

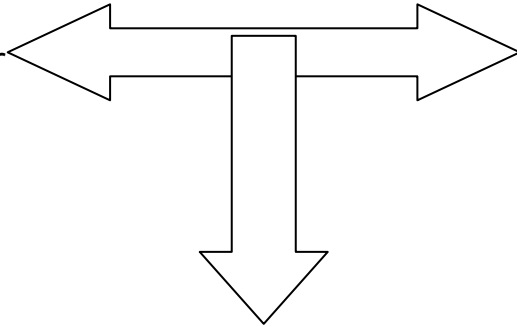
Réflexion engagée dans le cadre du GEPEP raquettes engagé en 2001 et suspendu depuis

A partir d'une conception résumée dans le tableau suivant réalisé par Georges Couartou et Francine Grunenfelder:

SAVOIR ASSUMER UN AFFRONTEMENT

Savoir adapter sa motricité et sa mobilité à l'espace badminton pour prendre et conserver l'initiative en produisant toutes les trajectoires nécessaires

Savoir décider seul et maîtriser la tension émotionnelle de l'affrontement



Produire des séquences de trajectoires prévues dans un projet tactique

Prendre et assumer des décisions seul en appliquant objectivement le règlement IBF

L'activité du joueur

de

badminton

S'organiser au plan cognitif et moteur pour intervenir le plus tôt possible sur le volant

Identifier, prélever et exploiter des indices utiles pour décider

Demander une aide pour son apprentissage

Se préparer physiquement et mentalement pour être concentré et vigilant

Cycle réel 1^{ère} Lycée STT en majorité Vendredi 8 – 10 h 7 semaines - 1 h de badminton 50 à 52' effectives - 1^{er} Cycle de l'année

GROUPE DE 28 Garçons 24 présents en moyenne 1 gymnase C 6 m de Haut 5 terrains tracés + 2 intermédiaires possibles

Séance1 Reprise de contact avec l'activité : Matériel / Sécurité / Principes de base

Vérifier niveau de seconde : Trajectoires variées pour gagner – Imposer des déplacements importants à l'adversaire

OBJECTIFS	Transformations visées	Déroulement	Observables	REMIATION
Gagner du temps	S'adapter au matériel	Montage terrain		
Sécurité	Respecter l'intégrité	Rappel espace autour d'un joueur / Respect volant / Casse cordage		
Informé sur la frappe en pro supination	passer d'un jeu en flexion de poignet à un jeu avec une rotation de l'avant bras	Jonglage 1Vt par joueur BUT claquer le Vt au plafond Libre PUIS précision sur accélération sans action du bras PUIS précision sur rotation de l'avant bras	type de frappe, utilisation su bras position raquette % corps : dvt en poêle à frire → EN ROTATION	Aborder par le revers en priorité
Utiliser une frappe spécifique et prometteuse	passer d'une frappe sécurisante par le bas à frappe par-dessus plus efficace	Traversée de salle BUT claquer le volant sur le mur d'en face Libre PUIS limiter le nombre de frappe PUIS démo frappe par-dessus PUIS demander de limiter nb de frappe 2 traversées sur chaque	Mode de frappe Mode déplacement Nombre de frappes	Aménagement sécurité terrains Utiliser solutions trouvées par-dessus
Allonger les frappes	Rechercher une frappe accélérée	1 contre 1 sur ½ terrain Echanges libres PUIS Pousser adversaire hors terrain (gagne terrain) Q? sur comment envoyer loin ? : frapper " fort " ... /avancer pour prendre tôt ... avancer en frappant pour certains Reprise pour essayer ces possibilités	Les trajectoires produites → tendues / au-dessus → longueur (fond/fond, Mi court/fond) Utilisation force ou vitesse	Faire poser au sol le Vt en trop Passer de frapper fort à frapper VITE SEC

