

# CONNAIS-TU LE VOCABULAIRE DU BADISTE ?

Les mots suivants sont repérables grâce à un astérisque dans les situations présentées.

**Amorti:** Coup main haute depuis le fond de court avec une trajectoire descendante dans la zone avant du terrain.

**Bloc:** Coup main basse depuis le milieu de terrain, réalisé sur un coup d'attaque. La raquette est simplement en opposition pour contrôler le volant, le ralentir et forcer l'adversaire à le prendre en main basse.

**Centre du jeu:** Zone virtuelle où se replace le joueur en fonction du coup qu'il vient de produire. C'est théoriquement la zone la plus judicieuse pour anticiper le coup de l'adversaire.

**Centre du terrain:** Zone représentant réellement le centre géométrique du terrain à équidistance entre la ligne de fond de court et le filet, mais aussi entre les deux couloirs latéraux.

**Contre-amorti:** Coup main basse depuis la zone avant du terrain, le volant devant atterrir dans la rivière.

**Dégagement:** Coup main haute depuis le fond de court, allant vers le fond de court adverse par une trajectoire tendue ou en cloche.

**Feinter:** Masquer son coup pour donner une fausse information à son adversaire.

**Fixer:** Retarder son coup pour leurrer son adversaire en ayant une préparation toujours identique.

**Grip:** Manche de la raquette.

**Jeu à plat ou drive:** Coup avec un volant rapide, tendu et rasant la bande du filet, de milieu à milieu de terrain.

**Let:** Recommencer le point lorsque quelqu'un ou quelque chose a gêné le bon déroulement de l'échange.

**Lob:** Coup main basse depuis la rivière, avec une trajectoire en cloche vers le fond de court adverse.

**Mettre du poids dans son volant:** Appuyer sa frappe par un léger mouvement de corps.

**Money-time:** Points décisifs d'un set ou d'un match.

**Prendre des options:** Décider d'un placement avant la frappe adverse.

**Raquette disponible:** Positionner la raquette devant soi, coude décollé du corps, bras semi-fléchi, à hauteur variable en fonction du coup précédent.

**Reprise d'appuis:** Sursaut qui précède le déplacement pour orienter ses appuis. Appuis légèrement plus écartés que la largeur des épaules, poids sur l'avant des pieds.

**Revers de fond de court:** Coup main haute dans le retard depuis le fond de court, légèrement de dos au terrain.

**Revers-slice:** Coup main haute, face au terrain, depuis le fond de court, avec une trajectoire descendante vers la rivière adverse, réalisé avec une rotation interne de l'avant-bras (le pouce finit vers le bas).

**Rush:** Coup main haute au-dessus du filet avec une trajectoire rapide et descendante grâce à un geste court et sec.

**Schéma corporel:** Représentation du corps dans l'espace.

**Service:** Premier coup du point et seule technique réglementée. Il doit être :

- » croisé (score pair à droite ; score impair à gauche) ;
- » en main basse en coup droit ou en revers (voir Fondamentaux) ;
- » court ou long ;
- » toujours en dehors de la rivière.

**Shadow:** Exercices de déplacements et de frappes réalisés sans volant.

**Smash:** Coup main haute, fort et puissant, avec une trajectoire descendante et rapide.

**Slice:** Coup main haute depuis le fond de court, avec une trajectoire descendante droite ou croisée vers la rivière adverse, réalisé avec une légère rotation externe de l'avant-bras (le pouce finit vers le haut).

**Spin:** Contre-amorti où le volant tourne sur lui-même.

**Zone de divorce:** Zone de jeu située entre les joueurs en double, qui porte à confusion pour déterminer qui prend le volant.