

Tactiques en double

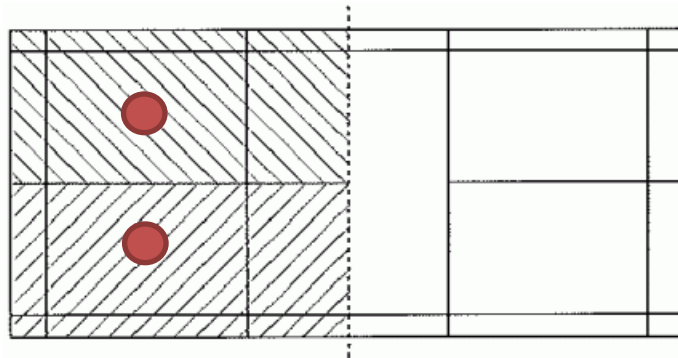
Pour ceux qui

- souhaitent faire une carrière professionnelle au plus haut niveau en badminton
- ne veulent plus être ridicules lors des interclubs
- ont compris qu'ils ne progresseront plus, ni physiquement, ni techniquement,
- en ont marre de jouer avec un partenaire qui ne comprend rien au jeu de double, cette petite info pourrait les intéresser.

Tactique en double : quelques considérations de base.

Position de défense:

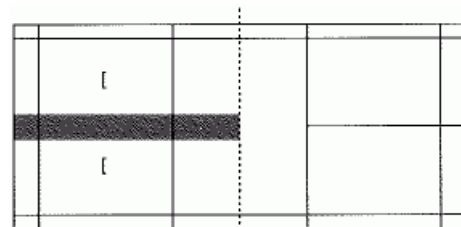
- les joueurs se placent l'un à côté de l'autre,
- chaque joueur défend son 1/2 terrain.



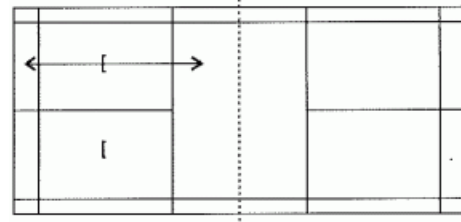
Points faible de cette position :

Zone de '**mésentente**' entre les joueurs.

Remarque : si le volant arrive dans la partie arrière de la zone de mésentente, il faut laisser la priorité au joueur qui est dans son coup droit.

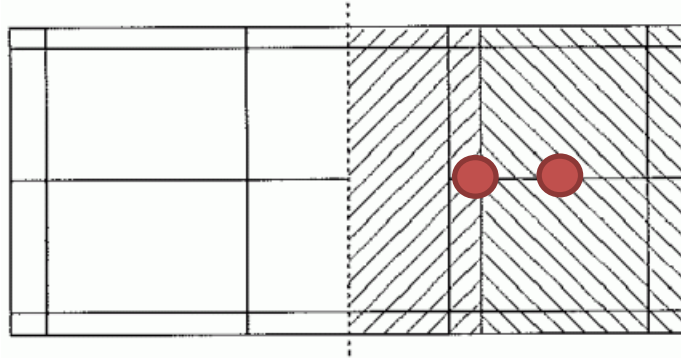


Déplacement arrière-avant d'un joueur d'une des 2 zones.



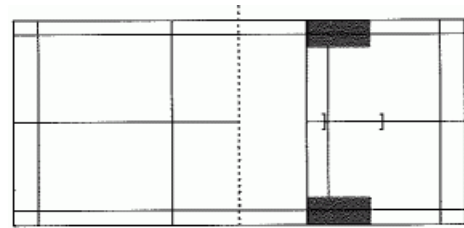
Position d'attaque :

- les joueurs se placent l'un derrière l'autre;
- un joueur défend la zone avant, l'autre la zone arrière.

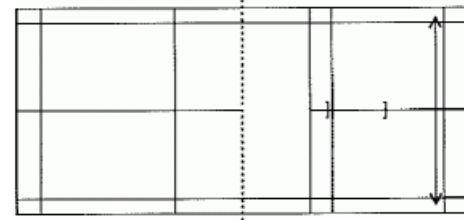


Points faibles de cette position

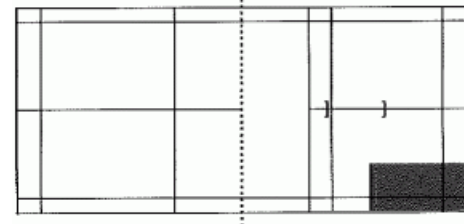
Zones de '**mésentente**' entre les 2 joueurs.



Déplacements gauche-droite d'un joueur d'une des deux zones.



Revers du joueur qui défend de la zone arrière.

