

Animation pédagogique badminton

avril 2014

Françoise Maillot, Geneviève Lafay et Isabelle François CPC EPS

Présentation du document départemental téléchargeable à l'adresse suivante :

<http://www2.ac-lyon.fr/etab/ien/rhone/eps/>

et du kit badminton disponible en prêt dans les circonscriptions :

Kit badminton comité du Rhône

Raquettes rouges manche long	12	Artengo 730 Jr easy red 1283178
Raquettes bleues manche court	8	Artengo 700 Jr easy blue 1283208
Volants plastique	6 boîtes de 6	Artengo BSC800
Pompons	9	
Balles plastiques Flex Ball	12	
Echelle d'agilité	1	



Règles d'or :

- Je dois respecter le matériel.
- Je ne tape pas ma raquette sur le sol.
- Avant de jouer, je m'assure qu'aucun obstacle ne traîne sur le terrain (volants, plots...).
- Pour ramasser le volant sur un autre terrain, j'attends la fin de l'échange.
- Je connais la zone de travail ou de jeu et je la respecte.
- Lorsque je m'approche d'un autre élève en train de jouer, j'essaye de garder une distance de sécurité suffisante entre lui et moi.

Règles de fonctionnement :

- Je remplis tous les rôles prévus par la situation proposée (joueur, lanceur, arbitre, observateur, ramasseur...)
- Je respecte les temps de jeu (nombre de volants, durée de jeu, signal de début et de fin de jeu, rotations prévues...)
- Je respecte les consignes données par l'enseignant (place dans le gymnase, terrain prévu, sens de rotation...)
- Lorsque je suis arbitre ou observateur, je reste dans l'espace matérialisé.
- Dans les moments de regroupements, je pose ma raquette.

Échauffement

L'échauffement est nécessaire. Il constitue un sas d'entrée dans l'activité, et sollicite de manière spécifique les articulations, les chaînes musculaires, la tonicité.

Principes à respecter :

- Aller du général au spécifique : de l'activation cardio-pulmonaire à la mobilisation articulaire
- Etre progressif en intensité et amplitude : ne pas forcer, mais ressentir, effectuer correctement les mouvements
- Acquérir une motricité générale
- Développer des coordinations d'actions variées
- Travailler la vivacité et la fréquence des appuis

Exemples d'exercices en déplacement :

- Course
- Course en avant à aller et en arrière au retour
- Pas chassés AV et AR à droite et à gauche
- Pas croisés
- Cloche pied
- Marcher en faisant des fentes (attaque du pied par le talon)
- Marcher en déroulant le pied au sol

Exemples d'exercices sur place :

- Sauts pieds joints devant et derrière une ligne
- Ecarter et serrer les pieds (avec ou sans ouverture de bras)
- Pas alternés devant et derrière la ligne
- Dessiner une croix avec les pieds (AV/AR et écarter/serrer)
- Montée des genoux avec ou sans montée des bras

- Talons/fesses
- Taping (grande fréquence d'appuis alternés en gardant le buste droit)
- Rotation des bras (coordonnés ou alternés) en augmentant progressivement la fréquence
- Mimer une frappe haute à vide en avançant (augmenter progressivement la fréquence)
- Sauts ciseaux et part et d'autre de la ligne (poids du corps sur l'appui arrière, poussée pour inverser les pieds)

Exemples de parcours (possibilité de relais) :

- Faire des 8 en pas chassés autour de 2 plots (jambes fléchies, sans regarder ses pieds, bassin fixe)
- Avec l'échelle d'agilité : sauts pieds joints, cloche pied...

Exemples d'exercices avec raquette :

