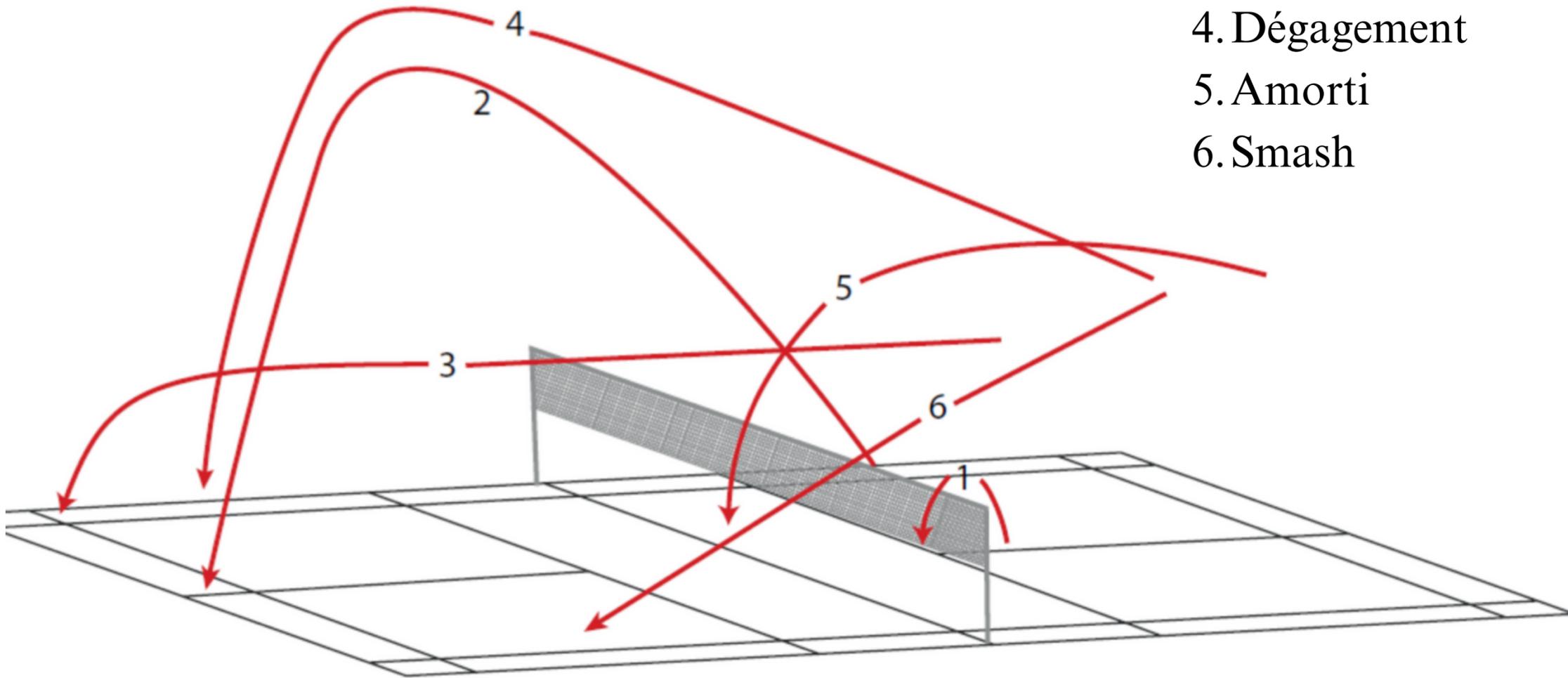
## La prise pince

La pression de la main sur le grip est relâchée. Il faut saisir le grip entre le pouce et le reste des doigts, la paume ne touchant pas le grip. C'est la prise est plus souple et permet des gestes plus courts avec une meilleure mobilité du poignet et non du bras complet. L'utilité de cette prise se sent pour le petit jeu au filet, pour les rushs ou les contre-amorti. De même, cette prise est très utilisée aussi pour les services courts en revers.



