

livret du jeune badiste à ses parents



INTRODUCTION

Bonjour jeune badiste, à présent tu fais partie de la grande famille du badminton.

Si tu lis ces lignes c'est que tu es inscrit dans un club affilié à la fédération. Il te faut à présent faire connaissance avec tes nouveaux camarades.



LES ACTEURS

TON ENCADRANT BADMINTON
Il (ou elle) va t'apprendre les règles,
les bons gestes, et les valeurs du
sport.

Tu peux lui poser des questions sur le Badminton, lui demander des conseils pour ton équipement, etc...

LES DIRIGEANTS

Le président ou la présidente, est un bénévole responsable de ce qui se passe dans ton club. Avec l'aide des autres bénévoles ils organisent la vie de ton club. Tous ces bénévoles veillent au bon fonctionnement des activités.



TA CATÉGORIE

Saison	2024/2025	2025/2026	2026/2027	2027/2028	2028/2029
Minibad U9 Né(e) en	2017 et après	2018 et après	2019 et après	2020 et après	2021 et après
Poussin U11 Né(e) en	2015-2016	2016-2017	2017-2018	2018-2019	2019-2020
Benjamin U13 Né(e) en	2013-2014	2015-2016	2016-2017	2017-2018	2018-2019
Minime U15 Né(e) en	2011-2012	2013-2014	2015-2016	2016-2017	2017-2018
Cadet U17 Né(e) en	2009-2010	2011-2012	2013-2014	2015-2016	2016-2017





Une École Française de Badminton (EFB) réserve un accueil de qualité aux jeunes de 6 à 17 ans dans des créneaux spécifiques par âge et par niveau. L'encadrement des séances est assuré par des éducateurs diplômés, reconnus par la FFBaD. L'École Française de Badminton permet de progresser et de participer aux premières compétitions.

Les Écoles Françaises de Badminton se déclinent en différents niveaux de labellisation. Ces niveaux s'échelonnent de 1 à 5 étoiles selon des critères fixés par la FFBaD.



LES CLASSEMENTS

Le classement au badminton est composé de 4 différentes séries :

- **N : Joueur de niveau National**
- **R : Joueur de niveau Régional**
- **D : Joueur de niveau Départemental**
- **P : Joueur de niveau Promotion**
(NC : Non Classé)

Chaque joueur commence en étant classé NC. A la suite de sa première compétition le joueur passera P12 qu'il gagne ou qu'il perde.

Ensuite, les joueurs évoluent de classement en suivant cet ordre :

**P12, P11, P10, D9, D8, D7,
R6, R5, R4, N3, N2, N1**



LES CLASSEMENTS

Pour pouvoir monter de classement le joueur doit remporter des points.

Pour gagner des points il faut remporter des matchs lors des compétitions. Plus le joueur va loin dans le tournoi (poule, quart, demi, finale, vainqueur) plus il cumule de points.

Le classement dépend d'un nombre de points comptabilisés en fonction des 6 meilleurs résultats en tournoi ou interclub des 12 derniers mois (et de ta place au classement national). Ce système est appelé le classement par point hebdomadaire (CPPH).



LES CLASSEMENTS

Le classement est actualisé chaque semaine. Chaque tableau sur un tournoi se voit affecté un certain nombre de points, en fonction du type de tournoi et des joueurs présents.

Il existe 3 différents tableaux dans lesquels il est possible d'évoluer :

- **Simple (SH ou SD) : Le joueur affronte seul son adversaire.**
- **Double (DH ou DD) : Une paire de joueurs du même sexe en affronte une autre.**
- **Mixte (MX) : Une paire de joueurs de sexe opposé en affronte une autre.**



LES CLASSEMENTS

Afin de connaître ton classement dans chaque catégorie tu peux te rendre sur le site MyFFBad ou directement grâce à l'application FFBad. En cherchant ton nom ou celui d'un autre tu auras accès aux détails de son classement, de ses derniers matchs et de ses résultats.

Une autre application à installer est ebad. Elle principalement d'avoir un aperçu des compétitions auxquelles tu participes. En cliquant sur celles-ci tu peux voir ton numéro de match ainsi que son heure approximative mais aussi la poule dans laquelle tu joues.



DANS MON SAC

**TON ÉQUIPEMENT INDISPENSABLE
LORSQUE TU VAS EN TOURNOI**

- **Une tenue de sport réglementaire**
 - **Une boîte de volants**
- **Une raquette (ou plusieurs si jamais ton cordage se casse)**
 - **Une bouteille d'eau**
 - **De l'argent pour la buvette**

LES PETITS PLUS

- **Un surgrip**
- **Des ciseaux**
- **Une trousse de secours**
- **De quoi patienter entre les matchs**



LES SAVOIRS ÊTRE

A L'ENTRAÎNEMENT

- **Respecter ses camarades ainsi que l'entraîneur**
 - **Etre ponctuel et assidu**
 - **Aider à installer et défaire les terrains**

EN COMPÉTITION

- **Respecter le matériel à disposition**
- **Respecter son adversaire (le saluer avant et après le match)**
- **Respecter les règles, même dans la défaite on garde l'esprit sportif**
- **Respecter l'arbitre et ses décisions**



LES RÈGLES EN COMPÉTITION

CONVOCATION

Il est important d'arriver à l'heure indiquée sur ta convocation même si tu ne joueras que 30 à 60min plus tard.