- Promener le volant sur sa raquette en marchant, en courant, en changeant de direction à un signal, en suivant les lignes des terrains...
- Par deux, alterner une passe courte et une passe longue pour travailler le déplacement en pas chassés et la fente avant (même pied, même bras).
- Travail sur les reprises d'appuis : se déplacer depuis le fons du court jusqu'à ligne de service, un lanceur envoie une balle en mousse à gauche ou à droite, le joueur doit la rattraper à la main après un temps d'arrêt sur la ligne.
- Possibilité de mettre en place des ateliers de lancers à la main (lancer le volant en l'air et le faire retomber sur une cible par exemple). Ne pas hésiter à bien apprendre les lancers aux élèves (tenir le volant par le bouchon, orienter le bouchon vers le haut pour un lancer vers le haut).
- Apprendre à lancer un volant à la main : par 3, un lanceur, un ramasseur, un joueur. Tout autour du gymnase, faire lancer le volant verticalement pour être repris en passe haute et taper au-dessus d'une ligne contre un mur du gymnase.
- Gardien de but : matérialiser des cages (autour du gymnase), 6 volants, 3 joueurs (1 gardien, 1 lanceur, 1 ramasseur). Le gardien défend sa cage avec sa raquette, le lanceur lance le volant à la main.

Le badminton, pratique sociale de référence, (quelques éléments non exhaustifs)



(sources wikipedia et site de la fédération française de badminton)

En Europe, l'un des ancêtres du badminton est le battledore and shuttlecock pratiqué en Angleterre dès le Moyen Âge, l'objet du jeu étant de maintenir en l'air un shuttlecock (volant) à l'aide d'une battledore (raquette ou palette).



On retrouve des images de jeu du volant au XVII^{ème} siècle dans les peintures d'artistes célèbres de l'époque (voir par exemple *La Fillette au Volant* de Chardin).

Mais le jeu indien du « Poona » semble être le plus proche ancêtre du badminton : des officiers anglais revenus des Indes, se trouvant réunis dans le château du Duc de Beaufort à Badminton (ville anglaise du Gloucestershire), en vinrent à évoquer le jeu indien, qui se pratiquait avec une raquette et une balle légère. Ils se mirent alors en tête d'y jouer. Mais n'ayant pas de balle sous la main, ils décidèrent d'utiliser un bouchon de champagne, auquel ils attachèrent quelques plumes. Amusés et séduits par leur trouvaille, ils décidèrent de faire connaître ce jeu, sous le nom du château où il était né : Badminton. Les règles du badminton actuel furent élaborées en 1873.

- La fédération internationale de badminton est créée en 1934. Elle compte plus de 170 pays affiliés.
- Le badminton fait son entrée aux Jeux Olympiques de Barcelone en 1992 à la suite d'une démonstration à Séoul, quatre années auparavant.
- Le simple et double messieurs, le simple et double dames ainsi que le double mixte sont les 5 épreuves présentées aux JO (rare discipline olympique à proposer une épreuve mixte).
- Actuellement, les meilleurs joueurs mondiaux sont originaires de Chine, d'Indonésie, de Corée, ou de Malaisie. En Europe, seulement deux pays rivalisent avec les Asiatiques : le Danemark et l'Angleterre.
- C'est le sport de raquette le plus rapide du monde, il n'est pas rare de voir une douzaine d'échanges en double en moins de 10 secondes.
- Le volant est un projectile aux propriétés aérodynamiques uniques qui lui donne une trajectoire très différente des balles utilisées dans la plupart des sports de raquette. En particulier, les plumes créent une traînée bien plus importante, causant une décélération plus rapide. Cette trajectoire est habituellement appelée « trajectoire parachute », le volant montant en ligne droite puis descendant presque à la verticale, n'ayant plus de vitesse horizontale.
- Un volant est composé de 16 plumes d'oie (aile gauche !) fixées à une tête en liège, le poids d'un volant est d'environ 5 grammes.
- Au moment de la frappe, le volant peut atteindre la vitesse de 400 km/h.
- Une raquette pèse environ 90 g.
- Un terrain mesure 13,40 m sur 6,10 m et le filet a une hauteur de 1,55 m sur les côtés et de 1,524 m au centre.
- Le mot badminton fait son entrée dans le dictionnaire de langue Française Larousse en 1928.
- Chez les jeunes, les matchs en compétition sont auto-arbitrés.

Le score

Un match se joue au meilleur de 3 sets de 21 points chacun : le joueur ou l'équipe qui remporte 2 sets, gagne le match. Celui qui gagne un échange ajoute un point à son score.

A 20-20, le set est prolongé : le camp qui mène avec 2 points d'écart remporte le set (exemple : 22-20, 28-26).

A 29-29, c'est celui qui marque le 30^{ème} point qui remporte le set.

