# LA TACTIQUE EN SIMPLE

# 4



## Avertissement

La Ligue d'Île-de-France de Badminton *(LIFB)* et les Comités Départementaux de Badminton *(Codep)* ont souhaité mettre toutes les fiches rédigées en accès libre sur le site web de la LIFB, afin d'être le plus transparent possible. De toutes les façons, dès leur première diffusion aux stagiaires, elles auraient suivi un parcours plus large, incontrôlable.

Cependant, bien qu'elles soient accessibles à tout un chacun, ces fiches ne se substituent en aucun cas à la formation elle-même. D'abord parce qu'elles ne sont qu'un résumé de ce qui est dispensé pendant la formation et ensuite parce que rien ne remplace le partage d'expérience.

Le contenu de chacune des fiches n'engage que les personnes qui ont participé à sa rédaction. Il ne représente pas une doctrine fédérale ou de la ligue, mais une façon d'exprimer et de formuler des contenus proposée par les formateurs des Codep et de la Ligue en Île-de-France.

Ce contenu a vocation à s'enrichir et à se préciser. Toute proposition constructive d'amélioration sera la bienvenue et sera prise en considération.

## QUELQUES MOTS POUR L'ANIMATEUR

Que l'on soit débutant ou confirmé, classé ou non classé, le badminton étant un jeu de duel, il est indispensable de jouer en ayant la capacité d'élaborer une tactique pour gagner un point et un match. Le joueur doit donc acquérir quelques rudiments de compréhension du jeu de badminton, afin d'être en mesure par lui-même de construire sa tactique en tenant compte de tous les paramètres développés ci-après. Les développements proposés restent succincts car cette fiche est élaborée pour un animateur transmettant un savoir vers des joueurs débutants et loisirs.

# Une **DÉFINITION**

La tactique peut se définir comme étant **l'ensemble des choix** que fait le joueur :

- Au cours d'un échange ;
- Tout le long d'un match.

Pour **élaborer une tactique**, le joueur doit prendre en compte :

- Ses propres points forts et points faibles ;
- Les points forts et les points faibles de l'adversaire ;
- L'environnement de jeu *(vitesse des volants, éclairage, hauteur du plafond, ...)*.

Ces paramètres font que la tactique élaborée par le joueur diffère d'un échange à l'autre, d'un match à l'autre. Néanmoins il existe des schémas tactiques théoriques appelés « tactiques » valables quels que soient le joueur et son adversaire.

# La tactique dans **L'ÉCHANGE**

Au cours d'un échange, à chaque fois que le joueur va frapper le volant, il doit faire un choix de frappe. Ce choix doit être le plus judicieux et approprié possible pour remporter le point, ou bien pour ne pas le perdre.

Concrètement, cette tactique tiendra compte de la situation dans laquelle se trouve le joueur. Pour la mettre en œuvre, ce joueur s'appuiera sur les trajectoires qu'il pourra et/ou voudra donner au volant et sur son replacement dans le terrain en fonction de la frappe qu'il vient d'exécuter.

## 1 SITUATIONS POSSIBLES

### Le joueur est dans une situation d'attaque

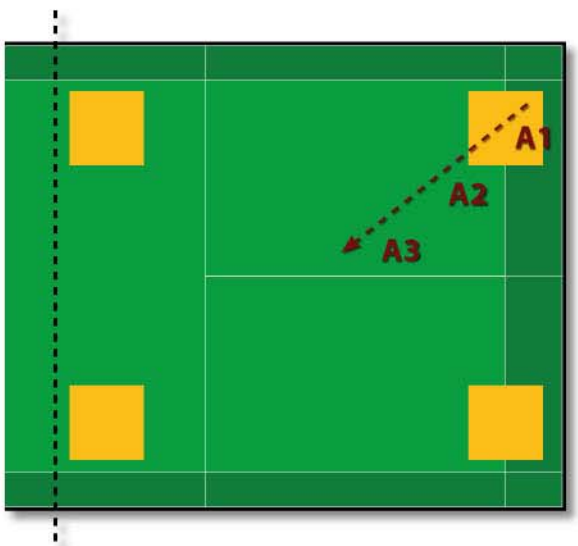
Il est en position de force. Son but est de mettre son adversaire en difficulté. Il doit veiller à ne pas permettre de contre-attaque qui le déstabiliserait. Il faut garder à l'esprit que si l'on accélère le volant, ce sont les deux joueurs qui auront moins de temps pour s'organiser. Il faut donc faire en sorte que cela pose plus de problèmes à l'adversaire qu'à soi-même.

