

BADMINTON

Historique du Badminton

Un jour de 1873, des officiers anglais revenus des Indes, se sont réunis dans le château du Duc de Beaufort. Ils en viennent à évoquer le jeu indien du « poona », qui se pratiquait avec une raquette et une balle légère. Ils se mettent alors en tête d'y jouer. Mais n'ayant pas de balle sous la main, ils décident d'utiliser un bouchon de Champagne, dans lequel ils fixent quelques plumes. Amusés et séduits par leur trouvaille, ils décident de faire connaître ce jeu, sous le nom du château d'où il est né: Badminton (ville anglaise du Gloucestershire).

En quatre ans, ils éditent les premières règles du jeu et s'en attribuent la paternité, bien qu'ils n'aient en fait, rien inventé. En effet, il y a 2000 ans, Des illustrations sur des poteries témoignent que les chinois et surtout, les chinoises, jouaient déjà au volant.

Les japonais et les Incas aussi. En Europe, au 17ème siècle, la reine Christine de Suède aimait passionnément ce jeu, et provoqua même un scandale en provoquant le savant Bochard, qui dû quitter son manteau et sa perruque pour taper le volant.

I. TECHNIQUE

- a) Service court: -le plus près possible du filet (en hauteur)
 -le plus près possible de la ligne de service court.

- b) Service long: -le plus haut possible
 -Chute verticale du Volant le plus près possible de la ligne de service long.

- c) Dégagé: -le plus haut possible
 -le plus profond possible
 -Chute du Volant à la verticale

- d) Amorti: -Trajectoire descendante du Volant dès que passé le filet
 -Le plus près possible du filet (en hauteur et proximité)

- e) Smash: -Aller frapper le Volant le plus haut possible
 -Trajectoire descendante dès que frappe.
 -Fouetté du poignet avant l'impact
 -Puissance

II. TACTIQUE INDIVIDUELLES

a) À l'offensive:

Choix des coups: -sur service (attaquer le Volant si haut).
 -Dégagé (Volant en arrière)
 -Amorti (si pas en position)

b) En défensive:

Retour au centre après chaque coup.

II. TACTIQUE EN DOUBLE

-Système côte à côte:

-Au service, le serveur demeure au filet pour le retour de service (si coup au filet)

-Exploiter les faiblesses:

-ligne centrale

-les 2 corridors de côté

-coup au filet en profondeur

-jouer du côté du joueur le plus faible

-Revenir en position d'attente et à sa place dès que le coup est exécuté.

III. TACTIQUES GÉNÉRALES

- Toujours se déplacer afin de frapper le volant le plus haut possible (le bras en pleine extension)
- Varier les coups (placement ET puissance)
- Conserver l'adversaire le plus souvent possible en défensive (volant bas ou en profondeur) et en mouvement.

IV. PRINCIPAUX RÈGLEMENTS

A) Tirage au sort

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

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

B) Pointage

In rally point scoring, a point is awarded at the end of each and every rally. The player/team winning the rally adds a point to their score. The first player/team to reach 21 points wins the game but must win by two points (ie. the score can never be 21-20). At 20 all, the side which gains a two- point lead first, wins that game. At 29 all, the side scoring the 30th point, wins that game.

QUAND VOUS DITES LE POINTAGE, TOUJOURS DIRE LE POINTAGE DE L'ÉQUIPE QUI SERT, EN 1^{er}

C) 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

V. LES FAUTES

Il y a "faute" (donc un point accordé) si:

- A) le volant tombe en dehors des limites du terrain (un volant dont la base tombe sur la ligne est bon).
- B) la raquette ou les vêtements d'un joueur touchent le filet alors que le volant est en jeu.
- C) 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).
- D) le volant est transporté puis lancé lors de l'exécution d'un coup.
- E) 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.

- F) le volant est frappé 2 fois du même côté.
- G) le volant touche le corps ou les vêtements d'un joueur, le plafond ou tout objet en dehors du terrain.
- H) le partenaire du receveur renvoie le service.
- I) le serveur, en essayant de servir, manque le volant.
- J) Pendant le service, le volant ne tombe pas dans la zone diagonale opposée.
- K) Pendant le service, les pieds du serveur de sont pas dans la bonne zone.
- L) Si tout le volant n'est pas sous la taille du serveur au moment qu'il est frappé par la raquette.

HABILETÉS

ÉLÉMENTS	AVANCÉ	INTERMÉDIAIRE	NOVICE
Prise de raquette	Souple	marteau	Marteau+index
Variété de coups	élevée	moyenne	limité
Trajectoires du volant	variées	limitées	invariables
Force des coups	grande	moyenne	faibles
Déplacements	Rapides et efficace	Peu efficaces	Bouge peu

DIAGRAMME N° 1 Terrain conventionnel

Zone de jeu après le service en double

Zone de jeu après le service en simple