POINTAGE

Lorsque tu arrives, commence par te diriger à la table de marque afin de pointer présent.

ÉCHAUFFEMENT

Avant ton match n'oublie pas de t'échauffer. A partir du 1er appel de ton match, tu disposees de 3min avant le début du match pour t'échauffer sur le terrain.



LES RÈGLES EN COMPÉTITION

ÉCHÉANCIER

Après avoir pointé tu peux aller voir l'échéancier du tournoi. Celui-ci te donne un aperçu du déroulement des matchs. Repère vers quelle heure ton match va avoir lieu et retiens ton numéro de match pour être prêt lors de l'appel. Tu y as aussi accès grâce à l'application ebad.

TABLEAUX

Généralement à côté de l'échéancier sont affichées les poules du tournoi. Elles t'indiquent combien de matchs tu vas faire ainsi que quels seront tes adversaires. Tu peux aussi voir ceci sur ebad.



LES RÈGLES EN COMPÉTITION

LE MATCH

Un match se joue en 2 sets gagnants. Si chacun remporte un set, un 3^e set sera joué afin de déterminer le vainqueur.

Le vainqueur d'un set est le premier à atteindre le score de 21. Si le score est de 20 égalité, le match est prolongé et c'est le joueur qui mènera avec 2 points d'avance qui remportera le set.

Cette règle s'applique jusqu'à 29 égalité mais c'est le premier à 30 points qui remporte le set.

N'oublie pas d'inscrire le score de chaque set sur la feuille de match et en cas de victoire de la ramener à la table de marque.



LES RÈGLES EN COMPÉTITION

POLITESSE EN MATCH

Kors de ton arrivée sur le terrain n'oublie pas de saluer ton adversaire. Durant le match il est important de le respecter (ne pas crier ou s'énerver contre lui, rendre correctement le volant, féliciter l'adversaire à la fin du match)

SANCTIONS

Toute absence non justifiée le jour de la compétition entraînera des sanctions qui peuvent aller jusqu'à l'interdiction de jouer en compétition pendant plusieurs mois.



LES RÈGLES EN COMPÉTITION

TENUE RÉGLEMENTAIRE

Le badminton peut être strict sur la tenue vestimentaire. C'est le juge arbitre (JA) qui décide si elle est conforme ou non.

- Pour les hommes: Un haut et un short qui ne descend pas en dessous du genou.**
- Pour les filles: Même chose ou jupe ou robe.**

Les couvre-chefs (sauf bandeaux) sont également interdits.

Attention, les tenues des autres sports ne sont pas tolérées. Tu ne peux pas porter un maillot de foot.



LES RÈGLES EN COMPÉTITION

TEMPS D'ATTENTE

Chaque joueur dispose de 20min minimum entre chaque match, mais l'attente peut être plus longue.

RÔLE DU JA

Le Juge Arbitre veille au bon déroulement de la compétition et à l'application du règlement. Ses décisions sont sans appel. On le reconnaît à sa tenue rouge.

RETARD

En cas de retard il faut prévenir le JA pour qu'il le signale à la table de marque.



LES RÈGLES EN COMPÉTITION

PAUSES EN MATCH

Le jeu s'arrête dès qu'un joueur atteint 11 points mais cette pause n'est pas obligatoire. Il t'appartient de la solliciter. C'est le moment de boire et de s'essuyer.

CONSEILS EN MATCH

Les seuls instants où tu peux recevoir des conseils de tes coachs sont la pause à 11 points et entre les sets. Il est important de les respecter.



LES RÈGLES EN COMPÉTITION

QUITTER LE TERRAIN

Il est interdit de sortir du terrain sauf pendant les pauses réglementaires.

En cas de besoin (blessure, contestation de points, ...) je lève la main pour le signaler au JA.

QUITTER LE GYMNASSE

Il n'est pas possible de partir du gymnase avant la fin de tous ses matchs. En cas de question il faut demander à la table de marque.

