



Lancement officiel de l'Orléans Masters Badminton

Orléans, le 24 novembre 2022.

Mesdames, Messieurs,

Devenu incontournable dans le calendrier international, l'Orléans Masters révèle des talents et attire de plus en plus de stars de notre discipline. Après une édition à huis-clos en 2021, un retour en force en 2022, l'Orléans Masters revient sous le signe Super 300 pour cette nouvelle édition 2023 !

Depuis 1994, Orléans vibre aux couleurs de l'Orléans Masters Badminton.

A l'initiative d'Orléanais passionnés par le badminton et licenciés depuis leur plus tendre enfance, ce tournoi est aujourd'hui positionné parmi les meilleures compétitions de la discipline.

Du 4 au 9 avril 2023 concourent au Palais des Sports d'Orléans 241 joueurs sous les drapeaux de 40 nations grâce à la mobilisation de plus de 200 bénévoles de 10 à 70 ans. Ils déploient force, conviction et fierté pour faire briller sous les feux de la métropole un sport plutôt discret.

Pourtant, près de 40 partenaires locaux soutiennent l'événement et s'inscrivent dans les valeurs véhiculées par ce sport au fort esprit collectif au-delà de l'équipe : écoute, partage, bienveillance, soutien et appartenance à un groupe.

Cette notion très forte anime justement l'équipe organisatrice, portée par son président, Franck Laurent.

Dérivé du tennis, lui-même adapté du Jeu de Paume qui occupait la Cour au XV^e siècle, il rejoint officiellement les disciplines olympiques en 1992 (4 ans plus tôt pour le tennis).

En France, la FFBaD comptabilise 200 000 licenciés. Le badminton est le deuxième sport au monde en terme de pratique mais se place en première position dans le cadre de la pratique scolaire et universitaire.

En 2018, l'Orléans Masters entre dans le cercle restreint des 36 meilleurs tournois de badminton au monde. En passant BWF 300, il se place entre la 19^e et la 30^e place mondiale. Un événement incontournable pour les meilleurs badistes et plébiscité par une dizaine de milliers de spectateurs venus de tous horizons sans compter les cent mille youtubeurs français et les téléspectateurs internationaux !



Chiffres-clefs 2022

6 jours

40 nations

229 matches

341 joueurs

2 400 volants

38 partenaires

200 bénévoles de 10 à 70 ans

près de 100 écoles orléanaises

+ de 800 élèves

+ de 7 millions de vues sur Youtube

Les règles du jeu

POUR COMMENCER UN MATCH

Tirer au sort avec une pièce ou un volant. Le vainqueur a le choix de servir ou recevoir en premier et le choix du terrain.

SCORE

Un match se dispute en deux sets gagnants. Pour les 5 disciplines (Simple Homme, Simple Dame, Double Hommes, Double Dames et Double Mixte), un set est remporté par le camp qui atteint en premier 21 points. Le camp qui gagne l'échange marque un point.

Si le score atteint 20-égalité, le set est prolongé, et c'est le camp qui mène avec 2 points d'écart qui remporte le set. Si le score atteint 29-égalité, le set est remporté par le camp qui marque le 30^{ème} point. Le vainqueur d'un set sert en premier au set suivant.

CHANGEMENT DE CÔTÉ

Les joueurs changent de côté : à la fin du 1^{er} set, à la fin du 2^e set si un 3^e set a lieu, au 3^e set quand un camp atteint en premier 11 points. Positions de service et de réception : Si le score du serveur est pair (0, 2, 4, ...), le serveur se tient sur la partie droite. Si le score du serveur est impair (1, 3, 5, ...), le serveur se tient sur la partie gauche.

DOUBLES

Au début du set et quand le score côté serveur est pair, le serveur sert depuis la zone de droite. Quand le score côté serveur est impair, le serveur sert depuis la zone de gauche. Le joueur du côté receveur qui a servi en dernier doit rester dans la même zone de service depuis laquelle il a servi en dernier. Les joueurs ne changent de zone de service que lorsqu'ils marquent un point en tant que serveur.

COMMENCER LE JEU

Le serveur sur la zone de service droite sert en direction du receveur dans le carré de service diagonalement opposé. Le receveur ne doit pas bouger jusqu'à ce que le serveur ait frappé le volant.