Donner du sens à gêner l'adversaire	De frapper sans intention à chercher à "nuire"	Match normal avec gage = 3 pompes BUT : faire tomber le Vt dans le terrain adverse sans qu'il soit touché → l'adversaire fait 3 pompes	Les solutions trouvées, notamment au service	Préciser la consignes il n'y a pas pompes à chaque faute
Donner du sens à gagner	Chercher à gagner	Match 1 contre 1 sur ½ terrain en 2 minutes 30 2 ^{ème} match en faisant rencontrer Ggnt/ggnt perdt/prdt sur même terrain	Les solutions trouvées Les replacements	Aménager le changement Ne pas donner de conseils
Donner du sens au score et connaître ses camarades	Donner de l'importance au résultat des rencontres	Noter les scores et le prénom de l'adversaire		cf. fiche jointe difficulté sur l'ordre des scores
Faire réfléchir	Analyser ses possibilités	Questionnement et classement des réponses : que faites-vous pour gagner ? que faites-vous quand vous perdez ?	Les solutions proposées	Classement en 3 colonnes cf. ci dessous
Concrétiser cette "réflexion" en match	Réfléchir un peu en jouant	4 Matches de 3' toujours sur ½ terrain On regroupe les élèves selon le nb de matches gagnés précédemment (type ronde suisse)	Noter le score à chaque match	

Les principales observations : Bonne ambiance et intérêt des élèves pour les différents exercices. Un peu de pauvreté sur l'expression :

	TRAJECTOIRES	DEPLACEMENT	TACTIQUE
Pour gagner	Tirer fort Savoir jouer	Faire courir Faire avancer et reculer	Marquer un point Jouer vite Le fatiguer / L'épuiser
Je perds quand	Jouer mal Pas viser (ne pas être précis) Sortir le volant		Pas concentré

EXEMPLE DE FICHE

NOM :

Prénom :

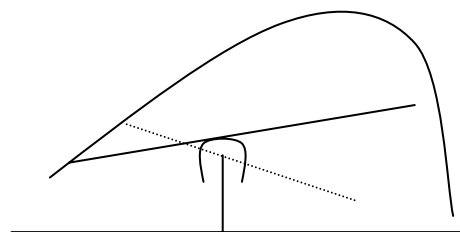
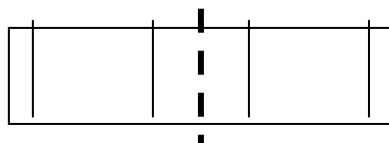
Classe :

RELEVÉ DE SCORE

Date	Prénom Adversaire	Score Moi / Advers.		

AUTO EVALUATION

Je suis capable d'envoyer le volant :



Je réussis souvent à renvoyer le volant : Quand je suis arrêté

Quand je cours

J'envoie souvent le volant :
 Sur mon adversaire
 Derrière mon adversaire

Loin de mon adversaire
 Devant mon adversaire

Sur le dernier match gagné : j'ai gagné parce que

Sur le dernier match perdu : j'ai perdu parce que

CONSTATS

Dans le match : beaucoup de frappes en "force" sans réfléchir (alors que sur les 3 pompes il y a réellement effort pour placer)

les trajectoires sont rarement variées

le service est rarement une arme tactique, au mieux il est toujours au fond

Au niveau moteur : beaucoup de frappes avec le bras, avec le buste ... surtout pour conclure → de nombreux Vt ratés

des difficultés en recul : chutes, déséquilibres, échecs des frappes ou simples repoussés

ANALYSE

??? Manque de variété des trajectoires : * incapacités techniques

* Non-utilisation dans l'urgence du match

→ Faire sentir que l'on PEUT varier et que cela est rentable à court terme

+ Insister sur l'intérêt tactique du service – Favoriser la concentration et la prise d'info à ce moment là

* Pas de prise en compte des placements et déplacements de l'adversaire

→ Aider à se décentrer du volant et ou de la réalisation de sa propre frappe pour gérer les infos en provenance du terrain adverse

??? Recherche de frappe en force : * pas de dissociation ou image du tennis

→ Faire comparer résultat entre frapper fort et frapper vite % distance et + ou – Hauteur

* image de passer à travers l'adversaire

→ Faire ressentir la difficulté du recul et le fait que l'adversaire qui recule délivre une trajectoire faible