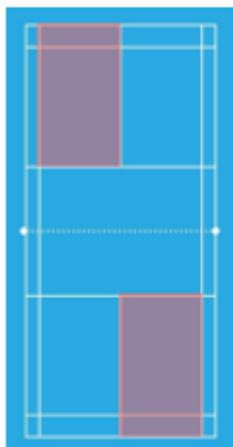


LE TERRAIN

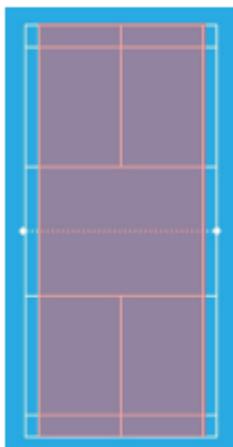
Le terrain de badminton possède une forme rectangulaire. N'oubliez pas que les lignes font partie du terrain.

Le serveur est le joueur qui a gagné l'échange, il se place en fonction de son score, à droite si son score est pair ou à gauche s'il est impair.

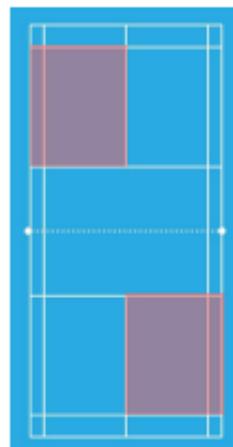
En simple



En jeu



En double

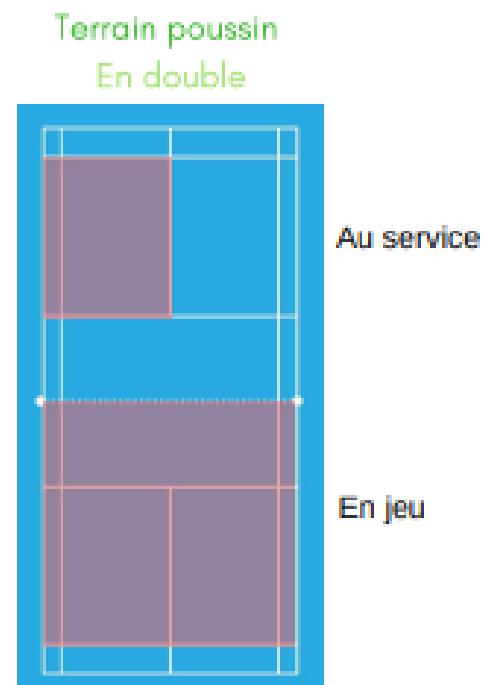
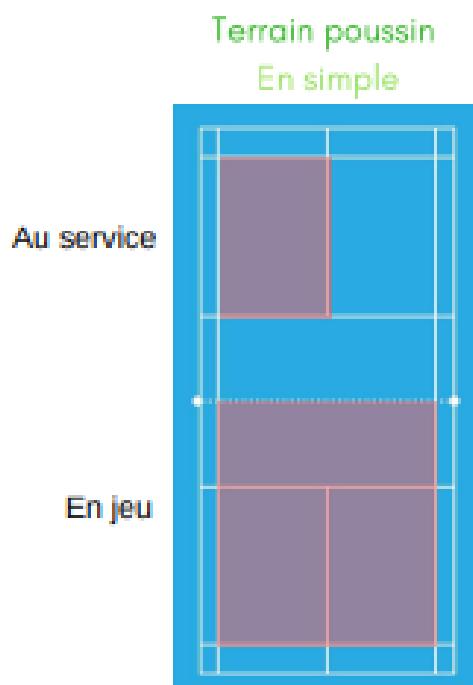


En jeu



LE TERRAIN

En Poussin le terrain est limité à la première ligne de fond et le filet est descendu à 1m40.

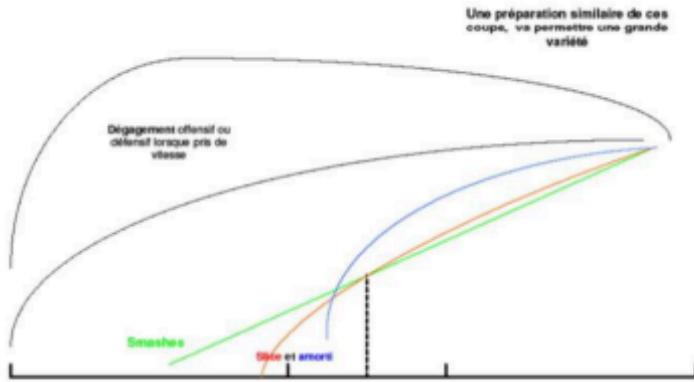


En Benjamin, Minime, Cadet et Junior le terrain est aux dimensions classiques.

