

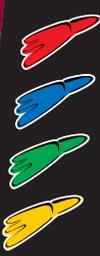
DTN

Commission Nationale Jeunes
Edition 01.2006

VOLEE dans les PIUMES!



PassBad



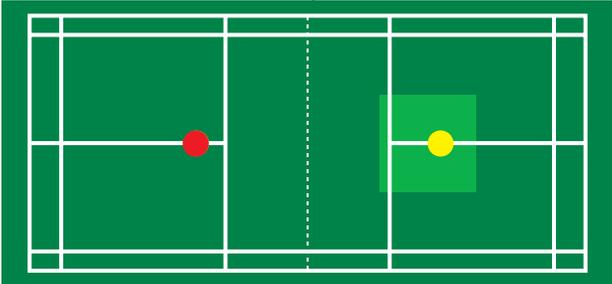
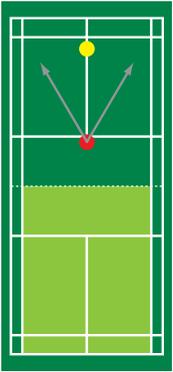
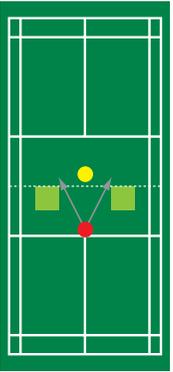


Objectif pour l'entraîneur	But pour le Joueur	Organisation	Consignes	Critère de réussite
<p>Epreuve 1 : Développer la gestuelle de frappe. Développer la posture, les dissociations et les équilibres spécifiques au déplacement d'un joueur de badminton.</p> <p>Mise en place</p>	<p>A vitesse modérée, enchaîner :</p> <ul style="list-style-type: none"> - lancer de volant, - déplacement avant, - amortissement, - déplacement arrière, - saut, - posture de remplacement. 	<p>Sans raquette :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1- Du fond du terrain pieds décalés, lancer de volant. 2- Le joueur suit le volant vers l'avant. 3- Le joueur finit son déplacement avant près du filet. 4- Retour vers l'arrière du terrain puis remplacement à mi-court. 	<ol style="list-style-type: none"> 1- Le joueur donne au volant une trajectoire puissante et montante. Lancer avec rotation autour de l'appui avant, de l'ensemble du corps. 2- Déplacement pas chassés et zigzagant vers le filet. 3- Blocage et temps d'équilibre marqué. 4- Déplacement arrière enchaîné par impulsion vers l'arrière/rotation aérienne/réception/remplacement au centre du terrain. 	<p>Epreuve notée sur 10</p> <ol style="list-style-type: none"> 1- La trajectoire du volant : - possède une flèche supérieure à la hauteur du filet, - doit dépasser la ligne de service. N/2 2- Le joueur se déplace avec une posture respectant un jeu d'angle. N/1 3- Amortissement talon et "pied raquette" judicieusement placés. N/1 4- Respect du rythme de déplacement et du jeu d'angle ; impulsion marquée ; réception équilibrée ; remplacement au centre. N/6
<p>Epreuve 2 Développer la gestuelle de service pour engager le duel.</p> <p>Mise en place</p>	<p>Servir réglementairement et viser des cibles.</p>	<p>Le joueur possède 10 volants à servir de la droite vers la gauche et 10 volants à servir de la gauche vers la droite.</p>	<p>Vers la droite puis vers la gauche servir dans le respect du règlement en visant les cibles ■ proches et éloignées.</p>	<p>Epreuve notée sur 10</p> <ol style="list-style-type: none"> 1- Respect du règlement. N/1 2- Gestuelle progressivement accélérée et jeu d'angle au niveau du bras. N/1 3- Placer deux volants dans chaque cible. N/8

