

LES PRINCIPES TACTIQUES EN SIMPLE HOMME ET DAME

La tactique en sport de raquette correspond à l'ensemble des choix de production de trajectoire effectué par le joueur au cours du match. Beyer¹ la définit comme étant « *un système de plans d'action et d'alternatives de décision qui permet de régler à court terme une suite logique d'actions en l'assujétissant à une représentation bien délimitée de son but, de telle façon qu'une réussite sportive optimale face à l'adversaire devienne possible* ».

Ces choix sont essentiels quant au gain de la partie. Leur pertinence dépend de la prise en compte et de la maîtrise conjointes de deux domaines, que l'on peut nommer le guide théorique et le guide pratique.

Le guide théorique est un ensemble de principes géométriques valables quels que soient le joueur et son adversaire : il pose, depuis une étude des différents degrés de pression temporelle que le joueur peut rencontrer au cours de l'échange, les intentions tactiques qu'il a intérêt à privilégier.

Le guide pratique est plus contextuel : il correspond à la gestion des forces et faiblesses du joueur mais aussi à celles de l'adversaire rencontré. Il donne naissance à des stratégies qui s'élaborent à priori avant le début du match. Le joueur peut dans cette tâche être conseillé par son entraîneur.

I. Le choix rationnel des trajectoires à produire : le guide théorique

Le joueur, en situation de match et en imaginant qu'il est en mesure de produire techniquement chaque frappe, doit faire des choix par rapport aux trajectoires qu'il a intérêt à produire au cours de l'échange.

Ces dernières ont en effet des caractéristiques très différentes qui vont impliquer tant chez lui que chez son adversaire des conséquences très variables. Les deux protagonistes peuvent en outre se trouver dans des conditions très diverses : en crise de temps, ou bien très en avance sur le volant par exemple.

Ces choix sont guidés par des principes géométriques valables quel que soit l'adversaire rencontré, principes tenant compte de deux facteurs essentiels : le temps et l'espace.

1. Les caractéristiques des trajectoires en badminton

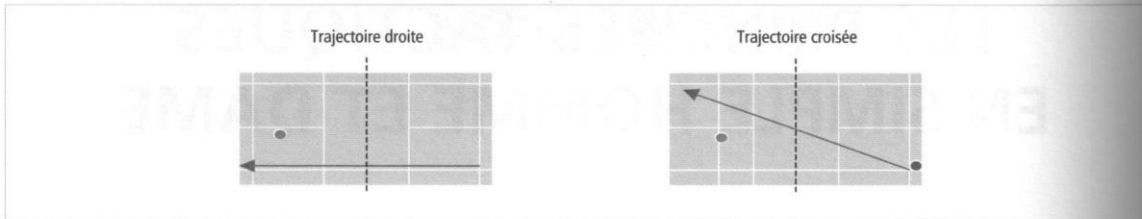
Chaque trajectoire est unique en badminton. Toutefois, il est possible d'utiliser quatre paramètres différents pour en établir les caractéristiques : la direction, la forme, la longueur et la nature. Cet ensemble de paramètres se combine lors de la production d'une frappe : un amorti croisé se définit alors comme une trajectoire croisée, moyennement longue, descendante et franche, tandis qu'un rush a une trajectoire droite, courte, descendante et franche.

Choisir rationnellement le paramétrage d'une trajectoire revient à considérer dans l'absolu les implications qu'ont chacun de ces paramètres tant sur soi que sur l'adversaire.

1. Beyer E., Wörterbuch der Sportwissenschaft, Hoffmann, Schondorf, 1987, cité par Fréry J.-C., *Le jeu de tennis*, Chiron, Paris 1997, p. 65.

a. Direction

La trajectoire que prend le volant peut donc être soit droite, soit croisée.

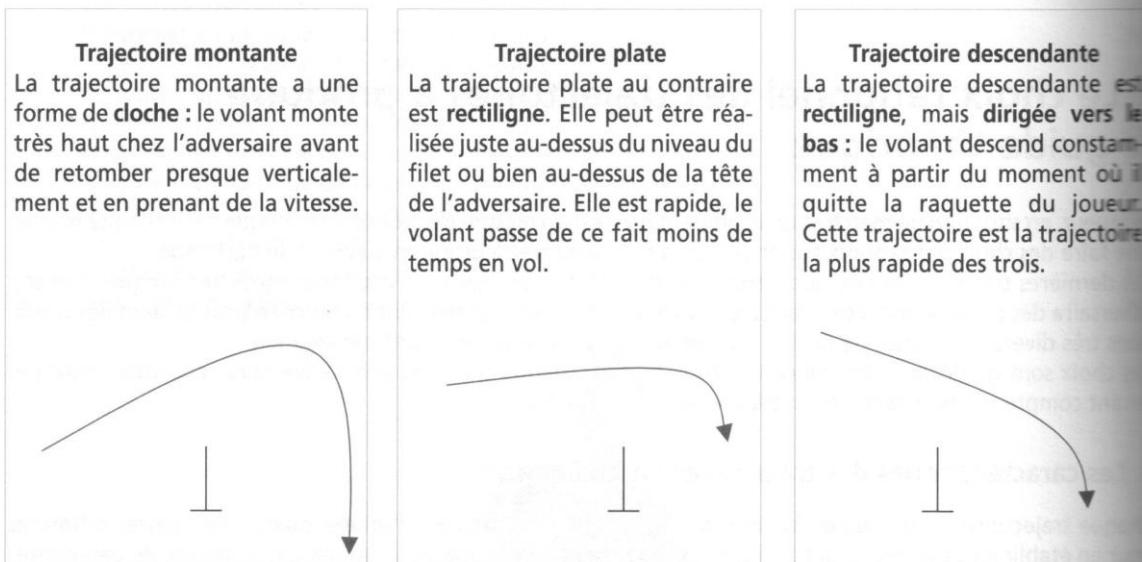


La trajectoire droite est la trajectoire la plus courte, de ce fait celle dont l'adversaire tente de se protéger par un remplacement adéquat. Elle offre peu de temps au joueur pour se replacer, et en offre aussi très peu à l'adversaire. Par contre, ce dernier s'est déplacé proche de son point de chute. La trajectoire croisée est plus longue : elle offre plus de temps aux deux protagonistes pour effectuer leurs actions respectives. Par contre, sa production occasionne un déplacement plus important pour le joueur (son centre du jeu est modifié), et un trajet de déplacement aussi plus important pour l'adversaire.