## Le joueur est dans une situation de défense

Il est en difficulté. Son but est de ne pas perdre l'échange tout en se redonnant du temps pour se replacer et en essayant de produire une frappe qui limitera l'attaque adverse sur le coup suivant, voire qui lui permettra de contre-attaquer.

Quelle que soit la situation dans laquelle il se trouve, le joueur a les possibilités suivantes :

- **Envoyer le volant loin de l'adversaire avec une vitesse considérable** pour l'obliger à effectuer un grand déplacement dans un court laps de temps ;
- **Envoyer le volant avec un maximum de vitesse** pour donner le moins de temps possible à l'adversaire, il peut dans ce cas envoyer le volant loin de l'adversaire, ou bien, au contraire, sur l'adversaire pour le gêner.

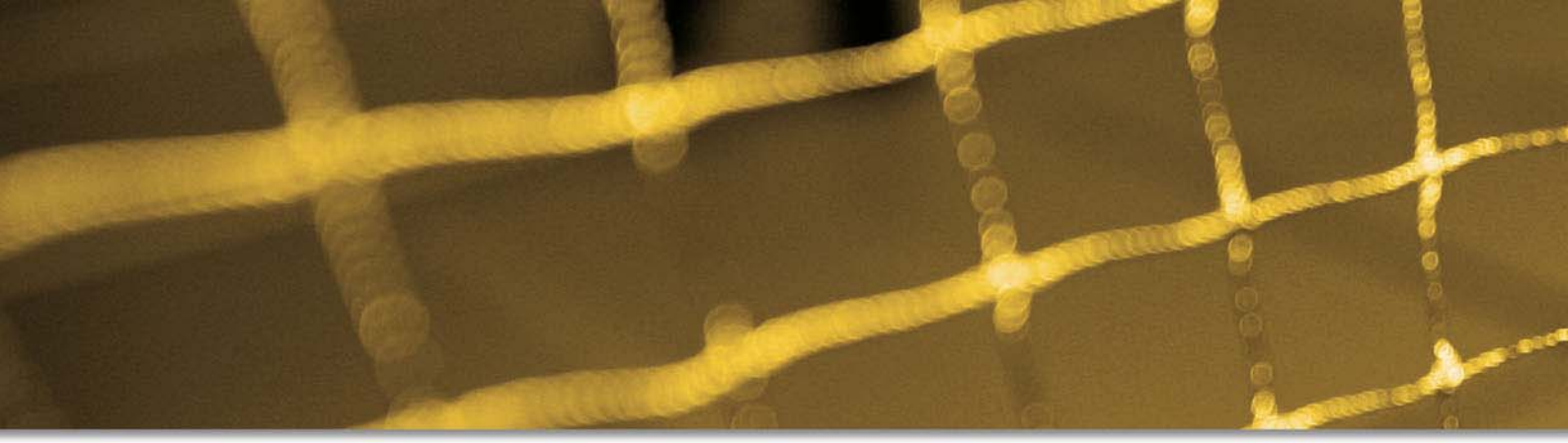



## Quelques exemples en situation d'attaque

**Si l'adversaire n'a pas eu le temps de se replacer,** il est préférable d'envoyer le volant le plus loin possible pour l'obliger à effectuer une grande distance, c'est-à-dire dans le coin opposé. On peut dans ce cas marquer le point directement, ou bien mettre l'adversaire en situation encore plus délicate pour la suite de l'échange.