Le joueur ou l'équipe gagnant un set sert en premier dans le set suivant.

Pour commencer un match

Avant le début du match, les joueurs / équipes font un tirage au sort, soit avec une pièce, soit avec un volant. L'équipe gagnante exerce son choix :

- servir ou recevoir en premier ;
- commencer le 1er set sur l'un ou l'autre demi-terrain.

L'équipe perdant le tirage au sort exerce son choix sur l'autre alternative.

Les limites du terrain

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

En simple, les couloirs latéraux ne font pas partie du terrain. En double, les équipes s'affrontent sur la totalité du terrain, le couloir compte.

La zone de service est délimitée par :

la ligne médiane ;

la ligne de service court, située à environ 2m du filet ;

la ligne intérieure du couloir latéral ;

la ligne de fond de court.

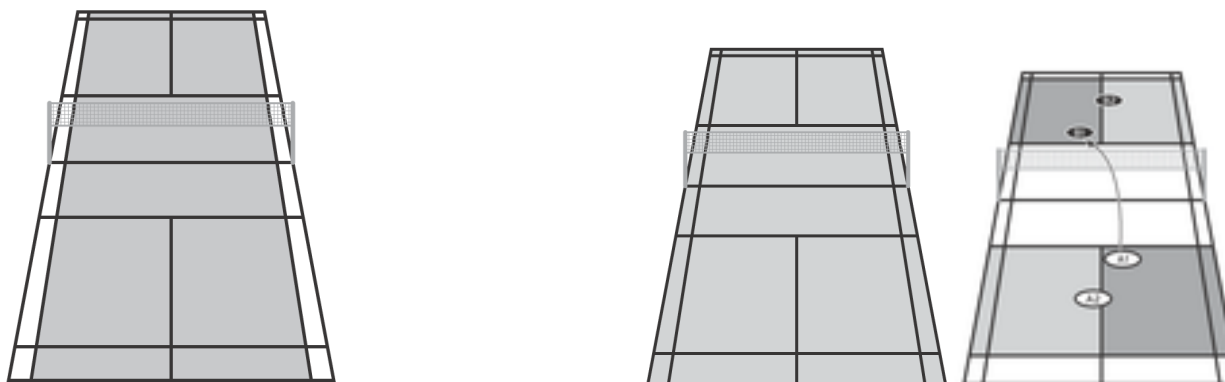
La zone de service est délimitée par :

la ligne médiane ;

la ligne de service court ;

la ligne extérieure du couloir latéral ;

la ligne de service long de double, située à l'intérieur du terrain, à 72 cm de la ligne de fond de court.



Zones de service en double

Placement des joueurs

A un score pair, le joueur se place sur le demi-terrain de droite ; si le score est impair, il se place dans le demi-terrain de gauche.

En simple

Au début du set et chaque fois que le score est pair, le serveur sert à droite. Si le score du serveur est impair, il sert à gauche. Si le serveur gagne l'échange, il marque le point et sert dans la zone alternative (à gauche s'il a servi à droite ou à droite s'il a servi à gauche). Si le receveur gagne l'échange, il marque un point et prend le service.

En double

Contrairement aux anciennes règles, il n'y a plus qu'une seule main. Cela signifie que lorsqu'une équipe prend le service, il n'y a qu'un joueur qui sert. Si l'échange est perdu, il n'y a pas de second service mais le service revient à l'adversaire.

Au début du set et quand son score est pair, le serveur sert depuis la zone de droite. Quand le score du serveur est impair, il sert depuis la zone de gauche. Lorsque le camp du serveur gagne l'échange, celui-ci marque un point et le même serveur sert depuis l'autre zone de service. Si c'est le camp du receveur qui gagne l'échange, c'est lui qui marque un point. Le camp du receveur devient serveur. Les positions (du côté gagnant et du côté perdant) restent alors inchangées.

Le service



Au service, le serveur n'a le droit qu'à un seul essai, et doit toujours servir en diagonale.