b. Forme

La forme de la trajectoire peut schématiquement être de trois ordres : trajectoire montante, trajectoire plate, trajectoire descendante. Bien entendu, la trajectoire montante est celle qui offre le plus de temps aux deux joueurs, tandis que la trajectoire descendante est celle qui en donne le moins.

En outre, il est à signaler que la trajectoire montante laisse à l'adversaire la possibilité d'utiliser son répertoire d'attaque en frappe au-dessus de la tête, tandis que la trajectoire plate permet les coups d'interception ou de défense, et la trajectoire descendante uniquement les frappes défensives.

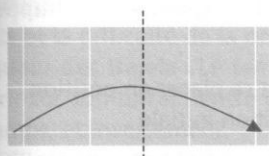


c. La longueur

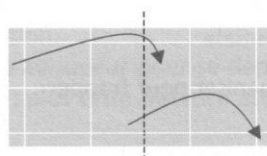
La longueur d'une trajectoire s'évalue par rapport à la distance que le volant couvre en l'air, à **direction et forme égale**. Ainsi, trois longueurs peuvent être repérées :

- trajectoire longue : le volant couvre la totalité du terrain;
- trajectoire moyenne : le volant couvre la moitié du terrain;
- trajectoire courte : le volant couvre une partie infime du terrain.

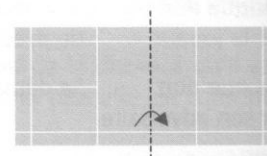
La trajectoire longue part du fond du court du joueur pour atteindre le fond du court chez son adversaire.



La trajectoire moyenne couvre un demi-terrain, soit chez l'adversaire, soit chez le joueur.



La trajectoire courte couvre une distance infime tant chez le joueur que chez son adversaire.



La trajectoire longue est, bien entendu, celle qui offre le plus de temps au joueur pour se replacer, et à l'adversaire pour se déplacer. Elle est par contre plus coûteuse en énergie.

d. La nature

La nature correspond à la façon dont le tamis va entrer en contact avec le volant. Trois natures différentes sont repérables :

- **Frappe franche** : le joueur entre en contact avec le volant avec un tamis vertical.
- **Frappe coupée** : le joueur entre en contact avec le volant avec un tamis vertical, mais durant ce contact, il poursuit le mouvement de sa raquette pour enrouler le volant (cas des slices).
- **Frappe piquée** : au moment du contact volant/raquette, le tamis est très orienté vers le bas.

La frappe franche est la plus sûre mais aussi celle qui surprend le moins l'adversaire. À l'inverse, la frappe coupée est techniquement plus dure à réaliser mais occasionne une difficulté supplémentaire dans la prise d'information de l'opposant.

Maintenant que sont établies les conséquences de chacun de ces paramètres sur le jeu du joueur et celui de son adversaire, il convient de déterminer les caractéristiques idéales de la trajectoire à produire suivant les différentes situations auxquelles sont confrontés les joueurs.

2. Caractéristiques des trajectoires à produire suivant les intentions tactiques

a. Les notions d'échange et de séquence

- **L'échange ou le point** : l'échange (ou le point) correspond à une période temporelle débutant par la mise en jeu et s'achevant lorsque le volant tombe au sol, ou qu'une faute quelconque est commise par un des deux protagonistes. L'échange se compose donc de une ou plusieurs frappes réalisées tant par le joueur que par son adversaire.
- **La séquence** : durant l'échange, le joueur est amené à frapper plusieurs fois le volant et à se déplacer sur le terrain. Mais, en observant ses actions de plus près, il est possible de s'apercevoir qu'elles sont cycliques et correspondent à ce que nous nommerons une séquence.

Séquence : Frappe → remplacement → position de prédisposition initiale → déplacement

Chacun des deux joueurs vit, de plus, les séquences de manière décalée : ainsi, nous remarquons qu'idéalement et en imaginant que les joueurs ne cherchent pas à anticiper :

- Quand un joueur frappe le volant, son adversaire prend des informations.
- Quand le joueur se replace, son adversaire se déplace.
- Quand le joueur est en position de prédisposition initiale, son adversaire frappe le volant.
- Quand le joueur se déplace vers le point de chute du volant, son adversaire se replace.

Les actions que doit réaliser le joueur s'effectuent, de plus, tandis que le volant fait un aller retour, la trajectoire aller tant celle qu'il produit, la trajectoire retour celle que l'adversaire produit.

De ce fait, naturellement, le temps à disposition des joueurs dépend des trajectoires que l'un et l'autre ont réalisées :

Actions à réaliser par les protagonistes sur les trajectoires aller et retour du volant

	Temps de vol du volant sur la <u>trajectoire aller</u> (celle produite par le joueur)	Temps de vol du volant sur la <u>trajectoire retour</u> (celle produite par l'adversaire)
Actions que doit réaliser le joueur	Se replacer et se placer en position de prédisposition initiale	Se déplacer et s'organiser pour frapper
Actions que doit réaliser son adversaire	Se déplacer et s'organiser pour frapper	Se replacer et se placer en position de prédisposition initiale

b. La notion de pression temporelle

– Définition de la notion de pression temporelle :

Fortement utilisée pour comprendre les décisions que prend le joueur au cours de l'échange d'une part, lors de chaque séquence d'autre part, l'indice de pression temporelle s'établit en comparant le temps nécessaire au joueur pour réaliser ses diverses actions au temps dont il dispose réellement. Nous distinguerons, en outre, pour étudier chaque séquence, un indice total de pression temporelle et des indices partiels de pression temporelle.