**Si l'adversaire est en train de se replacer et que l'on envoie le volant dans le coin opposé,** on ne lui pose pas trop de problème de déplacement puisque c'est la même direction que son replacement. Par contre si on envoie le volant dans les deux autres coins, on va l'obliger à changer de direction et donc de perdre du temps.

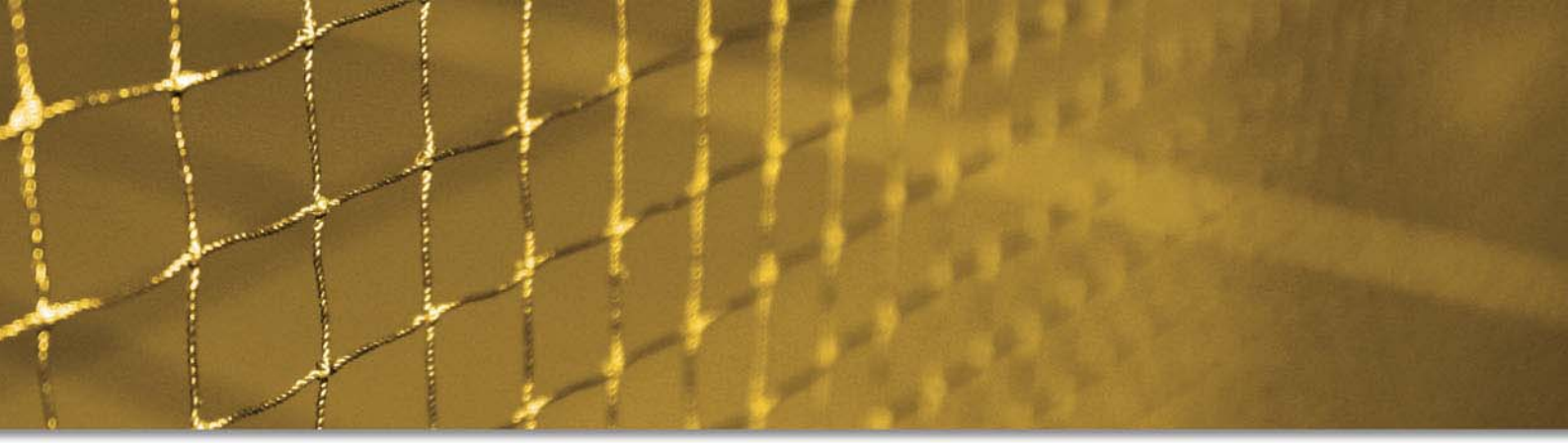
**Si l'adversaire est déjà revenu au centre du terrain,** on peut envoyer le volant dans les quatre coins. Néanmoins il peut être judicieux de renvoyer le volant dans le même coin pour lui faire un contre-pied et l'obliger à repartir dans le sens inverse de son replacement.



## Quelques exemples en situation de défense

**Si l'on est bien placé et stable pour effectuer un coup défensif,** on peut essayer de contre-attaquer en évitant de relever le volant et en l'envoyant loin de l'adversaire *(en général dans la zone courte suite à un smash ou un amorti)*. L'utilisation de trajectoires droites ou croisées en fonction du placement de l'adversaire permet d'envoyer le volant dans la zone la plus éloignée de celui-ci et donc de le mettre en difficulté.
Ceci est d'autant plus judicieux lorsque l'adversaire est déséquilibré par sa propre frappe et qu'il n'a pas encore eu le temps de se replacer.