Etape 1

Devenir un joueur de badminton

> Pour valider cette étape le joueur doit obtenir une note supérieure à 35/50

Objectif pour l'entraîneur	But pour le Joueur	Organisation	Consignes	Critère de réussite
<p>Epreuve 3 Donner au joueur les moyens d'échanger le volant.</p> <p>Mise en place</p> 	<p>Renvoyer les volants distribués par l'Examineur.</p>	<p>L'Examineur distribue 20 volants dans une zone réduite ■ :</p> <p>1- les 5 premiers envois permettent des frappes au-dessus de la tête par le joueur.</p> <p>2- les 5 volants suivants permettent des frappes au-dessous de la ligne d'épaule par le joueur.</p> <p>3- les 10 volants suivants permettent au joueur de frapper alternativement au-dessus/au-dessous de la ligne d'épaule.</p>	<p>Sans déplacement ou déplacement réduit pour le joueur :</p> <p>1- Le joueur doit frapper le volant au-dessus de la tête.</p> <p>2- Le joueur doit frapper le volant au-dessous de la ligne d'épaule.</p> <p>3- Le joueur doit frapper le volant alternativement au-dessus de la tête et sous la ligne d'épaule.</p> <p>4- Tous les volants sont renvoyés dans le terrain adverse.</p>	<p>Epreuve notée sur 10</p> <p>1- Frappes réalisées x5. N/1 Coude haut x5. N/1 Placement des appuis x5. N/1</p> <p>2- Frappes réalisées x5. N/1 Coude libre x5. N/1 Placement des appuis x5. N/1</p> <p>3- Frappes réalisées x10. N/1 Coude haut x10. N/1 Placement des appuis x10. N/1</p> <p>4- Renvois dans le terrain adverse x10. N/1</p>
<p>Epreuve n°4 : Maîtriser un toucher Badminton des prises spécifiques, une manipulation spécifique.</p>	<p>Renvoyer les volants distribués sur des cibles précises et différentes.</p>	<p>Epreuve n°4a L'examineur E1 distribue 10 volants permettant des frappes de J1 sous la ligne d'épaule de façon aléatoire. La distribution se fait à la main.</p>	<p>Sans déplacement ou déplacement réduit pour le joueur. Le joueur frappe le volant sous la ligne d'épaule alternativement en revers, en coup droit et doit viser la cible ■.</p>	<p>Epreuve notée sur 10 Epreuve n°4a</p> <p>- Frappe x6 avec changement de prise et prise adaptée N/1 avec coude libre. N/1</p> <p>- 6 volants dans la cible. N/3</p>
<p>Epreuve n°4a : mise en place</p> 	<p>Epreuve n°4b : mise en place</p> 	<p>Epreuve n°4b L'examineur E2 près du filet distribue de façon aléatoire 10 volants permettant des frappes de J2 au niveau de la bande supérieure du filet. La distribution se fait à la main.</p>	<p>Sans déplacement ou déplacement réduit pour le joueur. Le joueur frappe le volant au niveau de la bande supérieure du filet et doit renvoyer droit sur les cibles ■ proches.</p>	<p>Epreuve n°4b</p> <p>- Frappe avec changement de prise. N/1</p> <p>- Respect du jeu d'angle avec coude libre x6. N/1</p> <p>- Frappe haute x6. N/1</p> <p>- 3 volants dans la cible droite. N/1</p> <p>- 3 volants dans la cible gauche. N/1</p>
<p>Epreuve 5 : Etre et connaître : Cf page 5.</p>				

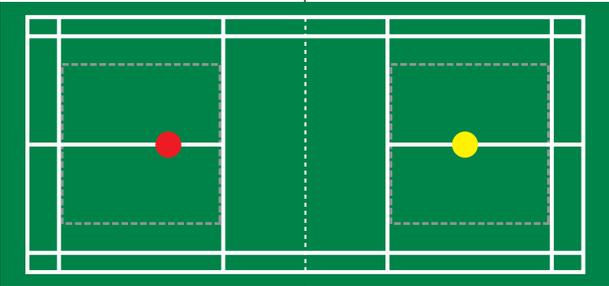
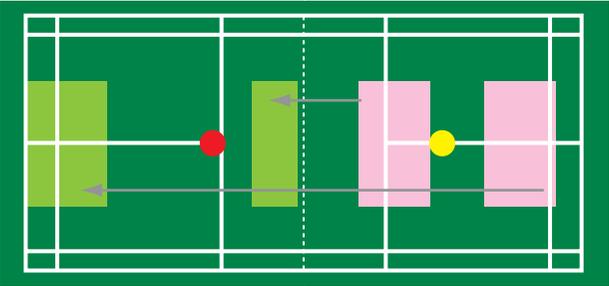