– Définition de l'indice total de pression temporelle :

L'indice total de pression temporelle est le ratio permettant de rapporter le temps dont a besoin le joueur pour réaliser ses actions au temps dont il dispose sur une séquence entière.

- **Le temps à disposition** dépend des trajectoires produites. Il est la somme de deux temps :
 - le temps de vol du volant sur la trajectoire aller (celle que le joueur produit),
 - le temps de vol du volant sur la trajectoire retour (celle que l'adversaire produit).
- **Le temps dont il a besoin** (ou temps nécessaire) dépend des actions qu'il doit réaliser. Il est en simple la somme de trois temps différents :
 - le temps nécessaire au remplacement,
 - le temps nécessaire à l'analyse de la trajectoire produite par l'adversaire et à la décision de déplacement,
 - le temps nécessaire au déplacement et placement sous le volant.

$$\text{Indice de pression temporelle} = \text{Temps à disposition du joueur} / \text{Temps nécessaire au joueur}$$

– Définition des indices partiels de pression temporelle²

Les indices partiels de pression temporelle sont plus précis. Ils se calculent en comparant, le temps à disposition accordé par une seule trajectoire au temps nécessaire pour réaliser une action précise, (soit le déplacement et la frappe, soit le remplacement). Nous trouvons donc les ratios suivants :

- Pour le remplacement (IPTR) : le temps de vol du volant sur la trajectoire aller / temps nécessaire au remplacement.
- Pour le déplacement (IPTD) : le temps de vol du volant sur la trajectoire retour / le temps nécessaire au déplacement et placement sous le volant.

– Paramètres permettant d'influencer le temps nécessaire et le temps à disposition

Le temps nécessaire au joueur, comme le temps dont il dispose, sont variables. Ils peuvent soit augmenter, soit diminuer d'une séquence à l'autre et ainsi modifier l'indice de pression temporelle.

• Augmentation ou diminution du temps à disposition

La diminution (ou l'augmentation du temps à disposition) dépend du temps de vol du volant, donc des trajectoires produites. Ce dernier varie en fonction de deux éléments : la vitesse du volant et la distance de vol qu'il va couvrir.
Vitesse du volant : La vitesse du volant dépend de la puissance de l'impact volant/raquette et de la forme de la trajectoire.

2. Voir en ce qui concerne la notion de pression temporelle les articles de C. Alain et C. Sarrazin (1985) et C. Leveau (2000).

Distance de vol : La distance de vol dépend en premier lieu de la longueur de la trajectoire. Mais elle dépend également de la direction prise par le volant : depuis un même point géométrique sur le terrain, la production d'une trajectoire croisée est plus longue qu'une trajectoire droite, donc offre plus de temps. Cette distance de vol dépend aussi de la hauteur que prend le volant : plus le volant s'élève et plus la distance qu'il parcourt augmente.

• **Augmentation ou diminution du temps nécessaire**

La diminution (ou l'augmentation) du temps nécessaire au joueur dépend de deux registres : la longueur des trajets et la difficulté de la prise d'information.

Longueur des trajets : Le temps nécessaire au joueur pour se déplacer dépend de la distance qu'il va devoir couvrir sur son terrain entre deux frappes : plus cette distance est importante et plus elle est consommatrice de temps, et inversement.

Prise d'information et décision de déplacement : L'objectif de toute prise d'information est de connaître le point le plus rapidement possible le point de contact possible avec le volant joué par l'adversaire : plus cette prise d'information est tardive et complexe et plus elle est consommatrice de temps, et inversement. Deux éléments permettent d'augmenter ou de diminuer le temps de prise d'information/ prise de décision : le nombre de choix possibles de l'adversaire et le moment d'apparition des indices pertinents.

Ainsi, plus l'adversaire possède d'alternatives au moment de sa frappe, et plus le joueur est contraint d'attendre que des indices pertinents n'apparaissent pour connaître la trajectoire qui est produite. *A contrario*, moins l'adversaire possède de choix, et plus le joueur peut anticiper : lorsqu'un adversaire ne possède plus que très peu de solutions techniques, la prise d'information est quasi inutile et le temps consacré à cette étape disparaît. De la même façon, plus l'adversaire est capable de réaliser des préparations de frappe similaires pour produire des trajectoires différentes, plus le joueur est contraint d'attendre le moment du contact volant/raquette pour connaître la nature de la trajectoire émise. Inversement, plus l'adversaire donne précocement des informations plus il est possible de prendre rapidement une décision de déplacement.



– Les différents degrés de pression temporelle

Suivant le caractère des actions qu'il doit réaliser et le temps dont il dispose, le joueur se retrouve plus ou moins sous pression temporelle. Ceci peut s'évaluer depuis une échelle de pression temporelle à 9 degrés :

Degré 9 (□□□□□□■) : Pression temporelle absolue : le joueur n'a le temps ni de se replacer, ni de se déplacer vers le volant.

Degré 8 (□□□□□■□) : Pression temporelle très forte : possibilité de réaliser les actions de remplacement et déplacement, mais le placement sous le volant très aléatoire, et les choix de frappe extrêmement limités.

Degré 7 (□□□□□■□) : Pression temporelle forte : possibilité de réaliser les actions de remplacement et de déplacement défensif. Le placement est approprié mais les choix de frappe restent limités.

Degré 6 (□□□□■□□) : Pression temporelle modérée : possibilité de réaliser les actions de remplacement et de déplacement défensif. Le placement sous le volant en situation défensive est assuré.