**Si l'on est en situation délicate** *(en déséquilibre ou bien en mouvement au moment de la frappe)* **et que l'adversaire est replacé au centre ou vers l'avant du terrain,** il est préférable d'envoyer le volant très haut et très loin *(défense longue ou lob)*, afin de se donner du temps pour se replacer, et pour obliger l'adversaire à effectuer une nouvelle attaque peut-être moins gênante et peut-être plus propice à une contre-attaque.



# DIFFÉRENTES TRAJECTOIRES : AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS

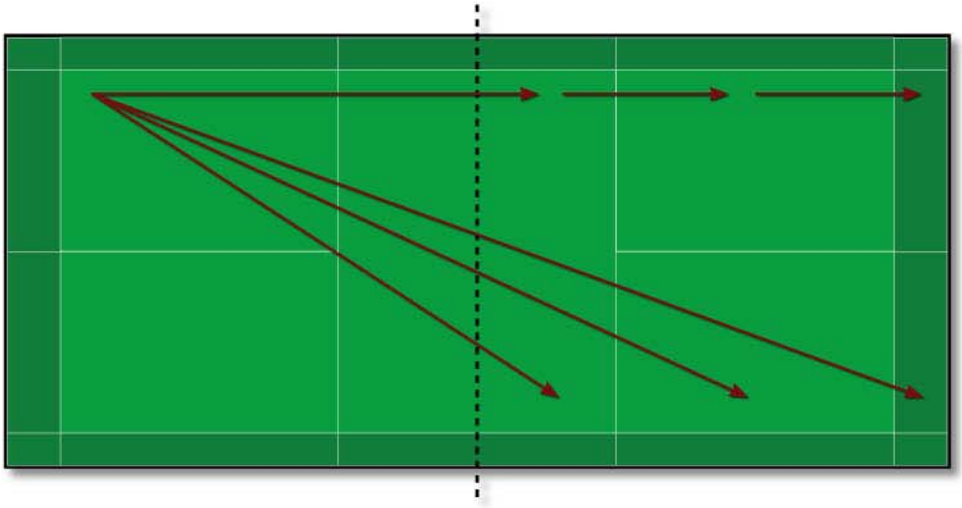
Quelle que soit la situation dans laquelle le joueur se trouve, pour mener à bien sa tactique, il est nécessaire qu'il puisse envoyer le volant où il le souhaite. Pour cela, il lui est nécessaire de comprendre les avantages et les inconvénients des différentes trajectoires possibles.

## La trajectoire droite

C'est la plus courte. Elle offre peu de temps au joueur pour se replacer, et en offre aussi très peu à l'adversaire. Par contre l'adversaire couvre généralement ce côté du terrain, son déplacement sera donc moins grand que sur une trajectoire croisée.

## La trajectoire croisée

Elle est plus longue. Elle offre plus de temps aux deux joueurs pour effectuer leurs actions respectives. Par contre, elle implique un replacement plus important pour le joueur *(son centre de jeu est modifié)*, et un trajet de déplacement aussi plus important pour l'adversaire.