Il y a faute au service si le serveur manque le volant ou s'il ne respecte pas l'un des points suivants :

- le serveur doit être dans sa zone de service sans marcher sur les lignes
- pendant l'exécution du service, serveur et receveur doivent rester en contact avec le sol (sur la plante ou sur la pointe du pied) lors de l'impact avant le volant
- au moment de la frappe, la tige de la raquette doit être inclinée vers le bas
- le volant en entier doit être frappé sous la taille du serveur, la taille étant une ligne imaginaire située au niveau de la partie la plus basse de la dernière côte du serveur
- le mouvement de la raquette doit être continu et aller vers l'avant (une fois que le geste est commencé)
- la raquette du serveur doit frapper en premier la base du volant. Autrement dit, le volant ne doit pas être frappé au niveau des plumes.
- Il est à noter que, contrairement au tennis, il n'y a pas de *let* au service : on ne rejoue jamais un service (sauf en cas de litige), même si le volant a touché le filet.

Les fautes

Il y a faute :

- Si le service n'est pas correct.
- Si, au service, le volant :
 - est pris sur le filet et reste suspendu au filet
 - après être passé au-dessus du filet, est pris dans le filet
 - est frappé par le partenaire du receveur
- Si, en jeu, le volant :
 - tombe en dehors des limites du terrain (c'est-à-dire ni sur les lignes ni à l'intérieur du terrain qu'elles délimitent)
 - passe à travers ou bien sous le filet
 - ne réussit pas à passer au-dessus du filet
 - touche le plafond ou bien les murs latéraux

 - touche le corps ou les vêtements d'un joueur
 - touche n'importe quel autre objet ou personne en dehors des limites du terrain
 - est attrapé et tenu sur la raquette puis lancé lors de l'exécution d'un coup
 - est frappé deux fois de suite par le même joueur
 - est frappé successivement par un joueur et son partenaire
 - touche la raquette d'un joueur et ne continue pas vers le demi-terrain de l'adversaire.
- Si, pendant que le volant est en jeu, un joueur :
 - touche le filet ou ses supports avec sa raquette, son corps ou ses vêtements
 - envahit le terrain de l'adversaire, par-dessus le filet, avec sa raquette ou une partie de son corps. Le joueur a le droit de "suivre" le volant par-dessus le filet avec sa raquette, au cours de l'exécution d'un coup, si le point de contact initial avec le volant a été du côté du filet où se trouve le joueur qui frappe le volant
 - envahit le terrain de l'adversaire, par-dessous le filet, avec sa raquette ou une partie de son corps, de telle façon que l'adversaire est gêné ou distrait

- fait obstruction vis-à-vis de l'adversaire, c'est-à-dire empêche son adversaire de faire un geste autorisé lorsque le volant est suivi par-dessus le filet
- cause délibérément une distraction d'un adversaire de quelque façon que ce soit, par des cris ou par des gestes par exemple.
- si un joueur est coupable d'une infraction flagrante, répétée ou persistante.

Il y a un "let" si :

- le serveur sert avant que le receveur ne soit prêt.
- au moment du service, le serveur et le receveur commettent simultanément une "faute".
- le volant est pris sur le filet et reste suspendu, ou si, après l'avoir franchi il est pris dans le filet, sauf au service.
- pendant l'échange le volant se désintègre et la base se sépare complètement du reste du volant.
- il se passe un évènement imprévu ou accidentel.

Si un "let" se produit, l'échange depuis le dernier service ne compte pas et le joueur qui a servi sert à nouveau.

L'éthique du badminton

Au badminton, un maître mot : la **courtoisie** !

On s'**excuse** lorsque l'on fait un bois, une bande, ou lorsque l'on touche un adversaire avec le volant.

Et ceci n'est pas seulement le cas en compétition, à l'entraînement qu'il soit sérieux ou non, c'est une **règle de base** !

Les volants litigieux sont généralement remis.

Et on redonne toujours le volant à l'équipe adverse dans de **bonnes conditions**.

Lors d'un **match**, certains usages sont aussi à respecter :

Un match doit être avant tout un moment de **plaisir** !

Après l'échauffement, vous vous souhaitez bonne chance, ou plutôt "**bon match**".

Après le match, vous vous serrez la main. En doubles, vous **félicitez** votre partenaire puis vos adversaires.

Enfin, si vous avez gagné et que le match se déroule en auto-arbitrage, c'est à **vous** de remplir la feuille et de l'apporter à la table de marque.