Degré 5 (□□□■□□□) : Pression temporelle neutre : le joueur possède juste le temps de se replacer et puis se déplacer pour entrer en contact avec le volant depuis un coup offensif.

Degré 4 (□□■□□□□) : Pression temporelle moindre : le joueur bénéficie d'un temps suffisant à partir du moment où ses trajets sont exécutés rapidement.

Degré 3 (□■□□□□□) : Pression temporelle faible : le joueur dispose du temps nécessaire pour se replacer et se déplacer facilement en position offensive. Il possède plusieurs choix d'attaque.

Degré 2 (■□□□□□□) : Pression temporelle très faible : le joueur dispose de beaucoup de temps pour effectuer toutes ses actions et prendre des informations sur l'adversaire. Il peut assurer tous ses choix possibles d'attaque.

Degré 1 (■□□□□□□) : Pression temporelle infime : le joueur n'a plus aucun trajet à faire une fois que l'adversaire a touché le volant : il attend le volant.

c. Le rapport de force, les phases de jeu et les intentions tactiques en badminton

– Le rapport de force

Le rapport de force au cours d'une séquence résulte de la comparaison entre la pression temporelle subie par le joueur et celle subie par son adversaire.

Lorsque cette comparaison est défavorable au joueur, c'est-à-dire qu'il subit une pression temporelle plus importante que son adversaire, il est dit dominé. Lorsque inversement, cette comparaison lui est favorable (pression temporelle subie moins importante que celle de l'adversaire) il est dominant. Enfin, lorsque les deux pressions temporelles sont quasiment équivalentes, les deux joueurs sont en situation neutre.

– Les phases de jeu

De manière simplifiée, et comme c'est le cas dans chaque sport duel, il est possible d'établir une relation directe entre ces trois types de rapport de force et trois phases de jeu différentes en badminton : la défense, l'attaque et la préparation du point.

Quand le joueur est dominé, il se trouve en défense. Quand il est dominant, il se trouve en attaque. Enfin, quand l'indice est neutre, il se situe en préparation de point.

Les intentions tactiques se définissent par rapport à ces grandes phases, mais elles sont nombreuses car elles s'établissent depuis une confrontation entre la pression temporelle exacte que le joueur subit et celle que subit au même instant l'adversaire.

– Les intentions tactiques et le choix de la trajectoire

Le choix d'une trajectoire par le joueur doit de manière idéale dépendre de la pression temporelle qu'il subit et de celle que subit son adversaire au même moment. Cette pression temporelle peut s'évaluer à travers une échelle.

Lorsque le joueur décide de la frappe qu'il va réaliser, il achève une séquence pour entrer dans une nouvelle. Pour prendre une décision rationnelle, il doit donc tenir compte :

- de la pression temporelle totale qu'il a subie lors de la séquence précédente,
- de la pression temporelle qu'a subie son adversaire.

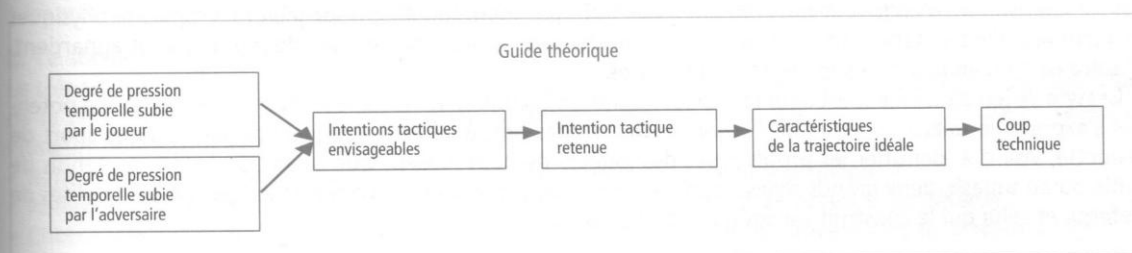
À partir de ces éléments, il détermine s'il se trouve ou non en situation confortable. Il doit en outre effectuer un diagnostic sur la situation de son adversaire afin d'établir si ce dernier a eu le temps, ou non, de se replacer correctement.

Il décide alors de retenir une intention tactique particulière lui permettant de gérer au mieux la situation dans l'optique de faire évoluer naturellement à terme le rapport de force en sa faveur.

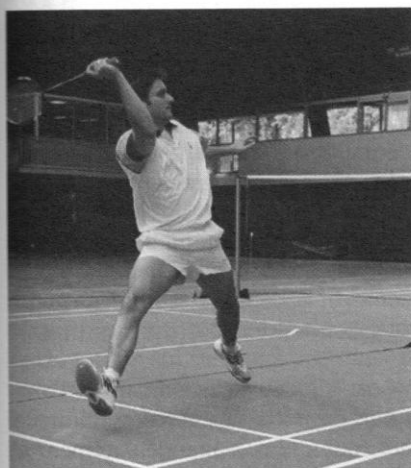
Plusieurs intentions tactiques décrites de manière précise dans les fiches ci-après sont envisageables : l'intention de survie, l'intention de gain de temps, l'intention de contre-attaque, l'intention de déstabilisation spatiale, l'intention d'accélération, l'intention de feinte, l'intention de débordement, celle d'agression et enfin l'intention de « kill ».