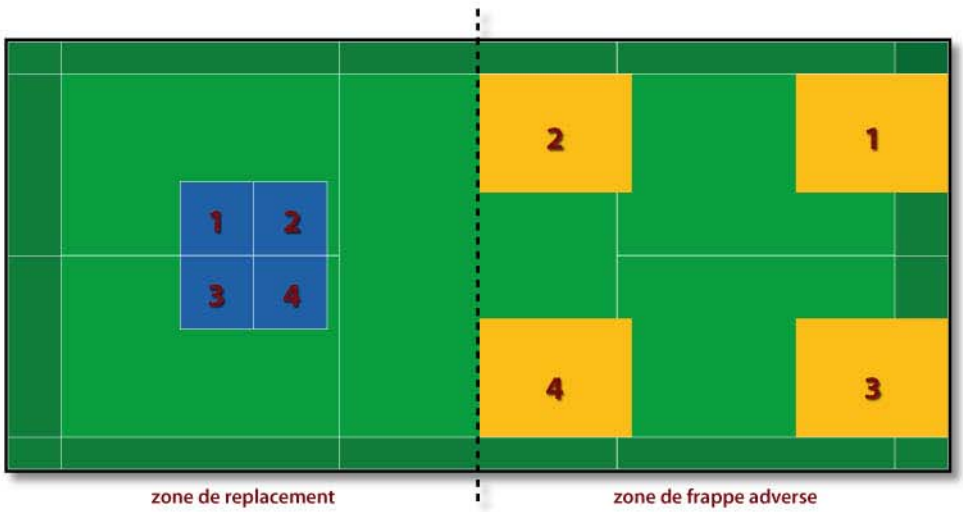


## Remarque

Les trajectoires vers le centre du terrain imposent peu de déplacement à l'adversaire. En revanche elles n'ouvrent pas le jeu sur un des deux côtés *(ex: service long au centre)*.

## 3 ZONE DE REPLACEMENT

Quelle que soit la situation dans laquelle le joueur se trouve, il est important que le joueur comprenne où se replacer et à l'adapter consciemment en fonction des frappes qu'il produit.




**De manière générale, deux points sont essentiels à connaître :**

- Le joueur doit se replacer dans une partie centrale du terrain après sa frappe et en attendant la frappe de l'adversaire ;
- Le replacement commence dès la fin de la frappe *(ex: ciseau au fond de court)*. Cela permet de gagner du temps.

Cependant, **en fonction de la frappe qu'il vient d'effectuer, le joueur pourra adapter cette règle générale**. Par exemple :

- Les trajectoires droites étant les plus dangereuses, le joueur se replace au centre du terrain, légèrement décalé du côté du volant ;
- Suite à un volant joué dan la zone courte, il est préférable d'être légèrement avancé pour pouvoir rattraper un éventuel contre-amorti *(dans le cas d'un lob adverse, la trajectoire montante laisse au joueur le temps de reculer)* ;
- Suite à un volant levé au fond la position du joueur est légèrement reculée pour pouvoir défendre en cas d'attaque en smash *(les amortis du fond n'atterrissent pas aussi près du filet que des contre-amortis)*.

# La tactique tout au long du **MATCH**

***Remarque : quand elle s'adresse à l'ensemble d'un match, la tactique devient l'équivalent d'une stratégie à mettre en place. Pour ne pas porter à confusion, il a été préféré de conserver le mot tactique dans l'ensemble du texte.***

En début de match, le joueur doit adopter un schéma tactique en tenant compte :

- De ses points forts et de ses faiblesses ;
- Des points forts et des faiblesses de l'adversaire ;
- L'environnement du jeu *(ex: vitesse du volant)*.

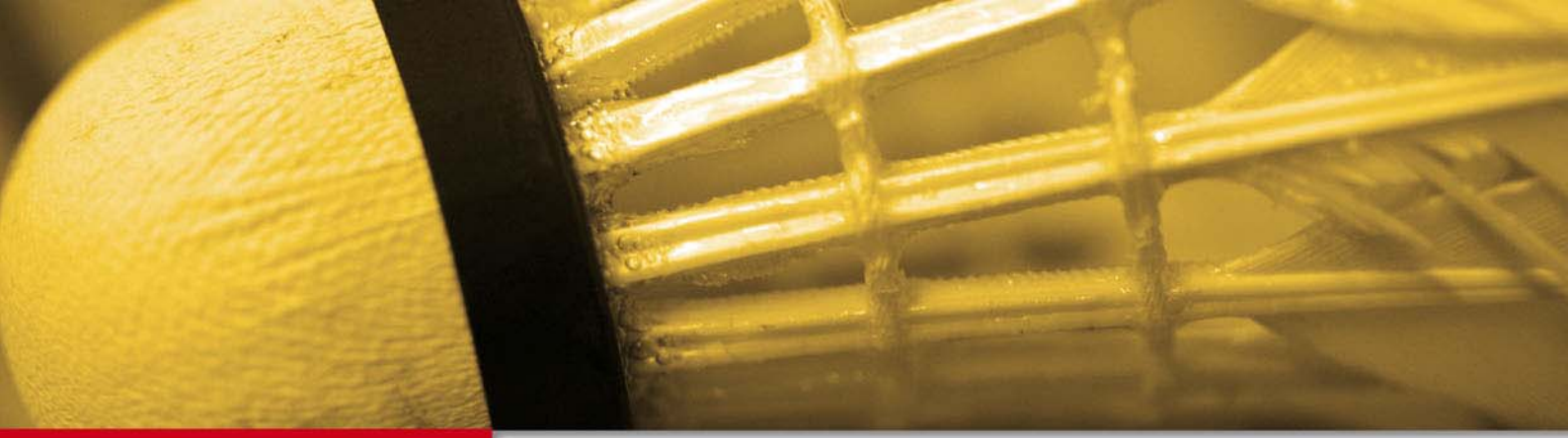
L'élaboration de la tactique générale à adopter au cours d'un match se construit en analysant les 10-15 premiers échanges d'un match. Cette analyse permettra :

