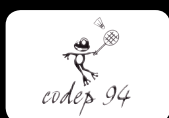




Le JEU au FILET

LE KILL



Le JEU au FILET

- Le jeu au filet en simple comme en double est **la clé du badminton encore plus aujourd'hui**.
- **Être agressif sur l'avant du court** enlève des options à des adversaires qui hésiteront à jouer dans cette zone de jeu.
- Chaque coup au filet bien maîtrisé est un coup supplémentaire dans sa gamme pour **rendre la lecture du jeu plus compliquée** pour l'adversaire.
- Le jeu au filet demande une grande attention, une grande confiance et une bonne maîtrise de ses émotions.

Le KILL

Coup frappé au-dessus du filet en zone avant cherchant à envoyer le volant au sol chez l'adversaire. Il est joué en coup droit et en revers. Il est utilisé en simple et en double.

Les 3 phases du kill

Avant la frappe :

- Se déplacer vers le volant - orientation des appuis avec pied raquette devant.
- Avoir une prise de raquette haute en utilisant les doigts pour changer de prise.
- Armer tôt et même préparation que tous les coups joués au filet (coude haut et libre, tête de raquette levée, bras fléchi devant le corps).

Pendant la frappe :

- Frapper le volant le plus tôt possible pour donner plus d'angle.
- Faire un geste en direction de la cible souhaitée.
- Faire une frappe rebond (relâché - serré). Faire un geste court.
- Mettre le bras non raquette équilibrateur vers l'arrière et presque tendu.
- Finir le geste devant soi en maintenant le coude haut.

Après la frappe :

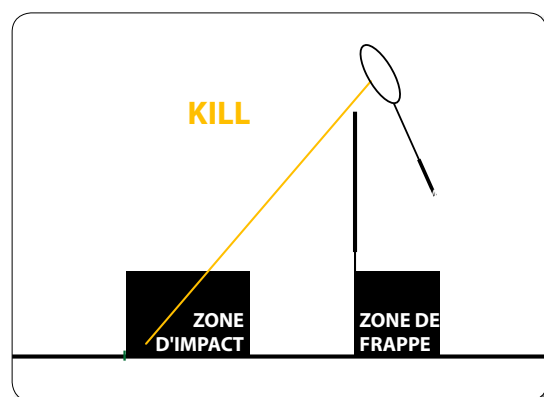
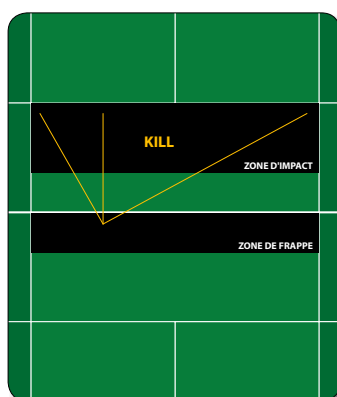
- Faire remonter la raquette bras fléchi à l'amorce du remplacement qui sera le plus proche du centre du jeu pour pouvoir enchaîner rapidement.

OBJECTIFS du kill

- Marquer le point, finir l'échange, mettre le volant par terre.
- Jouer sur l'adversaire et/ou où il ne l'attend pas.
- Maîtriser l'avant du court.

TRAJECTOIRES POSSIBLES du kill

- Piquées.
- Droites, croisées, sur l'adversaire.



Le kill dans le RAPPORT DE FORCE

Le kill permet aux joueurs le maîtrisant de montrer leur présence et leur supériorité dans la zone avant du court.

Une domination qui enlève des options de jeu aux adversaires qui hésiteront à jouer dans cette zone tout au long du match.

MAÎTRISER le kill, c'est...

- **Précision...** réaliser une trajectoire piquée dans la zone souhaitée.
- **Régularité...** réussir le coup plusieurs fois de suite.
- **Efficacité...** marquer le point, maintenir/prendre l'initiative du jeu.

PROBLÈMES RENCONTRÉS et POINTS À OBSERVER

Le non-respect des consignes des 3 phases ci-contre ne permet pas de réaliser la frappe dans de bonnes conditions notamment si le joueur arrive avec la mauvaise jambe devant et si la raquette est trop basse pendant la préparation.

Pour être plus complet, on peut y ajouter les éléments suivants :

- | • Problèmes rencontrés | >> Points à observer |
|---|--|
| • Le volant ne franchit pas le filet | >> La raquette redescend trop rapidement pendant la frappe, entraînant le volant trop tôt vers le sol. |
| • Manque d'équilibre au moment de la frappe | >> Le joueur se précipite trop vers le volant pour le frapper. |
| • L'exécution du geste est gênée | >> Le joueur n'a pas sa raquette bien devant lui et/ou fait un grand mouvement. |



**Ligue Ile-de-France
de Badminton**

96/98 rue Blanche - 75 009 Paris
Tél : 01 53 25 11 61
Site internet : www.lifb.org
Courriel : secretariat@lifb.org