Comité Départemental de badminton de Maine et Loire
7 rue Pierre de Coubertin
49130 Les Ponts de Cé
E-mail : codep49.badminton@gmail.com
Site : codep49badminton.canalblog.com

Compte rendu réunion n°3

Equipe Technique Départementale

Lieu : Complexe sportif Sport'co – 49070 Beaucouze

Date : Vendredi 14 Avril 2023

Heure : De 09h à 12h

Présents : Laurent Lambert (ONEA), Stéphane Fonteneau (GE 4 plumes), Yann Moal et Eric Azar (comité 49), Mathias Rullier (SCB), Romain Flepp (SBBC), Thomas Fety (BAC49), Margaux Obligis (GE 4 plumes), Benjamin Durand-Cheval (ASA), Henri Laumuno (ASPC)

Absents excusés : Yvan Debien (BACH), Guillaume Prud'homme (BACH), Mathieu Robin (ASPC),

---

Ordre du jour :

Deux heures de Badminton ont été proposées aux cadres techniques. Un premier temps axé sur la découverte de situations ludiques « pouvant s'intégrer à la fin d'un échauffement raquette ». Puis un deuxième temps porté sur une situation de match à thème, très répandu en milieu scolaire le « BANCO ».

Sur la première partie 4 situations ludiques ont été proposées :

1. ***Un pour tous, tous pour un :***

Objectifs :

- Gérer ses émotions sur un match court
- S'adapter à différents adversaires
- Développer la cohésion en équipe

Consignes :

Chaque joueur se positionne sur demi-terrain sur un total de 3 voire 4 terrains « 12 ou 16 joueurs ». Les joueurs l'un en face de l'autre doivent s'affronter sur 2 ou 3 points « 2-0 ou 2-1 ». Chaque joueur gagnant son

match a la possibilité d'aider un des partenaires sur la même partie du gymnase. Les perdants quant à eux ne peuvent pas intervenir.

2. ***Le Ping Pong Bad :***

Objectifs :

- Développer ses capacités de prise d'information
- Développer la vivacité sur le bas du corps
- Jouer en stratège en combinant avec son partenaire

Consignes :

Deux joueurs contre deux joueurs. Ils ne peuvent jouer que dans l'espace mi-court avec le couloir de côté, l'espace avant et l'espace fond de court ne sont pas utilisables. Chaque joueur doit frapper le volant de manière alternée, c'est-à-dire qu'il est interdit de frapper deux fois consécutivement le volant pour un joueur.

3. ***Le Tennis Bad :***

Objectifs :

- Gérer une situation défavorable pour le receveur
- Appréhender la reprise d'appuis et la poussée pour le serveur
- Être en capacité de fixer en main basse pour le receveur

Consignes :

1 contre 1 sur ½ terrain ou sur grand terrain. Chaque joueur se positionne derrière, la dernière ligne du fond de court. Un joueur réalise un service en main basse et doit servir suffisamment fort pour que le volant arrive après la ligne de service adverse. Une fois le service enclenché, le joueur adverse démarre sa course vers l'espace mi-court pour frapper le volant.

4. ***Le double impact :***

Objectifs :

- Développer la communication et le positionnement
- Développer la prise d'information avec un, voire deux volants
- Augmenter la fréquence cardiaque

Consignes :

Deux joueurs de chaque côté du terrain, un joueur de chaque binôme sert en réalisant un service coup droit long en synchronisant leur frappe. Une fois les deux volants en jeu, chaque binôme doit marquer les deux volants simultanément dans le camp adverse ou bien qu'un volant soit au sol et l'autre volant soit hors des limites du terrain « Faute ». En cours d'échange, si un volant est envoyé en dehors des limites du terrain par un binôme, ils ont la possibilité de le récupérer puis servir en coup droit long afin de rester dans l'échange.

« Situation proposée par Romain Flepp »

5. ***Le débarrasse volants :***

Objectifs :

- Faire preuve d'efficacité sur chaque frappe

- Développer la prise d'information
- Faire monter la fréquence cardiaque

Consignes :

2 vs 2 /4 Volants derrière chaque côté. But : Ne plus avoir de volants derrière son côté. Dès qu'une équipe perd, elle doit récupérer le volant perdu et le placer derrière son côté. Dès qu'une équipe gagne, elle doit récupérer un volant derrière son côté et servir où elle veut. Précision : 1 joueur qui replace le volant derrière son côté ne peut pas jouer le volant en jeu tant qu'il n'a pas posé son volant.

Deuxième partie : Le jeu du Banco

Consignes : Un banco vaut entre 2 et 3 points. Pour bénéficier du Banco, il faut l'annoncer à l'adversaire « BANCO » avant la frappe. Si le joueur annonce Banco et marque le point après l'annonce, alors il obtient deux points ou trois points.

Situations proposées :

A. Deux bancos de 3 pts par match de 15 pts.
B. Trois bancos. 1er banco 2 pts 2ème banco 3 pts 3ème banco 5 pts. Pour accéder au Banco suivant il faut réussir chaque Banco.
C. Le joueur a le choix entre 3 Bancos. 1er Banco 2 pts 2ème Banco 3 pts et 3ème Banco 5 pts. Si 1er Banco échoué alors moins 1point, si 2ème banco raté alors moins 2 points et si le 3ème banco raté moins 4 points.

Quelles sont les finalités du jeu du Banco :

- Reconnaissance du rapport de force
- Identification de situation favorable pour l'annonce du Banco
- Identification de situation défavorable pour ne pas annoncer le Banco
- Créer un répertoire de configuration favorable et défavorable chez le joueur
- Améliorer la représentation des phases favorables et défavorables et adopter une réponse appropriée
- Optimiser la recherche du Banco en développant un stratagème face à son adversaire.
- Chercher des solutions afin d'éviter l'annonce du Banco chez l'adversaire
- Développer la patience chez le joueur et favoriser la construction du point
- Développer des zones ou configurations préférentielles
- Reconnaitre un volant favorable associé à une posture défavorable
- Reconnaitre un volant défavorable associé à une posture favorable.
- Chercher à conserver l'attaque en frappe main haute et en frappe main basse
- Développer l'aspect cognitif du joueur (Prise d'information et prise de décision) STI (Perception, identification, décision, programmation et exécution)