

Le badminton



Le badminton... ce sport aux origines floues, devenu pourtant l'un des premiers sports pratiqués et enseignés en France !



Sommaire

1. [Historique](#)
2. [Le terrain](#)
3. [Le matériel](#)
 - 3.1. [Le volant](#)
 - 3.2. [La raquette](#)
4. [Les règles du jeu](#)
 - 4.1. [Le but du jeu](#)
 - 4.2. [La marque](#)
 - 4.3. [Interruptions et changements de demi-terrain](#)
 - 4.4. [Le service](#)
 - 4.5. [Le jeu en simple](#)
 - 4.6. [Le jeu en double](#)
 - 4.7. [Erreur de zone de service ou de réception](#)
5. [Tactiques](#)
6. [Sources d'informations](#)

1. Historique

Un jour de 1873, des officiers anglais revenus des Indes sont réunis dans le château du Duc de Beaufort. Le champagne favorisant les souvenirs communs, ils en viennent à évoquer le jeu indien du "Poona" qui se pratiquait avec une raquette et une balle légère. Pour faire passer ce repas par trop arrosé, ils se mettent en tête d'y jouer. N'ayant pas de balle sous la main ils utilisent un bouchon de champagne dans lequel ils fixent quelques plumes. Une fois dégrisés, amusés et séduits par leur trouvaille, ils font connaître ce jeu sous le nom du château où il est né : Badminton.

Et quatre ans après cette mémorable beuverie, ils édictent les premières règles du jeu, ainsi comme pour le tennis et bien d'autres sports, ces personnages vont s'approprier la paternité d'un jeu qu'ils n'ont pas inventé !

Car il y a plus de 2000 ans, les chinois et surtout les chinoises jouaient déjà au volant. Les japonais et les incas aussi. En Europe au XVIIème siècle, la reine Christine de Suède aimait passionnément ce jeu. Elle provoqua un scandale en prenant pour partenaire le savant Bochart qui dut quitter manteau et perruque pour pousser le volant.

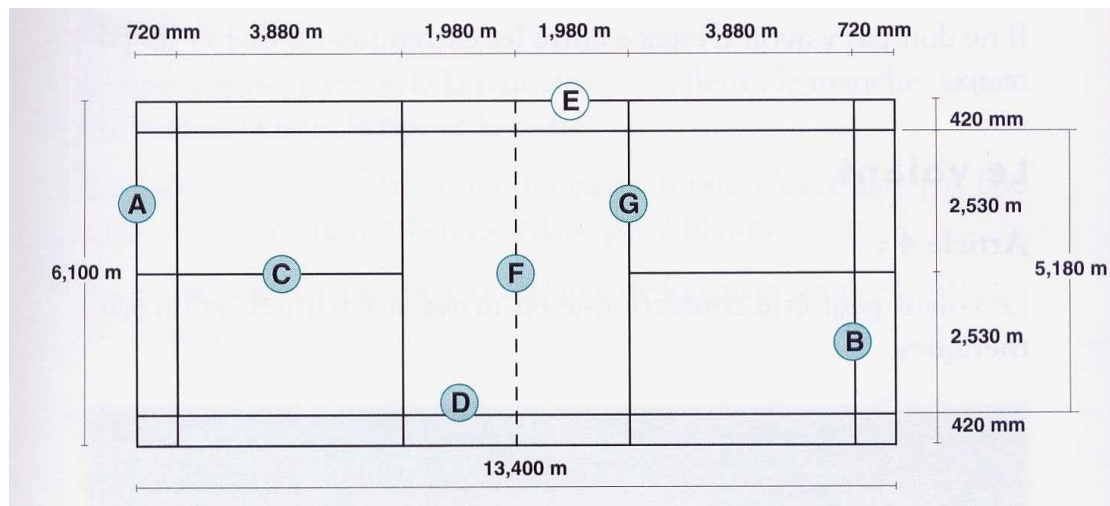
En France, on trouve trace de ce jeu dans des gravures de la fin du XVIIème siècle et dans un tableau de Chardin datant de 1741. Jeu de cour pendant des années, il devient peu à peu très populaire, avec un nom différent selon les provinces : "Grièche" en Anjou car garni de plumes de la Pie-Grièche, "Picandeu" dans le Lyonnais parce que les plumes étaient alternées noires et blanches, le plus souvent "Coquantin" car le volant était garni de plumes de coq.