+ montrer l'intérêt des trajectoires hautes pour passer au-dessus de l'adversaire, l'obliger à reculer et ainsi libérer réellement de l'espace

PROJET DE CYCLE

Compétence des programmes

Niveau 1 : proposer et mener à leur terme ou adapter en cours de match des projets tactiques pour RECHERCHER le gain de rencontres face à des adversaires identifiés de niveau proche. Utiliser la production de frappes variées en direction longueur et en hauteur pour faire évoluer le rapport de force en sa faveur

LES PROGRES ATTENDUS

- 1 - Construire un projet tactique c'est-à-dire enchaîner plusieurs frappes avec une intention de gagner l'échange
- 2 – Construire les habiletés techniques nécessaires à la réalisation de ce projet
- 3 - Voir et prendre en compte les placements et déplacements de l'adversaire

Les objets d'enseignements : Les connaissances (informations et procédures)

INFORMATIONS

Règles simples sur ½ et grand terrain et limites terrain

Services par le bas

Monter et démonter le matériel

Activité Vocabulaire spécifique : dégagement amorti smash débordement contre-pied

Comptage de points – avec service (décompte fédéral) et en point direct

Trajectoire spécifique du volant

Intérêt tactique des trajectoires tendues et en cloche

Critères simples d'observation tactiques et managérat

TECHNIQUES ET TACTIQUES

Etre capable de repousser l'adversaire en fond de court en passant par-dessus et d'enchaîner des volants courts si l'adversaire reste en fond de court

Utiliser accélération main

Se déplacer pour éviter la chute du volant

Rester actif et attentif entre les frappes

Projet tactique :

- Identifier et utiliser des critères simples d'observation et d'analyse des jeux (le mien, celui de mon adv., celui de mon partenaire)
- Gêner l'adversaire pour qu'il ne puisse pas mettre son propre projet en pratique
- Prendre des indices pertinents pendant l'action
- Prévoir des séquences de trajectoires significatives au plan tactique

Voir L'adversaire :

- Se décentrer du volant
- Etre équilibré très tôt après sa frappe pour libérer son regard
- Automatiser suffisamment les frappes pour libérer les canaux d'information

Enchaîner plusieurs frappes

- Stabiliser les postures de frappes même après un déplacement et/ou un déséquilibre
- Diminuer les segments corporels participant à la frappe pour obtenir la trajectoire prévue
- Augmenter amplitude et rapidité des déplacements
- Lire plus tôt les trajectoires adverses pour être plus disponible lors de l'impact

CONNAISSANCE DE SOI

Connaît et utilise procédures spécifiques : Jonglages, traversées de salle

Sait choisir et expliquer simplement des options tactiques

Se concentre avant de servir

SAVOIR-FAIRE SOCIAUX

Utilise le Toss

Respecte l'auto arbitrage – fait preuve de fair play

Respecte l'adversaire

Respecte la programmation des matches

Respecte les espaces de jeu

Distingue les phases de compétition de celles d'apprentissage (jouer contre, jouer pour, jouer avec)

Met en relation observation tactique et projet de jeu pour conseiller utilement son partenaire

Forme de pratique première (présentée lors d'une journée CEP en 2002)

- Matches en simple, *sur grand terrain* avec manager qui intervient lors des temps morts
- le score est continué lors des changements d'adversaire
- comptage des points :
 - **R1** chaque échange rapporte 1 point au gagnant qui conserve ou prend le service
 - **R2** 1 volant non touché par l'adversaire = + 1 point SUPPLEMENTAIRE
 - **R3** 1 volant qui tombe DERRIERE l'adversaire sans être touché = + 3 points
SUPPLEMENTAIRES (référence à "la ligne virtuelle" d'Olivier Calais citée par Didier Preuvot dans le dossier EPS N° 53)
= derrière une // au filet passant au niveau du buste
- pour gagner la confrontation :
 - avoir le plus de points à la fin des 4 matches

Groupe de 4 joueurs de niveau "homogène" 2 à 2 au moins (A et B / A' et B')