d. Conclusion

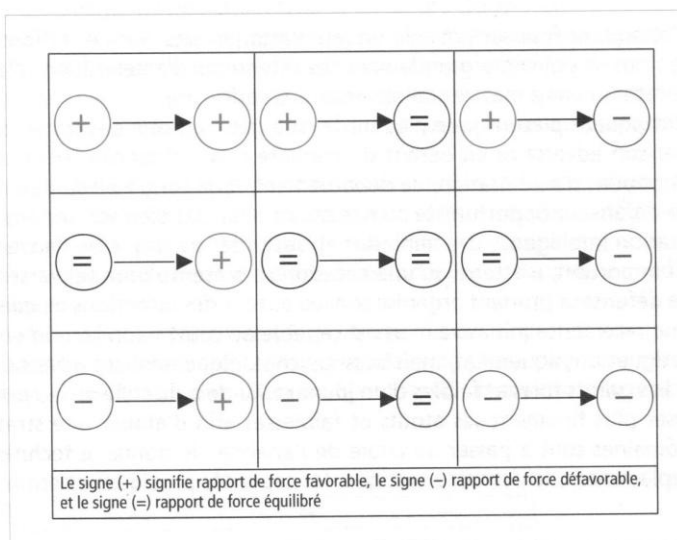
Toute décision rationnelle de production d'une trajectoire dépend de la mise en relation de la pression temporelle subie par le joueur, et de celle subie par son adversaire. Ceci débouche sur une intention tactique adaptée aux circonstances. Cette mise en relation rationnelle constitue le guide théorique que le joueur doit intégrer au cours de sa formation.



À l'issue de la trajectoire produite, et en vue de connaître le degré de pertinence de celle-ci, il est intéressant de comparer l'évolution du rapport de force d'une séquence à l'autre : cette évolution peut se faire de 9 manières différentes comme l'a mis en évidence A. Pizzinato³.



En défense comme en attaque, le joueur a toujours une intention tactique : ici, M. Rodriguez, en situation défensive cherche à gagner du temps en produisant une trajectoire haute et longue.



3. A. Pizzinato, *Le Tennis*, Presse universitaire de Nancy, 1993, p. 15.

II. La construction de la stratégie en badminton : le guide pratique

L'analyse des différentes intentions tactiques envisageables par tout joueur au cours de l'échange constitue un guide théorique lui permettant de retenir rationnellement la solution la plus adaptée à la situation qu'il rencontre.

Pour autant, il est nécessaire de considérer d'autres facteurs influençant les prises de décision du joueur. Ces derniers, plus contextualisés, ont trait à la gestion d'un match particulier et se réfère à la fois aux caractéristiques, forces et faiblesses, du joueur, à celles de son adversaire, mais aussi à l'environnement. En croisant ces différents éléments, avant et durant le match, le joueur, aidé ou non de son coach, élabore ce qu'il convient d'appeler une stratégie. Cette dernière va constamment orienter ses choix.

1. Les caractéristiques des joueurs

Les caractéristiques d'un joueur correspondent aux traits pertinents qualifiant son jeu et ses capacités physiques et mentales. Elles s'établissent en prenant en considération d'une part le style de jeu auquel il appartient, d'autre part en analysant ses forces et ses faiblesses.

– **Le style de jeu** d'un joueur est défini selon les intentions tactiques qu'il privilégie et dans lesquelles son potentiel s'exprime le mieux au cours de l'échange. Des études ont, à ce titre, été menées dans chaque sport de raquette, visant à identifier les profils types des joueurs de haut niveau. Que ce soit au tennis, au tennis de table ou au squash, deux grands styles s'opposent toujours : le joueur qui construit son jeu sur ses qualités de défense et celui qui le construit sur ses qualités d'attaque⁴.



L'**attaquant fonceur** possède un jeu d'attaque très riche et efficace. Capable de produire des trajectoires très rapides, il privilégie grandement les intentions d'accélération, d'agression et de kill. Peu patient, il cherche constamment à mettre son adversaire en difficulté.

L'**attaquant placeur** joue plus sur le côté géométrique des trajectoires que sur leur vitesse. Il cherche à déborder son adversaire en gérant de manière très rationnelle les facteurs temps et espaces. Il privilégie ainsi les intentions d'accélération, de débordement et de contre pied, mais défend aussi très intelligemment son terrain.

Le **défenseur opportuniste** couvre quant à lui très bien son terrain. Son jeu se construit avant tout sur une utilisation intelligente des faiblesses et des prises de risque de l'adversaire. Patient, possédant un bagage défensif important, il attend qu'une occasion se présente pour renverser totalement le rapport de force.

Le **défenseur prudent** organise son jeu autour des intentions de gain de temps et de contre-attaque. Il ne prend que rarement l'initiative mais est capable de couvrir son terrain en toute circonstance. Il cherche avant tout à fatiguer physiquement, mais aussi psychologiquement ses adversaires.

– **Les points forts et faibles d'un joueur** : Au-delà du style de jeu privilégié par le joueur, il est primordial d'analyser plus finement ses atouts et faiblesses afin d'établir une stratégie puis des scénarios efficaces. Plusieurs domaines sont à passer au crible de l'analyse : le domaine technique des coups, le domaine déplacement et remplacement, le domaine tactique, les capacités physiques et enfin les capacités mentales du joueur.

4. Voir à ce titre :

C. Sève, *Tennis de table*, Édition revue EPS, coll. de l'école aux associations, 1995, p. 125.

J.C. Fréry, *Le jeu de tennis*, Chiron, 1997, p. 69.

R. Thibault, *Le badminton*, Gaëtan Morin éditeur, 1993, p. 109.

T.D. Osthassel, L. Sologub, *Le badminton, techniques, tactiques*, Vigot, 1992, p. 213.

2. Les caractéristiques de l'environnement

L'environnement se définit comme l'ensemble des éléments extérieurs au duel, mais qui peuvent avoir un impact sur celui-ci. Deux catégories sont à prendre en considération : l'environnement matériel, et l'environnement humain.