Objectif pour l'entraîneur	But pour le Joueur	Organisation	Consignes	Critère de réussite
<p>Epreuve n° 1 : Permettre au joueur de se déplacer dans différentes directions.</p> <p>Mise en place</p>	<p>Après un démarrage judicieux et un déplacement adapté, frapper le volant vers une cible ■ dans le terrain adverse puis se replacer.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1- L'examineur lance à la main 10 volants en s'assurant de permettre un jaillissement, un écart poussé adapté et un déplacement du joueur dans 6 directions différentes. 2- Entre 2 lancers l'examineur s'assure de l'équilibre du joueur avant de lancer le volant suivant. 3- Les lancers vers le fond de court permettent une frappe haute ; Les lancers à mi-court ou vers l'avant permettent une frappe à hauteur d'épaule ou sous la ligne d'épaule. 	<ol style="list-style-type: none"> 1- le joueur place ses appuis, assure un écart poussé efficace et orienté, puis se déplace. 2- le joueur frappe en visant la zone ■. 3- le joueur amortit son déplacement. 4- Le joueur se replace en position initiale. 	<p>Epreuve notée sur 10</p> <ol style="list-style-type: none"> 1- Bon écart poussé dans 6 directions différentes N/3 2- 6 volants dans la zone de visée N/3 3- Amortissement permettant de conserver une position équilibrée et une continuité de l'action N/3 4- Remplacement avec respect du jeu d'angle N/1
<p>Epreuve n°2 Développer la gestuelle de service pour engager le duel.</p>	<p>Servir réglementairement et viser des cibles réduites.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1- Le joueur doit servir 16 volants, 8 de la droite vers la gauche et 8 volants de la gauche vers la droite. 2- Le joueur sert 4 volants. 	<ol style="list-style-type: none"> 1- Le serveur cherche à viser et à placer le volant dans les 4 cibles réduites prédéfinies. 2- Le joueur choisit l'une des 4 cibles et doit placer au moins 2 volants dans la cible qu'il a définie en démontrant un deuxième type de service (revers, service haut, ...). 	<p>Epreuve notée sur 10</p> <ol style="list-style-type: none"> 1- Le Serveur doit placer 2 volants dans chaque cible N/4 Bonne prestation technique globale et accélération contrôlée du geste de service N/2 2- Le Serveur doit placer 2 volants dans la cible définie en utilisant un autre type de service N/2 Bonne prestation technique globale et accélération contrôlée du geste de service N/2

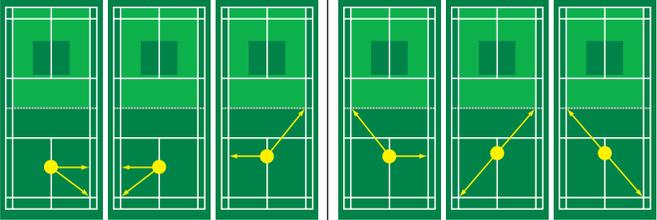
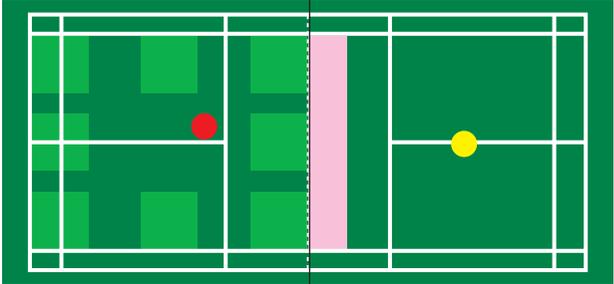
Etape 2