A joue contre B 2'30

temps mort de 30" où A' manage A et B' manage B

A continue son match contre B 2'30

A' et/ou B' peut demander un temps mort pour intervenir sur ce 2^{ème} "set"

Puis A' joue contre B' 2 x 2'30 Le score continue, A' prend le service si A a terminé avec le service

A et B managent au temps mort imposé et éventuellement sur le 2^{ème} set

Variables

- le temps de jeu
- l'espace de jeu
- la valorisation des points
- la définition de "derrière l'adversaire " : par-dessus le buste, ligne des pieds ..
- Si le niveau est assez homogène : A joue contre B' et A' joue contre B ... toujours en poursuivant le score
- Pour apprécier l'évolution du score on peut demander aux managers de noter le score de *leur* joueur en marquant les points qu'il gagne par le chiffre correspondant et en symbolisant une perte d'échange par X

Ex : A contre B : 0 1 5 XXX6 8 // (temps mort)X 9 13 XX.

OBJECTIFS	Transformations visées	Déroulement	Observables	REMIATION
		Montage terrain		
		Jonglage 1VT par joueur		Poser main gauche sur le coude droit
		Traversée de salle En compétition	Les échecs	Bcp de Vt ratés qd compét Faire verbaliser " frapper vite et non fort"
Stabilisation frappes longues	Dissociations Relâchement	1 contre 1 sur ½ terrain Echanges libres puis longs Rappel sur comment envoyer loin : frapper FORT → VITE / avancer en frappant Gagne terrain	Position de frappe Position armé Bruit lors de l'impact	Bcp de corps cassé → se grandir en frappant Image de l'élastique
Donner un sens tactique au service	Se préparer au service, avoir une intention consciente	Idem insister sur service en avançant jusqu'à la ligne de service court	Prendre du temps avant de servir pour se placer	Adapter placement selon possibilités Accélération finale
Construire le jeu court	Porter, accompagner le volant	Jeu au filet. Demander des trajectoires courtes et basses avec un pied derrière la ligne de service	Trajectoires Vt porté et non frappé	Raccourcir la prise Image de l'oeuf
Varier ses trajectoires	Passer de frapper à pousser selon l'ordre Voir déséquilibre de l'adversaire	Echanges en continu longs et courts alternés selon sur l'ordre donné par le prof	Continuité des frappes Difficultés lors des chgts	Essayer de changer les rôles Difficulté à parler en jouant VERIFIER
Se décentrer de sa frappe	Frapper et faire autre chose	Même situation mais sur ordre du serveur : il demande long ou court à chaque fois qu'il frappe	Réussite ou échec serveur et relanceur	Trajectoires hautes Retarder l'information

Anticiper le déplacement	Prévoir son déplcmt selon la demande		Moment du déplacement	Changer les rôles
Utiliser la variation des trajectoires	Chercher à faire bouger l'adv.	Matches à thèmes : 3 points en + si Vt non touché par l'adversaire sur ½ terrain	Succession des trajectoires	Varier nb de points Varier adversaires
Concrétiser sa pratique	Se représenter en train de faire	Remplissage suite de la fiche		

NB : n'apparaissent que les précisions supplémentaires par rapport à la séance précédente

BILAN : Des progrès sur la longueur des frappes → à stabiliser

Peu de variations des trajectoires en matches → Faire apparaître intérêt

Peu de réflexion en terme tactique → Utiliser et concrétiser enchaînement efficace de trajectoires simples

Séance 3 Stabilisation frappes longues et accélération tamis Création et utilisation trajectoires variées en longueur et largeur