Il y a encore un siècle, le badminton passait pour un jeu de plage ou un sport de "fillette". Malheur aux hommes qui le pratiquaient ! Leur virilité devait être défaillante. Il aura fallu que la France se tourne vers l'étranger, notamment vers les pays de l'Europe du Nord et vers l'Asie où le badminton est presque le sport national, pour qu'il sorte de son cocon est connaisse chez nous une croissance exponentielle. En 10 ans, le nombre de pratiquants a augmenté de 584 % ! L'International Badminton Fédération (I.B.F.) est fondée en 1934 par 9 pays, dont la France. Actuellement c'est plus de 100 Pays qui y sont affiliés. Ceci a conduit le Comité Olympique à l'inscrire aux Jeux depuis ceux de Barcelone en 1992, après une démonstration à Séoul.

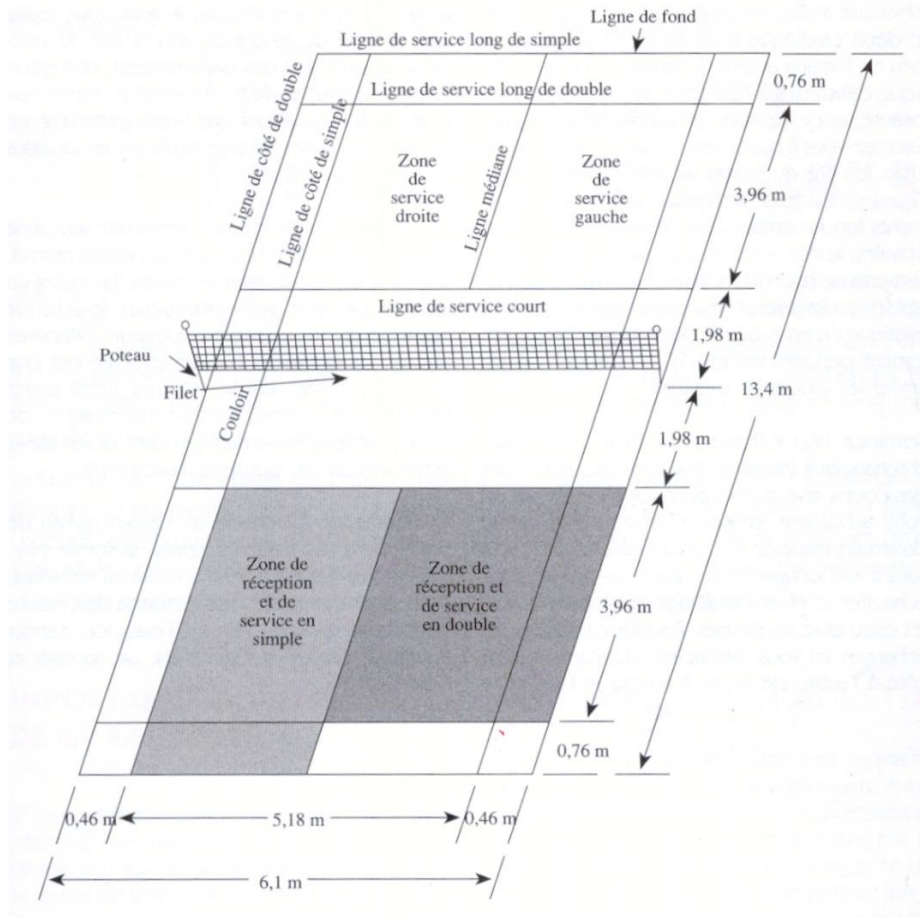
Enfin, le badminton cumule autant d'atouts ludiques qu'économiques. Accessible à tous les niveaux en raison de sa rapidité d'apprentissage des gestes élémentaires, à tous les âges, il nécessite peu de place, peu d'argent, peu de matériel. Qui plus est il développe chez ses pratiquants une panoplie de qualités : l'adresse, la vivacité, les capacités athlétiques, l'intelligence tactique et la solidité mentale.

2. Le terrain

Le terrain est un rectangle délimité par des lignes d'une largeur de 40 mm. Les poteaux ont une hauteur de 1,55 mètres à partir du sol. Ils sont placés sur les lignes de côté de terrain. Le filet a une hauteur de 760 mm. Le bord supérieur du filet est à 1,524 mètre du sol, au centre du terrain, et 1,55 mètre du sol au niveau des poteaux. Il ne doit pas y avoir d'espace entre le filet et les poteaux.