Environnement matériel	Environnement humain
Vitesse des volants	Spectateurs
Hauteur de plafond	Arbitrage
Surface de jeu	
Éclairage de la salle	

3. La stratégie et le scénario

a. La stratégie

La stratégie peut être entendue comme l'art de coordonner de manière optimale ses différentes forces en vue d'atteindre un but précis et réaliste. Elle guide les prises de décisions du joueur, et est mise au point avant chaque rencontre depuis une analyse contextuelle des caractéristiques du joueur, de celles de son adversaire et des particularités de l'environnement. Elle est, de plus, revue et modifiée au cours du match suivant son déroulement. Le choix d'une stratégie résulte de la comparaison des forces et faiblesses des deux protagonistes. Il existe donc autant de stratégies que de rencontres en badminton. Les cataloguer est de ce fait illusoire, il faut apprendre à les créer en tenant compte, pour chaque match, des éléments pertinents collectionnés.

b. Le scénario

Le scénario correspond à la mise en forme de la stratégie et peut s'apparenter à un guide pratique de la gestion de la rencontre. Il correspond à des grandes classes de décisions prises par rapport à la stratégie retenue. Plusieurs points sont ici à définir :

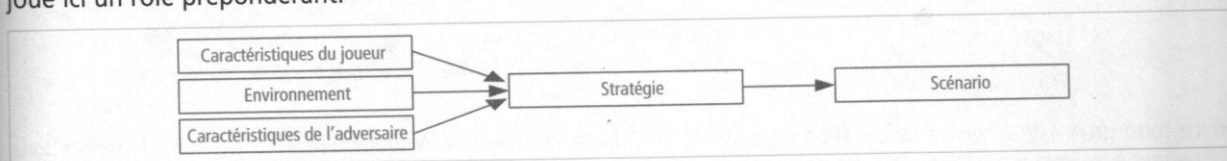
- Réflexion autour du service et du retour de service : quel type de service privilégier ?
- Réflexion autour des intentions tactique à privilégier : se placer plutôt en attaque, en défense ?
- Choix préférentiel des suites de coups à réaliser suivant les faiblesses de l'adversaires, ses « trous ».
- Réflexion autour de la zone de remplacement idéale : faut-il l'avancer légèrement, la reculer, pour mieux anticiper les retours ?
- Gestion des différents sets : 1^{er} et 2^e set surtout.
- Principes à respecter dans la gestion des points critiques : anticiper les coups préférentiels de l'adversaire.
- Gestion du duel, et de la pression du match : comment se comporter ?

c. La modification d'une stratégie ou de différents points du scénario au cours du match

Penser qu'après la mise au point de la stratégie et du scénario, le guide pratique est fixé et immuable serait une erreur très importante. En effet, même s'il peut s'avérer que les décisions initiales soient totalement efficaces et donnent entière satisfaction, ceci est rare : le joueur, comme son adversaire ne jouent jamais exactement de la même manière deux rencontres successives. Qui plus est, l'adversaire a lui aussi mis au point une stratégie visant à remporter la rencontre.

La stratégie et le scénario d'avant match servent ainsi au joueur de point de repère qu'il faut savoir adapter à la réalité du duel. L'activité cognitive de ce dernier, en début de rencontre surtout, est essentielle : il s'agit de d'explorer très rapidement, dans la réalité du duel, les forces et faiblesses véritables de son opposant, ainsi que ses propres caractéristiques pour ensuite évaluer le degré de pertinence des choix tactiques initiaux et les modifier partiellement ou totalement le cas échéant.

Comme le démontre de manière très pertinente C. Sève en tennis de table⁵, le premier set et parfois une partie du set suivant servent à peaufiner ou reconstruire la stratégie. Le joueur après cette phase de restructuration se fixe des orientations qui par la suite ne se modifient plus. Bien évidemment, en badminton, le coach joue ici un rôle prépondérant.



5. C. Sève (2000) écrit : « Les matchs débutent par une période d'enquête au cours de laquelle les joueurs recherchent les actions qui gênent l'adversaire : ils savent que les particularités d'un adversaire diffèrent selon les matchs (...) Quel que soit le résultat de cette enquête, les joueurs l'arrêtent lorsque l'échéance de fin de match se rapproche. » (p. 90).

Préparer une stratégie selon le style de jeu de l'adversaire

1. Jouer contre un attaquant fonceur

Ce type de joueur organise son jeu préférentiellement autour des intentions d'accélération, d'agression et de « kill ». Ces coups forts sont de fait des coups d'attaque tels que les smashes de fond de court très puissants, des slices incisifs et les rushs. Il se déplace vite sur le court et cherche à prendre le volant le plus tôt possible. Joueur agressif, il prend l'initiative de l'attaque, se sent en confiance lorsque ses coups forts transpercent l'adversaire. Peu patient, il commet par contre un pourcentage relativement élevé de fautes directes, et se fatigue assez rapidement compte tenu de la forte dépense énergétique qu'implique son jeu. Afin de préparer un match face à ce type de joueur, il est essentiel de connaître son côté le plus fort en fond de court (CD ou RV), ses qualités réelles de jeu de filet, ses capacités physiques et mentales. Il faut aussi prévoir le type d'attaque susceptible de plus le gêner ainsi que les contre-attaques les plus opportunes depuis une analyse de ses déplacements.

Les stratégies les plus efficaces suivant le style de jeu**Un joueur attaquant fonceur face à cet adversaire attaquant fonceur**

Le jeu au filet constitue une des clés de cette rencontre : en forçant l'adversaire attaquant fonceur à relever le volant depuis le filet, l'opportunité se crée de soi-même d'attaquer. Le second élément essentiel réside en la vitesse de jeu : des attaques plus incisives, un jeu d'accélération maîtrisé permettront au joueur de remporter le match.

Un joueur attaquant placeur face à cet adversaire attaquant fonceur

L'attaquant placeur doit lui aussi chercher à gagner le duel au filet afin de contraindre son adversaire à lever le volant. Depuis le fond du court, il est essentiel qu'il privilégie les trajectoires descendantes, slices, petits smashes placés, pour ne pas donner l'initiative de l'attaque à son opposant. Les services devront être très variés et le joueur doit avoir pour objectif de déplacer constamment son adversaire dans les angles de son terrain.