OBJECTIFS	Transformations visées	Déroulement	Observables	REMIATION
		Montage terrain		
Relâchement main Comparer à un pair	Sentir élasticité	Jeu au mur Seul PUIS à deux	Bruit Ampleur rebonds	si pas de rebond il y a poussée et non frappe
Utilisation trajectoire haute	Orientation tamis pour créer des frappes vers le haut	Traversée de salle à 2 Libre PUIS en limitant le nombre de frappes à 4 ou 5 PUIS démo de ceux qui envoient vers l'avant PUIS essais	Nb de frappes bcp si orientation latérale Le volant suit une ligne droite	
Utilisation relâchement main	Prise de csce que la vitesse de "" main"" crée	Jeu 1 C 1 sur ½ terrain Ne frapper qu ""avec la main"" et envoyer au fond	Bruit Longueur	Image de claquer

	la longueur		Bruit	
Recherche de trajectoires tactiques Anticiper tactique Jeu sur grand terrain (utilisation largeur)	Utiliser les contraintes pour augmenter déplacement adverse Choisir contraintes	Jeu de la porte – placée au fond à gauche – 2 contre 2 ou 3 contre 3 MATCH (comptage libre) 1 tour pour mise en place Reprise avec même adv Changer l'emplacement de la porte adverse "pour gêner davantage" Match Questionnement pourquoi tous placent la porte en avant → pour envoyer au fond / pour que l'adv se retourne / pour faire reculer l'adv Q? pourquoi faire reculer ? → plus difficile de reculer pour frapper	Placement Vt par rapport à la porte Emplacement choisi et utilisation	Questionnement sur choix pour marquer ? Débordement et/ou contre-pied
Obliger l'adv à reculer	Créer une situation favorable	Match normal où les deux premiers coups sont imposés : service court – retour court puis jeu libre pour gagner l'échange	Conservation du service	Vers incertitude progressivement
Savoir varier ses trajectoires Utiliser l'incertitude	Se déplacer en anticipant et maîtriser puissance frappe	1 distributeur fixe au centre du terrain qui envoie 2 longs puis 1 court libre PUIS demander au distributeur de vérifier visuellement sa longueur et de bien différencier lg et crt ... et d'utiliser la hauteur de la trajectoire longue Chgt de rôle Puis distributeur choisi ou long ou court	Justesse succession Différence longueur	Adapter longueur selon niveau Insister sur diff lg crt

BILAN : Manque de temps pour faire des matches et vérifier les comportements → Prévoir phases de jeu

Des variations de trajectoires sensibles → à stabiliser

Des difficultés à maîtriser le jeu au filet → reprendre jonglage sur petite hauteur

Des trajectoires longues souvent tendues encore → faire comprendre l'intérêt des trajectoires au-dessus de l'adversaire pour libérer l'avant

Séance 4 Stabiliser variations de trajectoires : - trajectoires hautes au-dessus de l'adversaire
- trajectoires au filet

Utiliser les variations de trajectoires en matches

OBJECTIFS	Transformations visées	Déroulement	Observables	REMIATION
		Montage terrain		
Maîtrise ""touché""	Dissociation	Jonglages en alternant frappes hautes (Vt frappé) et basses (Vt porté)	Hauteur Vt	Chgt face raquette
		Jeu libre sur ½ terrain puis trajectoires longues		
Comprendre trajectoire spécifique	Visualiser les déplacements imposés à l'adv.	Démo : 1 joueur frappe fort mais à plat (élèves de profil) : est-ce que son adversaire déplace ses pieds ? 1 joueur frappe par-dessus son adversaire même question ? → Donc pour faire reculer l'adv. il ne suffit pas de frapper fort/vite mais aussi de passer par-dessus		
Construire la trajectoire haute = dégagement	Orienter tamis Allonger bras	Echanges par 2 sur ½ terrain en coopération A envoie haut mi-court, sur B / B essaie de renvoyer au-dessus et derrière A	Forme des trajectoires créées Recul ou non de A	Faire verbaliser solutions Allonger envoi A A alterne mi-court et long → B se déplace
Utiliser le dégagement	Atteindre l'espace arrière de l'adv.	Match sur ½ terrain 3 pts si volant gagnant derrière l'adversaire		
Aider au choix tactique de trajectoires	Prévoir la trajectoire à créer pour déstabiliser l'adversaire	Double TT : on débute le jeu par un service en diagonale puis chaque partenaire frappe à tour de rôle ... d'abord sans consigne ??? Q ??? + ou – démo : quand je reçois où dois je envoyer POUR Gener l'adv/ POUR marquer ? → Sur celui qui vient de me l'envoyer	→ Vérifier respect de la consigne à chaque terrain ... il y a beaucoup de frappes successives par le	Q ??? si anticipation ??? → jouer contre pied Q ??? où se placent