Prendre de l'information et s'organiser

> Pour valider cette étape le joueur doit obtenir une note supérieure à 35/50

Objectif pour l'entraîneur	But pour le Joueur	Organisation	Consignes	Critère de réussite
<p>Epreuve n°3 Face à un adversaire, permettre au joueur d'assurer la continuité de l'échange grâce à une d'information sur le partenaire/adversaire et le volant.</p> <p>Mise en place</p> 	<p>Renvoyer le volant face à une personne en léger mouvement.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Le joueur et l'examineur se déplacent sur une surface réduite □. - L'Examineur sert 4 volants. - L'Examineur cherche la continuité de l'échange. - Entre deux de ses frappes l'Examineur se déplace légèrement dans sa surface. - L'Examineur dans sa relance cherche à déplacer légèrement le joueur et doit permettre la variété des frappes du joueur (frappes au-dessus de la tête ; frappes sous la ligne d'épaule...). 	<ul style="list-style-type: none"> - La relance du joueur doit permettre la continuité de l'échange. - Le joueur prend des informations sur le léger déplacement de l'Examineur. - Le joueur doit effectuer 8 frappes sans rupture d'échange et sans faute. - Le joueur doit réussir au moins deux fois la relance continue de 8 volants sur les 4 volants servis. 	<p>Epreuve notée sur 10</p> <ul style="list-style-type: none"> - La continuité de la relance doit permettre au joueur d'effectuer 8 frappes sur l'ensemble des essais N/4 - Sur les 4 mises en jeu, le joueur réussit au moins deux fois la consigne N/4 - Bonne prestation technique globale (qualité des écarts/poussées, placement adapté des appuis, jeu d'angle, coude libre...) N/2
<p>Epreuve n°4 En déplacement, développer le toucher badminton et la visée en alternant puissance et doigté.</p> <p>Mise en place</p> 	<p>Après un déplacement, renvoyer les volants distribués dans les zones définies.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - L'Examineur distribue 10 volants en alternance sur la zone avant □ et la zone arrière □. - L'Examineur s'assure que le joueur peut prendre le volant au-dessus de la tête en zone arrière et au niveau de la bande supérieure du filet en zone avant. - La distribution doit permettre au joueur de rester équilibré. - Le joueur possède 2 essais. 	<ul style="list-style-type: none"> - Le joueur exécute un déplacement frontal avant/arrière et arrière/avant. - Le joueur renvoie droit de FDC à FDC ; droit du filet au filet dans les zones ■. - Le joueur est en position initiale au centre du terrain et la première distribution doit permettre une frappe en FDC. 	<p>Epreuve notée sur 10</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bonne technique d'appuis (Rythme, placement bassin, jeu d'angle, écart/poussée) N/2 - Le joueur doit avoir renvoyé 3 volants dans chaque zone N/6 - Bonne prestation technique globale (coude libre et haut, prise adaptée, jeu d'angle bras et corps...) N/2
<p>Epreuve 5 : Etre et connaître : Cf page 5</p>				

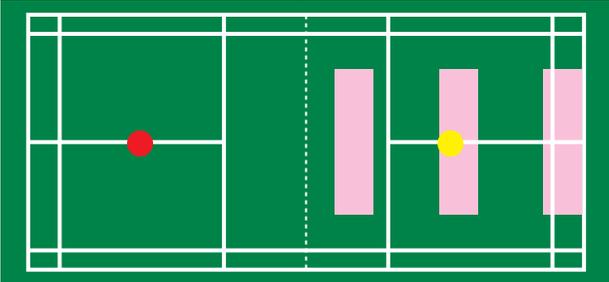
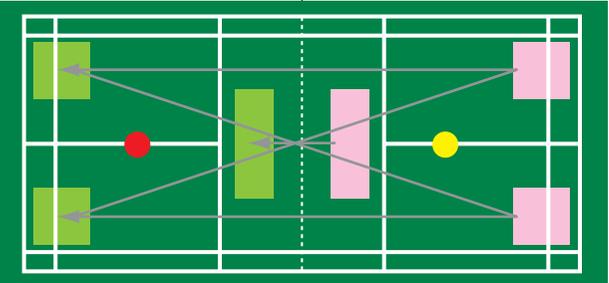