Le serveur doit :

- Garder une partie de ses 2 pieds en position stationnaire au sol,
- Frapper la base du volant (le bouchon) en premier,
- Frapper le volant sous sa taille.

La taille est considérée comme une ligne imaginaire autour du corps à la hauteur du point le plus bas de la côté la plus basse du serveur, avoir le manche de la raquette dirigé vers le bas au moment où le volant est frappé, avoir la raquette qui avance en permanence (pas d'arrêt ni de retour en arrière).

SIMPLES

Si le serveur gagne l'échange, il marque un point, et continue à servir depuis l'autre zone de service.

Si le receveur gagne l'échange, il marque un point. Le receveur devient alors le nouveau serveur.

DOUBLES

Si l'équipe qui est au service gagne l'échange, un point est marqué. Le serveur change de zone de service et continue de servir.

Si elle perd l'échange, le service passe à l'équipe adverse qui marque un point.

ERREUR DE ZONE DE SERVICE

Une erreur de zone de service a été commise lorsqu'un joueur :

- A servi ou reçu alors que ce n'était pas son tour,
- A servi ou reçu dans la mauvaise zone de service.

Si une erreur de zone de service est découverte, l'erreur est corrigée dès que l'on s'en aperçoit, mais le score est maintenu.

FAUTES

Il y a « faute » si :

- Le volant tombe en dehors des limites du terrain (un volant dont la base tombe sur la ligne est bon).
- La raquette ou les vêtements d'un joueur touchent le filet alors que :
 - Le volant est en jeu,
 - Le joueur frappe le volant au dessus du filet dans le camp adverse (on peut toutefois, « suivre » le volant par-dessus le filet avec sa raquette au cours de l'exécution d'un coup).
- Le volant est porté puis lancé lors de l'exécution d'un coup.
- Le volant est frappé deux fois de suite par le même joueur.

Toutefois, il n'y a pas « faute » si le volant touche la tête de raquette et le cordage en un seul coup.

- Le volant est frappé successivement par un joueur et son partenaire.
- Le volant touche le corps ou les vêtements d'un joueur, le plafond ou tout objet en dehors du terrain.
- Le joueur a une conduite offensante, ou persiste après avoir reçu un avertissement.
- Le partenaire du receveur renvoie le service.
- Le serveur, en essayant de servir, manque le volant.
- Le volant touche le filet ou un poteau et commence à tomber vers la surface du terrain du côté du joueur qui a frappé le volant.

LETS

Il y a un « let » si : le serveur sert avant que le receveur ne soit prêt ; au moment du service le serveur et le receveur commettent simultanément une « faute » ; le volant est pris sur le filet et reste suspendu, ou si, après l'avoir franchi il est pris dans le filet, sauf au service ; pendant l'échange le volant se désintègre et la base se sépare complètement du reste du volant ; il se passe un événement imprévu ou accidentel. Si un « let » se produit, l'échange depuis le dernier service ne compte pas et le joueur qui a servi, sert à nouveau.

VOLANT EN JEU

Le volant n'est pas en jeu lorsque : il touche le filet ou un poteau et commence à tomber vers la surface du terrain du côté du joueur qui a frappé le volant ; il touche le sol ; ou une « faute » ou un « let » s'est produit.

CONTINUITÉ DU JEU – CONSEILS

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

Les joueurs bénéficient également d'une interruption de 120 secondes entre chaque set.

Pendant le match, il est permis aux joueurs de recevoir des conseils, mais uniquement lorsque le volant n'est pas en jeu.

Pendant les arrêts de 1 minute et de 2 minutes, chaque camp peut être rejoint sur le terrain par 2 personnes maximum.

Ces personnes devront quitter le court à l'annonce « 20 secondes » de reprise du match. Il est possible de quitter l'aire de jeu pendant les interruptions de 60 et 120 secondes, mais les joueurs doivent être présents à l'annonce « 20 secondes ».



Lexique du badminton

POUR COMMENCER UN MATCH

Tirer au sort avec une pièce ou un volant. Le vainqueur a le choix de servir ou recevoir en premier et le choix du terrain.

AMORTI

Frappe de fond de court. Le volant frappé au-dessus de la tête est renvoyé juste derrière le filet dans le camp adverse.