Un joueur défenseur opportuniste face à cet adversaire attaquant fonceur

Pour le défenseur, la clé du match réside dans sa patience et la qualité de ses contre-attaques. Il devra chercher à provoquer des smashes peu opportuns ainsi qu'à épuiser l'attaquant depuis des défenses très variées en hauteur, profondeur et direction. Des attaques plus fréquentes qu'habituellement lui permettront de prendre un certain ascendant sur le match. Le défenseur peut aussi chercher à détruire le coup fort de l'attaquant en jouant exagérément sur celui-ci.

Un joueur défenseur prudent face à cet adversaire attaquant fonceur

Suivant les qualités réelles de défense ainsi que ses capacités physiques, le joueur défenseur a une réelle carte à jouer face à l'attaquant fonceur. Il devra s'appliquer à produire des trajectoires très longues et très hautes mettant l'attaquant en difficulté dans ses attaques. Le gain du match se fera suivant les qualités physiques des deux protagonistes ainsi que sur la gestion mentale du match.

2. Jouer contre un attaquant placeur

Ce second type de joueur construit son jeu avant tout de manière spatiale en cherchant le plus souvent à placer le volant dans un espace laissé libre par l'adversaire. Il privilégie les intentions de déstabilisation spatiale, d'accélération, de feinte, de contre-pied, et de débordement. C'est un joueur tacticien : il maîtrise parfaitement la géométrie du jeu en badminton. Ses coups préférés restent le dégagement offensif, les amortis et slices, les contre-amortis, et les poussés offensifs. Ses déplacements sont très rationnels, et il supporte difficilement de commettre des fautes lorsqu'il construit son échange. Avant de le rencontrer, il faut surtout analyser ses déplacements et déplacements afin de connaître ceux qui sont susceptibles de plus le gêner ou occasionner un retard. Il faut aussi circonscrire l'endroit du terrain depuis lequel il possède le moins de solutions. Enfin, il est important de connaître l'attaque le plaçant le plus en difficulté, et les défenses qu'il maîtrise le moins.

Les stratégies les plus efficaces suivant le style de jeu**Un joueur attaquant fonceur face à cet adversaire attaquant placeur**

L'attaquant fonceur a tout intérêt à faire pression sur l'attaquant placeur en rompant l'échange le plus rapidement possible et en imposant son rythme très rapide de jeu. En s'appuyant sur le jeu d'accélération, il est important d'empêcher le placeur d'entrer dans ses routines de construction du point.

Un joueur attaquant placeur face à cet adversaire attaquant placeur

Le match va ici se jouer sur le degré de pertinence tactique des différents choix et sur la régularité de l'un et l'autre des deux protagonistes. À niveau égal, il est essentiel de prendre l'initiative du débordement plus tôt que son adversaire tout en concluant l'échange par des trajectoires descendantes et droites dès que l'occasion se présente. Des changements brutaux de rythme désorganiseront, de plus, l'attaquant placeur. Enfin, un jeu centré le déstabilisera complètement.

Un joueur défenseur opportuniste face à cet adversaire attaquant placeur

Face à un attaquant placeur, le défenseur opportuniste devra être patient et ne tenter de contre-attaquer qu'en situation favorable, en contre-pied le plus souvent. Ces dernières devront en outre être parfaitement bien placées géométriquement. Le défenseur a intérêt à ne pas entrer dans le jeu en profondeur que souhaite imposer son adversaire pour l'amener plutôt à jouer à mi-court et plat : les accélérations depuis des drives ou des petits smashes piqués gêneront l'attaquant. Qui plus est, il peut être intéressant de construire des leurs d'espace libres à l'attaquant qu'il tentera à tort d'exploiter.

Un joueur défenseur prudent face à cet adversaire attaquant placeur

Le défenseur prudent doit baser son jeu sur sa faculté à couvrir toute la surface de son court en calculant très vite les probabilités de retour. Son objectif sera de fatiguer moralement son adversaire en défendant chaque attaque placée, et ce en vue de le contraindre, à terme, à prendre une initiative peu opportune qui occasionnera une faute directe ou un retour peu efficace.

3. Jouer contre un défenseur opportuniste

Plutôt centré sur la défense, ce troisième type de joueur construit son jeu sur toutes les maladroites tactiques de son adversaire : que celles-ci soient spatiales (volant mal placé) ou temporelle (attaque non pertinente), ce joueur axe ses intentions autour de la contre-attaque et du contre-pied. Ses forces se situent à la fois dans des capacités très élevées de lecture de trajectoire, et dans la maîtrise de la géométrie du jeu en badminton. Il possède un jeu de mi-court très solide, ainsi qu'une panoplie de coups plats servant à déstabiliser l'adversaire et lui permettant de créer des changements de rythme brutaux. Les risques qu'il prend, ainsi que les attaques qu'il réalise parfois, sont rationnels et calculés.

Il est important d'avoir une connaissance assez précise des contre-attaques favorites de ce joueur, ainsi que celle des volants sur lesquels il préfère s'appuyer pour construire son jeu. Il convient en outre d'évaluer ses qualités réelles de jeu à mi-court et au filet, et de circonscrire les attaques le gênant le plus. Enfin, son jeu de fond de court est à étudier pour connaître l'angle du terrain depuis lequel il possède le moins de solution.

Les stratégies les plus efficaces suivant le style de jeu

Un joueur attaquant fonceur face à cet adversaire défenseur opportuniste

Il faudra de la lucidité et de la patience à l'attaquant fonceur pour venir à bout du défenseur opportuniste. Deux stratégies antagonistes peuvent se mettre en place : soit cribler le défenseur depuis des attaques très puissantes et un jeu d'accélération sans faille sur lequel il n'a pas le temps de s'appuyer, soit varier le jeu et attaquer de manière plus prudente sans ouvrir les angles de son propre court.