**de comprendre ce qui fonctionne bien dans son jeu et qui est efficace.**

- La performance de mes coups ;
  *Par exemple, est-ce que le smash qui est mon point fort est performant ?*
- La qualité de mon déplacement ce jour là ;
  *Par exemple, si je suis un peu lent sur mes déplacements arrières j'aurais tendance à ne pas trop m'avancer et donc à être encore plus vigilant lorsque les volants seront envoyés dans la zone avant du terrain.*
- Mes qualités physiques ;
  *Suis-je en état de réaliser des échanges longs plusieurs fois de suite ?*

**de comprendre les qualités de l'adversaire.**

- La performance de ses coups ;
  *Par exemple, j'ai un très bon smash, mais mon adversaire a une très bonne défense. Il n'est pas sur que ma tactique doive reposer sur mon smash. Par exemple, si je me rends compte que je suis dominé par mon adversaire dans le jeu au filet, je vais éviter d'envoyer le volant dans cette zone sauf si je ne peux faire autrement ou que je suis sûr de prendre l'avantage.*
- Ses lacunes ;
  *Par exemple, sait-il faire un revers ?*
- La qualité de son déplacement ;
- Ses qualités physiques.
  *Par exemple, est-il en mesure de jouer plusieurs fois des échanges qui durent ?*



Au-delà de cette première analyse, il convient de toujours garder la tête froide afin d'être en mesure d'appréhender et de déceler les changements dans mon jeu et dans celui de mon adversaire et donc de faire évoluer la stratégie en fonction de ces nouveaux éléments. Le score, la fatigue sont autant d'éléments qui peuvent venir perturber mes qualités et celles de mon adversaire.

**Nos fiches techniques :**
*(août 2008)*


1 ▸ Sécuriser la pratique

2 ▸ Prendre en compte le nouvel adhérent

3 ▸ La logique du badminton

4 ▸ La tactique en simple

5 ▸ La tactique en double et en double mixte

6 ▸ Échauffements et étirements

7 ▸ Les fondamentaux techniques

8 ▸ Communiquer clairement

9 ▸ Mettre en place *Passbad*

10 ▸ Conduire une séance pédagogique

11 ▸ Construire une séance pédagogique

12 ▸ Situer le club dans son environnement


**L'ensemble de ces fiches techniques est disponible sur notre site internet, où vous pouvez librement les télécharger.**


**Ligue d'Île-de-France de Badminton**
96/98 rue Blanche - 75 009 Paris
Tél : 01 53 25 11 61
Fax : 01 42 85 03 64
Site internet : www.lifb.org
Courriel : secretariat@lifb.org



Crédits photos : Laëtitia DOUTRE - Conception graphique : Antoine BOUDIER