		Faire jouer + ou – équilibrer les niveaux (encore que la tactique équilibre très souvent les possibilités techniques)	même joueur	les partenaires → plutôt au centre
Utiliser ces choix tactiques	Se concentrer sur un nb très limité d'échanges	Match en 1 point Utiliser ce remplacement au centre et ce souci de placer le Vt en fonction de l'adversaire		
Utiliser sa tête ... pour éviter fatigue		Enchaîner rapidement un nombre important de matches En montante descendante pour équilibrer les niveaux PUIS en 2 sets gagnants de 7 points puis changement d'adversaire	Les enchaînements de trajectoires utilisés	
Fin		Faire noter sur sa feuille de score : je gagne quand. Je perds si.		

POUR GAGNER JE FAIS	JE PERD SI
J'essaye de smasher – des smashes ; des balles longues et courtes – courir l'adv – quand je mange le matin – courir l'adv, le fatiguer – forme, balle courte et long, courir l'adv, viser le coin - - quand je suis en forme - courir l'adv en faisant des balles longues et courtes – forme en début d'heure, si je gère la frappe – je tire derrière l'adv – des smashes, je tire fort et loin, je tire court et doucement et aussi contre pied – courir l'adv dans tout le terrain – je fais courir l'adv – je fatigue l'adv en lui faisant des longs et des courts, 1 fois sur 2 – quand je réfléchis (c'est un pro BB) – je joue en fonction de l'adv (1S) – des tirs longs et courts sur les extrémités des terrains pour faire bouger l'adv et le faire fatiguer -	Je ne fais rien – l'adv est + fort – cela dépend de l'adv – je suis pris de vitesse – je suis fatigué – l'adv me fait sauter (je lui ai dit au cours de la séance de s'arrêter pour frapper) -

BILAN :

Sur les réponses des élèves :

Le smash reste une arme privilégiée bien qu'il n'ait jamais été travaillé spécifiquement

	chose			
Prendre de l'info sur l'adv.	Voir l'adversaire	Idem mais sur ordre visuel Jouer sur le moment où l'on montre : Avant la frappe c'est + facile pour le serveur mais peu utile Après la frappe : difficile pour le serveur (décentration de sa frappe et nécessité d'être équilibré et disponible) Oblige le receveur à regarder pendant la trajectoire qui lui arrive	Continuité	Hauteur trajectoires Moment de l'ordre
Choix tactique		Match libre 3 points si adv. Ne touche pas le Vt		
Rendre l'observation objective	Savoir repérer les trajectoires utilisées et les reporter sur papier	Pendant qu'un élève joue un autre reporte sur une fiche préétablie (10 terrains dessinés) la succession des trajectoires créés ... et donc les lieux où l'adversaire touche le volant	La succession des trajectoires sur chaque échange	Numéroter les coups Signaler point gagnant Nommer manager
Se connaître, se situer % autres	Choisir un adversaire "abordable" pour monter au classement	Matches défis ** 2 sets gagnants de 7points Comptage normal	Résultats Choix des adversaires	Possibilité de se faire aider par un "manager" entre les sets

NB : on peut jouer sur terrain complet éventuellement

** Matches défi : à partir d'un classement établi par le professeur chaque élève défie un adversaire de son choix pour monter au classement

- le joueur défié ne peut refuser
- écrire sur la feuille générale de rencontre les défis à venir ... à jouer dans l'ordre
- si un joueur A bat un joueur mieux classé que lui : A barre son propre nom sur le classement et le réécrit au-dessus de celui qu'il vient de vaincre

BILAN Plus grande variété des trajectoires

est ce lié à la présence d'un observateur ?

à une meilleure prise en compte de l'adversaire ?