# LES DIFFÉRENTS COUPS

1. Amorti au filet
2. Lob
3. Drive
4. Dégagement
5. Amorti
6. Smash



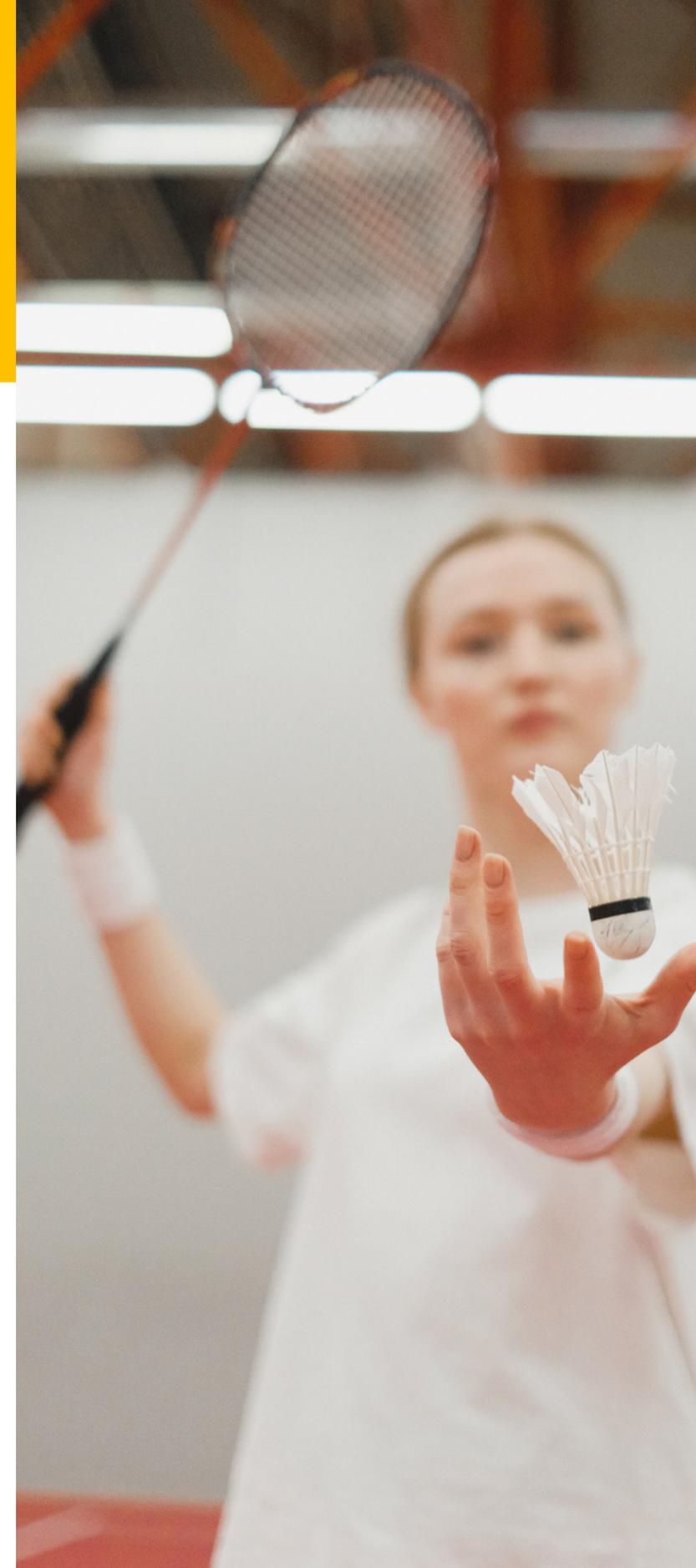
# HABILITÉ TACTIQUE

Création de la rupture

Désinformer son adversaire / masquer ses coups

Se déplacement en fonction des échanges et de l'évolution du jeu

Identifier/anticiper la trajectoire



# BILAN

Il faut articuler ces séances en respectant la logique d'acquisition des compétences

- Habilités motrices
- Habilités tactiques