ARBITRE

Présent sur une chaise haute au bord du terrain, l'arbitre assure le bon déroulement du match, compte les points et veille au respect des joueurs et du jeu, dans un souci d'impartialité.

CONTRE-AMORTI

Frappe à partir du filet. Le volant est renvoyé juste de l'autre côté du filet. Aussi appelé jeu au filet.

CORDAGE

Le cordage d'une raquette de badminton mesure environ 10 mètres. Il est tendu à l'aide d'une machine entre 7 kg et 12 kg pour de bons joueurs. Les champions quant à eux peuvent tendre jusqu'à 18 kg.

COULOIR

Sur le terrain, on distingue les couloirs latéraux que l'on utilise en doubles (au service et pendant le jeu), et les couloirs de fond de court.

COUP DROIT

Frappe jouée avec la face de la raquette qui correspond à la paume de la main.

DÉFENSE

Permet de renvoyer un smash puissant de l'adversaire. La défense peut être courte (juste derrière le filet), longue (vers le fond du terrain par-dessus l'adversaire), tendue, droite ou croisée.

DÉGAGÉ

Frappe de fond de court. Le volant frappé au-dessus de la tête est renvoyé en fond de court de l'adversaire en passant au-dessus de lui.

DRIVE (JEU À PLAT)

Frappe tendue. Le volant est frappé au niveau du joueur (entre le buste et la tête), selon une trajectoire tendue et puissante.

FAUTE DE SERVICE

Annoncée à un joueur quand son service n'est pas réglementaire.

FEINTE

Frappe dont la préparation induit l'adversaire en erreur en lui donnant une fausse information.

FFBAD

Fédération Française de Badminton. Organise, développe, réglemente le badminton sur le sol français. La FFBaD est la seule fédération autorisée à décerner un titre de Champion de France de badminton.

FILET

Accroché aux poteaux, il mesure 6,10m de large et 76cm de haut. La bande supérieure est à 1,55m de haut au niveau des poteaux, et à 1,524m au centre pour être réglementaire.

GRIP

Partie de la raquette sur laquelle le joueur tient la raquette.

LIGNE DE SERVICE

Lignes intérieures du terrain qui délimitent les zones pour les services. On distinguera la ligne de service court, la ligne médiane, et la ligne de service long en double.

PAS CHASSÉS

Déplacement qui consiste à se déplacer et/ou se replacer face au filet, afin de mieux lire les trajectoires adverses, et de changer plus facilement de direction, et d'éviter le contre-pied.

POTEAUX

Hauts de 1,55m, ils permettent de faire tenir le filet. Un volant qui frappe le poteau est annoncé faute.

RAQUETTE

Pesant entre 85 et 95 grammes pour les compétiteurs, la raquette est l'instrument indispensable du joueur de badminton.

REPRISE D'APPUI

Petit sursaut qui permet un démarrage efficace et rapide. Bien effectuée, la reprise d'appuis orientée et dynamique permettra un gain de temps, une économie d'énergie et un changement de direction optimal.

RETOUR DE SERVICE

Frappe qui vient juste après le service. C'est une frappe extrêmement importante, en double en particulier, pour essayer de prendre l'avantage très vite dans l'échange.

REVERS

Par opposition au coup droit, frappe où le volant est frappé avec la face de la raquette qui correspond au dos de la main.

SERVICE LONG

Engagement de l'échange où le volant est envoyé au fond du terrain.

SLICE

Frappe du fond de court. Le volant est frappé au-dessus de la tête avec un effet frotté. Sa trajectoire est rapide mais courte. C'est une feinte de smash.

SMASH

Frappe du fond de court. C'est une attaque puissante qui permet soit de marquer, soit de provoquer la faute adverse.

VOLANT

Projectile utilisé pour jouer au badminton. Pesant 5 grammes, le volant de compétition est en plumes naturelles d'oies ou de canard. Pour débiter, un volant en nylon est plus économique et plus résistant.

ZONE

On distingue plusieurs zones sur le terrain. Dans la largeur, zone gauche et zone droite. Dans la longueur, zone avant, zone mi-court et zone fond de court.

ZONE DE DIVORCE

En double, cela correspond à l'espace situé entre deux partenaires. Un volant joué en zone de divorce peut engendrer une mésentente entre les joueurs et leur faire perdre le point.