Un joueur attaquant placeur face à cet adversaire défenseur opportuniste

Face à un défenseur opportuniste, l'attaquant devra tout mettre en œuvre pour imposer son propre jeu, en le déplaçant constamment sur le terrain avant de tenter une attaque décisive. Il sera en outre peut être judicieux de modifier constamment le rythme du jeu en optant pour des trajectoires hautes, longues sur lesquelles il ne peut s'appuyer.

Un joueur défenseur opportuniste face à cet adversaire défenseur opportuniste

S'engage sans doute un match très mental où il s'agit avant tout de devenir maître du jeu. Pour cela, il faudra être à la fois prudent et agressif en cherchant à construire le point de deux façons : soit sur le point fort d'attaque de l'autre afin de le pousser à prendre l'initiative pour le contrer, soit en le fixant au fond de court sur son point le plus faible afin de se créer une opportunité indiscutable.

Un joueur défenseur prudent face à cet adversaire défenseur opportuniste

Le défenseur prudent a tout intérêt à se cantonner à son style de jeu : protéger la surface de son terrain en remettant le volant en jeu depuis des trajectoires hautes, longues et inconsistante du point de vue du rythme. Il a ici intérêt à jouer soit très long, soit très proche du filet en vue de déplacer le défenseur opportuniste, mais ceci sans jamais lui donner la possibilité de contrer le jeu.

4. Jouer contre un défenseur prudent

Le défenseur prudent base son jeu sur la couverture de son terrain et cherche avant tout à provoquer la faute de l'adversaire. Il construit ses points sur des intentions d'accélération, de débordement en attaque, mais surtout sur un jeu défensif sans faille. Très à l'aise en mi-court, il est capable de maîtriser tout un ensemble de défense de smash ou de slices. Il se déplace en outre vite sur le terrain, et est capable de renvoyer le volant très haut et très loin chez son adversaire dans n'importe quelle circonstance. Il apprécie les échanges longs et fatigants physiquement qu'il tentera à tout prix de remporter par une contre-attaque cinglante. Accrocheur, patient, et prudent dans ses prises de décision, il cherche avant tout à épuiser les énergies physiques et mentales de ses adversaires.

Avant de le rencontrer, le constat réel de ses qualités de défense s'impose afin de connaître les ouvertures possibles. Une connaissance précise de ses capacités physique et mentale est incontournable afin de se construire une représentation claire du match à venir.

Les stratégies les plus efficaces suivant le style de jeu

Un joueur attaquant fonceur face à cet adversaire défenseur prudent

L'attaquant fonceur possède deux alternatives : soit il est en mesure d'imposer un jeu d'attaque que le défenseur ne parvient pas à défendre, et dans ce cas, il a tout intérêt à utiliser ses armes favorites, soit il doit chercher à varier son jeu. Dans ce second cas, il va devoir contraindre le défenseur à se déplacer sur tout son court et ce depuis des trajectoires d'accélération (dégagement offensif ou amortis rapides) avant de le transpercer dès qu'un retour inopportun est réalisé.

Un joueur attaquant placeur face à cet adversaire défenseur prudent

L'attaquant placeur va lui aussi devoir chercher à créer l'espace libre en construisant son échange sur de nombreuses frappes. Il va devoir en outre enchaîner des attaques et accélérer son rythme habituel de jeu à des moments très choisis du match s'il veut venir à bout du défenseur. Enfin, la déstabilisation du défenseur peut provenir de l'utilisation de trajectoires très variées afin de l'empêcher d'anticiper.

Un joueur défenseur opportuniste face à cet adversaire défenseur prudent

Pour remporter ce duel, le défenseur opportuniste va devoir allier deux types de jeu : un jeu d'attente, de non prise d'initiative depuis des échanges construits en longueur et ce afin « d'endormir » la vigilance du défenseur prudent et des modifications soudaines de rythme de jeu vers un jeu très rapide et plat.

Un joueur défenseur prudent face à cet adversaire défenseur prudent

Face à un joueur lui aussi défenseur, il faut se préparer à un match très long et éprouvant physiquement. L'échange doit s'organiser sur des alternances de jeu de fond de court et de jeu au filet, en vue de faire parcourir à l'adversaire le plus de chemin possible. Des petites attaques placées seront très bénéfiques si elles ne créent pas de déséquilibre pour le joueur. Il va en outre falloir tenter à des moments bien choisis de surprendre son adversaire par un jeu illogique géométriquement lui ôtant la possibilité d'anticiper chaque trajectoire.

Principes à respecter pour mettre au point une stratégie

1. Utiliser au maximum ses points forts tout en protégeant au mieux ses points faibles.
2. Utiliser au maximum les points faibles de l'adversaire. Ne permettre à l'adversaire d'utiliser ses points forts que pour chercher à dérégler ses derniers.
3. Construire la stratégie depuis deux éléments fondamentaux : ce qu'il faudrait faire par rapport aux caractéristiques de l'adversaire, et ce que le joueur est capable de faire : les pôles technique et tactique sont indissociables.
4. Construire la stratégie sur ce qu'il est nécessaire de faire pour gagner et non sur ce que le joueur a envie de faire.
5. Prendre en considération l'ensemble des paramètres du jeu sans omettre le physique ou le mental.
6. Prendre en considération l'ensemble du match, (point, set et partie entière) pour élaborer une stratégie globale.
7. Ne pas modifier une tactique pertinente, mais modifier une tactique perdante depuis les indices collectés.

Code des exercices

Les codes des exercices propres au travail de la tactique de simple en ce qui concerne la mise au point d'une stratégie sont les suivants :

6.8.4 - 6.8.5 - 6.9.3 - 6.9.5 - 6.10.6