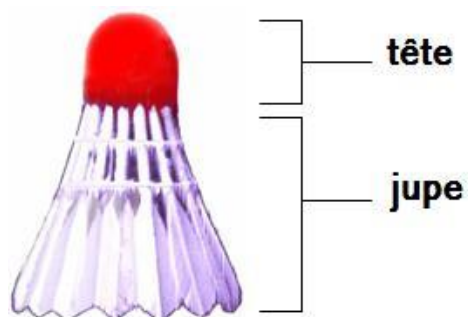
- A- Ligne de fond (fond de court et fond de service long en simple)
- B- Ligne de service long en double
- C- Ligne médiane
- D- Ligne de côté de simple
- E- Ligne de côté de double
- F- Filet
- G- Ligne de service court



3. Le matériel

Pour la pratique du badminton, le kit de jeu nécessaire se compose des deux matériels suivants :

3.1. Le volant



Le poids du volant est d'environ 5 grammes. Sa vitesse peut aller de 3 km/h lors d'un amorti, jusqu'à plus de 300 km/h lors d'un smash !

On trouve plusieurs types de volants, selon le niveau de jeu :

- Le volant avec tête en **mousse** et jupe en **plastique**, utilisé par les enfants, les scolaires et les jeux de plage. C'est un volant résistant et léger, mais il vole loin et se "travaille" plus difficilement :



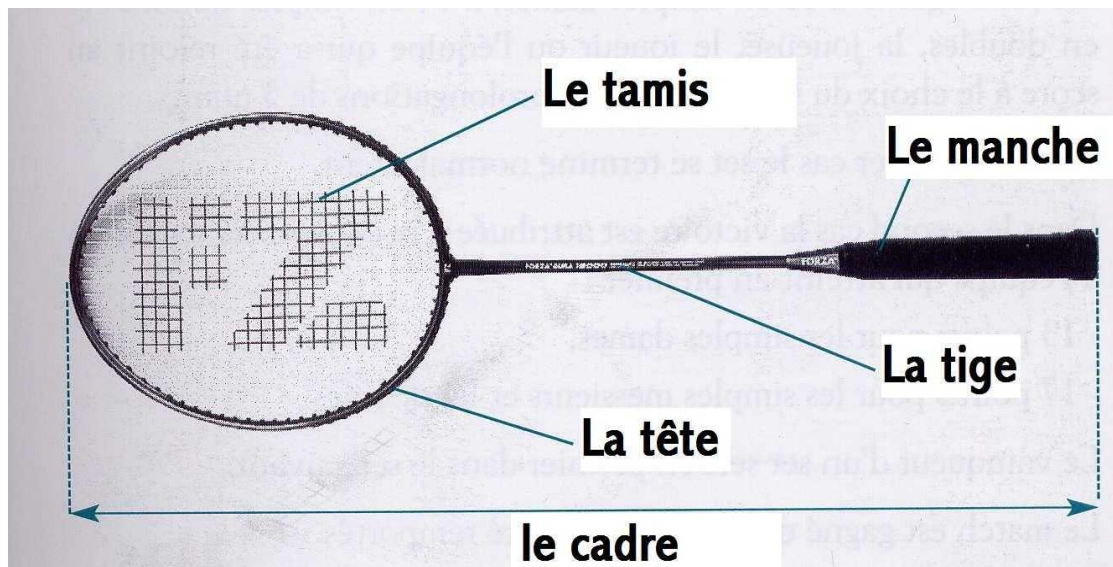
- Le volant avec tête en **liège** et jupe en **plastique**, utilisé par les joueurs non classés et les loisirs. C'est un volant très résistant à la trajectoire courbe dite aussi "parabolique" :



- Le volant avec tête en **liège** et jupe en **plumes**, utilisé par les compétiteurs classés. C'est un volant fragile, dont la trajectoire est dite idéale aussi appelée "parachute" (le volant vole droit, puis chute quasiment à la verticale) :



3.2. La raquette



Les poids les plus courants pour une raquette de badminton vont de 95 à 105 grammes. Le cadre total de la raquette n'excède pas 68 cm de longueur. La tête de la raquette doit avoir des cotes maximales de 29 cm de longueur pour 23 cm de largeur.

Il existe plusieurs flexibilités de raquettes, en corrélation avec le fouetté du joueur. Le fouetté est la vitesse de rotation de l'avant-bras avant impact sur le volant :

- **Fouetté lent** => le joueur a besoin d'une raquette très flexible, pour l'aider en puissance. Par contre, il perdra en précision ;
- **Fouetté moyen** => aide moyenne en puissance, précision moyenne ;
- **Fouetté rapide** => aucune aide en puissance, excellente précision.