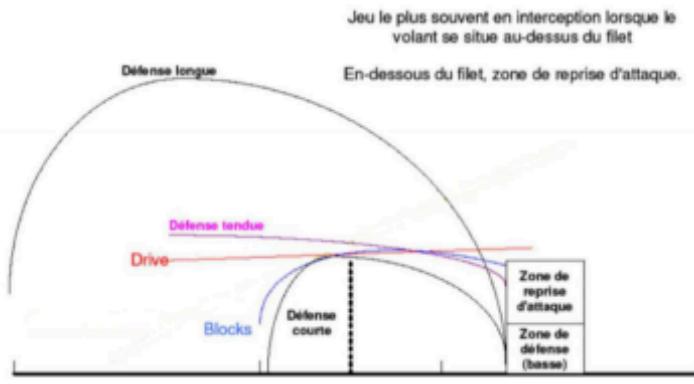


LES COUPS TECHNIQUES

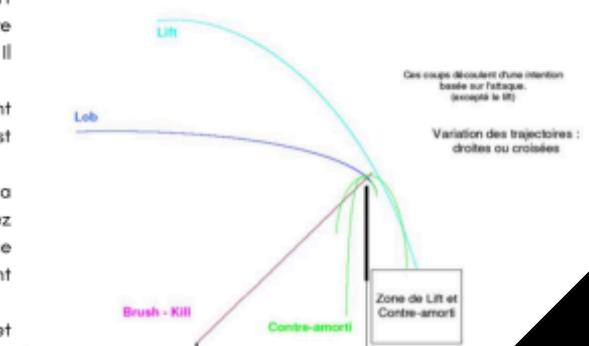
- AMORTI DE FOND DE COURT :** Coup frappé depuis le fond de court envoyant le volant dans la zone avant adverse. Sa trajectoire est descendante. Il peut être droit ou croisé
- DÉGAGEMENT :** Coup frappé depuis le fond de court envoyant le volant dans le fond de court adverse. Sa trajectoire est montante pour les dégagements défensifs et plus tendue pour les dégagements offensifs. Il peut être droit ou croisé
- SMASH :** Frappe très puissante, cherchant à envoyer le volant au sol chez l'adversaire. La trajectoire est descendante et tendue. Il peut être droit ou croisé.



- BLOCK :** Coup frappé à mi-court en réponse à un coup rapide enlevant quasiment toute vitesse au volant pour retomber dans la zone avant adverse. Il peut être droit ou croisé.
- DRIVE :** Coup frappé à mi-court à mi-hauteur renvoyant le volant à plat dans le mi-court adverse. Sa trajectoire est tendue. Il peut être droit ou croisé.
- RETOUR DE SMASH/DEFENSE :** Réponse à un smash adverse. Il peut être court, long ou tendu et droit ou croisé. Sa trajectoire est montante car il est frappé sous la ligne du bassin.



- SERVICE :** Coup engageant l'échange et envoyant le volant en diagonale dans la zone de réception adverse. Sa trajectoire est montante (cf règles du service) Il peut être court, long ou tendu.
- RETOUR DE SERVICE :** Coup en réponse à un service. Il peut être court, long ou tendu et droit ou croisé.
- CONTRE-AMORTI :** Coup frappé depuis la zone avant du court envoyant le volant dans la zone avant adverse. Sa trajectoire est tout d'abord montante puis immédiatement descendante. Il peut être droit ou croisé.
- KILL :** Coup frappé au-dessus du filet en zone avant cherchant à envoyer le volant au sol chez l'adversaire. La trajectoire est tendue. Il peut être droit ou croisé.
- BRUSH :** Coup « frotté » au-dessus du filet mais proche de la bande, en zone avant cherchant à envoyer le volant au sol chez l'adversaire. Le volant n'a pas de trajectoire tendue comme le kill car l'effet donné le fait tourner et « mourir » rapidement derrière le filet.
- LIFT :** Coup frappé depuis la zone avant, près du filet, et renvoyé très haut en fond de court. Sa trajectoire est montante. Il peut être droit ou croisé.
- LOB :** coup frappé depuis la zone avant envoyant le volant dans le fond de court adverse. Sa trajectoire est entre tendue et très légèrement montante. Il peut être droit ou croisé.



CONSEILS AUX PARENTS

Attitude Positive

- Soutenir l'entraîneur
- Laisser les enfants prendre des décisions
- Respecter l'opposition
- Laisser les enfants s'amuser
- Encourager les enfants
- Faire l'éloge de son enfant et encourager tout le monde
- Être un modèle
- Respecter les officiels
- Soutenir les décisions du coach
- Donner aux enfants de l'autonomie
- Vouloir que les enfants tirent des leçons du sport

Attitude Négative

- Contredire l'entraîneur
- Crier constamment des instructions
- Se disputer avec l'opposition/les autres parents
- Comparer les enfants entre eux
- Mettre trop de pression sur les enfants
- Critiquer les enfants
- Montrer des comportements négatifs
- Être incorrect avec les officiels
- Être en désaccord avec les décisions de l'entraîneur
- Dire aux enfants comment jouer
- Vouloir que son enfant gagne à tout prix





**Livret du
jeune badiste**