à une plus grande disponibilité technique ?

Cependant la réalisation des trajectoires est encore approximative mais faute de temps.

Difficulté à reproduire la succession des échanges sur papier

Séance 6 Utiliser les critères d'observation pour manager un partenaire

Construire et utiliser un projet tactique simple

Après un échauffement libre chaque élève choisi son manager

Les matches défis continuent – en commençant par les matches programmés la semaine précédente

2 sets gagnants de 7 points sans prolongation – comptage normal –

Sur chaque match le joueur est aidé d'un manager qui peut intervenir à chaque fin de set et sur temps mort (1' par set et par manager)

Petit bilan en début de séance pour essayer de recentrer les conseils des managers : tactique en priorité, court, simple

BILAN

Grande difficulté à ne pas conseiller pendant les matches et même pendant les échanges

→ Faire prendre conscience que le joueur rate souvent le volant lorsqu'on lui parle en cours d'échange

Les échanges entre joueur et manager sont plus fructueux quand leur niveau de jeu n'est pas trop différent

→ Refaire les appariements en jouant sur les niveaux et en se méfiant des problèmes relationnels

Cette première approche du managéral semble efficace pour faire prendre conscience de l'intérêt de penser tactiquement, quant aux conseils ils sont variés, plus ou moins efficaces mais souvent plein de bonne volonté, il y a souvent des encouragements

Séance 7

Evaluation : Cf situation présentée en début de présentation

Les paires sont prévues par le prof et ... aménagées en fonction des présents

Relevé des scores set par set par les élèves sur chaque terrain

Quelques remarques

Le groupe est composé uniquement de garçons, sportifs pour la plupart ce qui permet d'entrer facilement par la compétition et de s'appuyer dessus pour enclencher les apprentissages

S'agissant d'un public un peu délicat à gérer l'activité physique de chacun est privilégiée dans un premier temps. De même l'auto arbitrage est de rigueur, même si certaines mises au point sont parfois nécessaires ce mode de fonctionnement est plutôt bien accepté.

Le manque de temps – environ 50' par séance – ne permet de passer beaucoup de temps sur les progrès techniques si l'on veut aller jusqu'à l'utilisation du managéral avec un minimum de vocabulaire (moteur et cognitif)

Pour toutes précisions : fgrunenfelder@nordnet.fr

Références bibliographiques

Programmes lycées et documents d'accompagnement

Dossier EPS N° 53

Badminton Collection de l'école aux associations éditions EPS 2000

PETIT HISTORIQUE DE L'EVOLUTION DU COMPTAGE DE POINTS EN BADMINTON

Après plus d'un siècle de statu quo :

- 2 sets gagnants de 15 points en simple homme (SH) et pour tous les doubles
- 2 sets gagnants de 11 points en simple dame (SD)
- avec des prolongations variées et un arrêt – éventuel – de 5' uniquement entre le 2^{ème} et le 3^{ème} set

Les contraintes médiatiques – eh oui le badminton est un sport télégénique très important en Asie et dans les pays du Nord de l'Europe ! – amènent les instances internationales à ménager des temps de pause publicitaires et proposent :

- 3 sets gagnants de 7 points pour tous les tableaux avec 1'30 de repos entre chaque set

Mais les joueurs asiatiques s'adaptent mal à cette nouvelle donne et perdent quelques matches ...

D'où la dernière mouture :

- 2 sets gagnants de 15 points pour le SH et le double hommes
- 2 sets gagnants de 11 points pour les autres tableaux : SD, double dames et double mixte
- Les temps morts de 1'30 entre chaque set sont conservés, le coaching est autorisé pendant ce repos
- Les prolongations sont de 3 points pour tous les tableaux. En cas de prolongation le score est continué – jusqu'à 18 et 14 -, la remise à zéro est supprimée pour une meilleure compréhension du public sans doute. Il n'y a jamais obligation d'avoir 2 points d'écart.

Une dernière précision : le comptage en point direct – curieusement nommé tie-break – est une création uniquement scolaire et n'a jamais été appliqué en compétition fédérale.