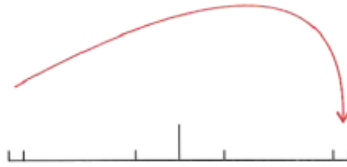


Tactique en double : tactiques un peu plus complexes

Les tactiques plus complexes permettent de passer de la position d'attaque à la position de défense en fonction de la trajectoire du volant. Elles sont possibles à partir du moment où le smash et le coup de fond sont maîtrisés.

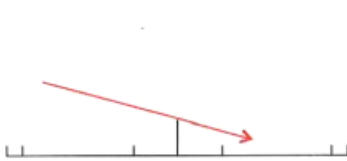
Coup défensif :

le volant monte après la frappe (fond)



Coup offensif :

le volant descend après la frappe (smash)



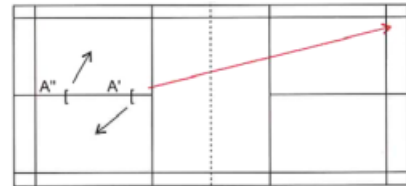
Premier principe

Une équipe réalise un coup défensif : elle se place en position de défense.

L'équipe A relève le volant : elle se place en position « côte à côte ».

Si l'équipe A est en position « avant-arrière » :

- A' recule en diagonale par rapport au volant;
- A'' se place à côté de A'



Deuxième principe

Une équipe reçoit un coup défensif : elle se place en position d'attaque.

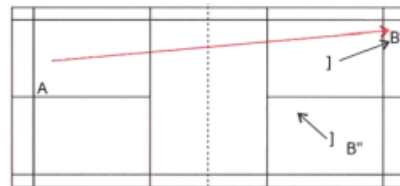
L'équipe A relève le volant : l'équipe B se place en position « avant-arrière »

Premier cas

L'équipe A relève le volant en fond de terrain : le joueur de l'équipe B qui ne joue pas le volant se place en zone avant.

Si l'équipe B est en position « côte à côte » :

- B' recule pour jouer le volant;
- B'' avance au filet.



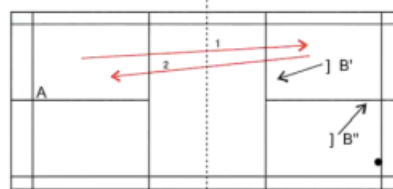
Deuxième cas

L'équipe A relève le volant à mi-terrain :

le joueur de l'équipe B qui attaque avance vers le filet (smash and go) et son partenaire couvre les retours en fond de terrain.

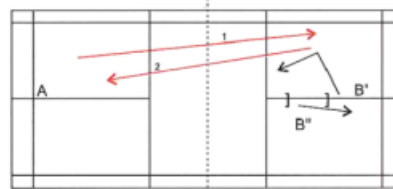
Si l'équipe B est en position « côte à côte » :

- B' recule pour jouer le volant;
- B'' avance au filet.



Si l'équipe B est en position « avant-arrière » :

- B' smashe et avance vers le filet;
- B'' se place derrière



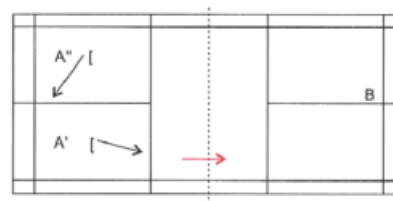
Troisième principe

Une équipe réalise un amorti : elle se place en position d'attaque.

L'équipe A réalise un amorti : elle se place en position « avant-arrière »

Si l'équipe A est en position « côte à côte » :

- A' effectue un amorti puis reste au filet;
- A'' se place derrière.

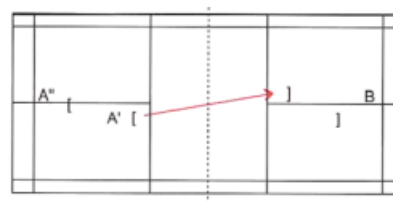


Application des trois principes au service et en réception de service

Une équipe effectue un service court : elle se place en position d'attaque (3ème principe).

A' sert court :

- A' recule au filet;
- A'' reste derrière

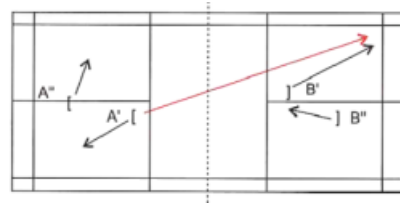


Une équipe effectue un service long :

- elle se place en position de défense (premier principe);
- l'équipe adverse se place en position d'attaque (deuxième principe).

A' sert long :

- A' recule en diagonale par rapport au volant;
- A'' se place à côté de A';



- B' recule pour jouer le volant;
- B'' avance au filet.