On trouve deux type de têtes de raquettes :

- La tête de raquette **classique** (ovale ou arrondie) :



- La tête de raquette **isométrique** :



4. Les règles du jeu

Les règles évoluent régulièrement, aussi il est préférable de lire ici les notions générales et consulter les sites web officiels pour obtenir les règles actuelles.

4.1. Le but du jeu

Atteindre le terrain-cible adverse avec le volant ou contraindre l'adversaire à commettre une faute :

- Le volant ne franchit pas le filet ;
- Le volant est envoyé hors des limites du terrain ;
- Le volant touche son corps ;
- Le corps de l'adversaire ou la raquette touche le filet ou franchit le camp adverse.

4.2. La marque

Un match se joue au meilleur de trois sets en 21 points: le camp qui le premier remporte 2 sets , gagne le match.

Le camp gagnant un échange, ajoute un point à son score.

A 20 égalité, le set est prolongé : c'est le camp qui mène avec 2 points d'écart qui remporte le set.

A 29 égalité, le camp marquant le premier 30 gagne le set.

Le camp gagnant un set sert en premier dans le set suivant.

4.3. Interruptions et changements de demi-terrain

Quand le score atteint la première fois dans le set 11, les joueurs bénéficient d'un arrêt de 60 secondes.

Une interruption de 120 secondes est possible entre chaque set.

Au troisième set, les joueurs changent de demi terrain lorsque le score atteint la première fois 11.

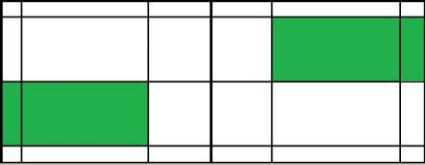
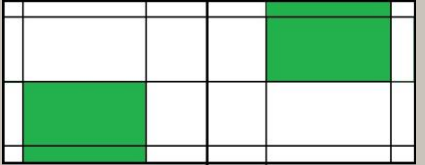
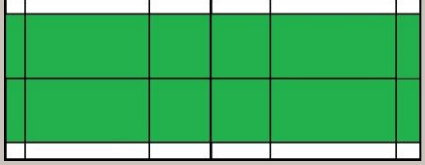
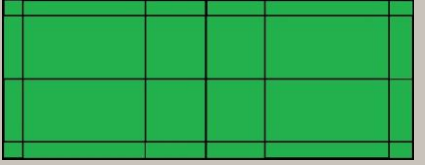
4.4. Le service

Il s'effectue en alternance à droite et à gauche, toujours en diagonale.

Le fait que le volant touche le filet au service ne change pas les conditions de validité qui sont les limites du terrain fixées pour le service.

Un service est correct lorsque :

- Les pieds du serveur ne touchent pas les lignes ;
- La raquette frappe en premier la base du volant ;
- La tête de la raquette se trouve nettement en dessous du niveau de la main du serveur au moment de la frappe ;
- Le volant est frappé en dessous de la taille du serveur (dernières côtes flottantes) ;
- Le geste du service est continu vers l'avant.

	En simple	En double
Carrés de service		
Surface de jeu		

4.5. Le jeu en simple

Au début du set et chaque fois que le score est pair, le serveur sert à droite. Si le score est impair il sert à gauche. Si le serveur gagne l'échange il marque le point et sert dans la zone alternative.

Si le receveur gagne l'échange, il marque un point et prend le service.

4.6 Le jeu en double

Il n'y a qu'un seul service par joueur. Le service passe successivement d'un joueur à l'autre. Au début du set et quand le score est pair, le serveur sert depuis la zone de droite. Quand le score 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.

Le joueur du camp de réception qui a servi en dernier reste dans la zone de service dans laquelle il a servi la dernière fois. Et inversement pour le partenaire du receveur. Les joueurs ne changent pas de zones de service tant qu'ils ne marquent pas de point sur leur propre service.

4.7. Erreur de zone de service ou de réception

Si les joueurs commettent une erreur de placement, celle-ci sera corrigée dès que l'on s'aperçoit de l'erreur, mais le score est maintenu.

5. Tactiques

Un excellent site pour bien connaître les déplacements, les stratégies de jeu, les coups... :

Le site de Badmania :



6. Sources d'informations

- La page Wikipedia :
<http://fr.wikipedia.org/wiki/Badminton>
- La Fédération Française de Badminton (FFBA) :
<http://www.ffbad.org>
- Le site "badminton-web" :
<http://www.badminton-web.fr>
- Le site "Badmania" :
<https://badmania.fr/>