Objectif pour l'entraîneur	But pour le Joueur	Organisation	Consignes	Critère de réussite
<p>Epreuve n° 1 Permettre au joueur de se déplacer dans différentes directions avec recherche d'équilibre et de continuité.</p> <p>Mise en place</p> 	<p>Enchaîner 2 déplacements et une frappe dirigée.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - L'examineur envoie à la main ou avec la raquette 5x2 volants qui permettent au joueur de se déplacer selon des double-shadows différents, choisis parmi les double-shadows ci contre. - L'envoi du 2^e volant ne doit pas placer le joueur en situation de déséquilibre. - L'examineur n'annonce pas au joueur les double-shadows choisis (mais le 2^e envoi doit s'assurer d'une logique tactique). 	<ol style="list-style-type: none"> 1- le joueur se déplace. 2- le joueur frappe en visant la zone . 3- le joueur amortit son déplacement et cherche dans une logique de continuité à se replacer. 4- Le joueur se replace en position initiale après son double shadow. 	<p>Epreuve notée sur 10</p> <ol style="list-style-type: none"> 1- Bon écart poussé dans 3 double-shadow différents. N/3 2- 5 volants dans la zone de visée. N/3 3- Amortissements permettant de conserver une position équilibrée et une continuité de l'action. N/2 4- Remplacement avec respect du jeu d'angle. N/1 5- Bonne prestation technique globale. N/1
<p>Epreuve n°2 Amener le joueur à donner une intention dans ses frappes et développer une gestuelle de frappe adaptée de l'avant du terrain vers tout le terrain adverse.</p> <p>Mise en place</p> 	<p>Après déplacement vers l'avant du terrain, frapper le volant en visant des cibles distribuées sur l'ensemble du terrain adverse.</p>	<p>L'Examineur distribue à la main vers l'avant du terrain , 20 volants de façon aléatoire.</p> <ul style="list-style-type: none"> - La distribution doit permettre au joueur de prendre le volant au niveau de la bande supérieure du filet. - La distribution doit permettre au joueur de rester en équilibre dans ses déplacements et entre deux déplacements. 	<ol style="list-style-type: none"> 1- Le joueur se déplace vers l'avant du terrain et cherche à prendre le volant au niveau de la bande supérieure. 2- Le joueur frappe en visant les cibles définies . 3- Le joueur amortit son déplacement et cherche dans une logique de continuité à se replacer tactiquement en fonction de la cible visée. 	<p>Epreuve notée sur 10</p> <ol style="list-style-type: none"> 1- Bon écart poussé dans les déplacements et prise de volant haute avec respect du jeu d'angle et prise adaptée. N/4 2- 1 volant dans chaque zone définie. N/4 3- Remplacement tactique judicieux et posture adaptée (positionnement raquette et posture corporelle). N/2

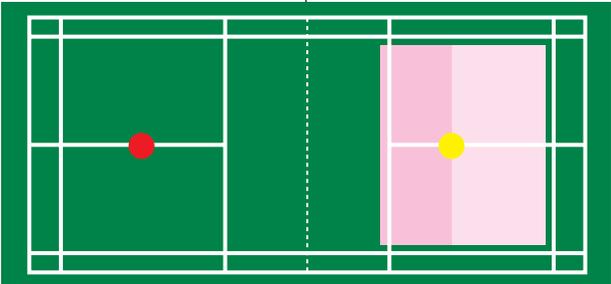
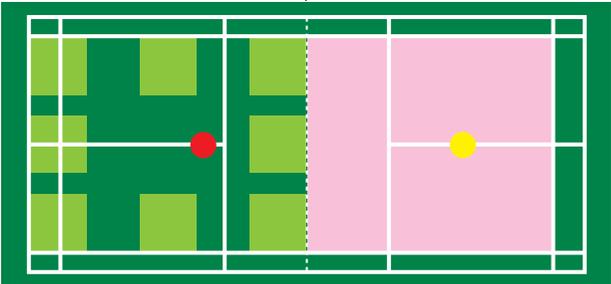
Etape 3

Agir avec une intention

> Pour valider cette étape le joueur doit obtenir une note supérieure à 35/50

Objectif pour l'entraîneur	But pour le Joueur	Organisation	Consignes	Critère de réussite
<p>Epreuve n°3 Amener le joueur à donner une intention dans ses frappes et développer une gestuelle de frappe technique.</p> <p>Mise en place</p> 	<p>Après déplacement réduit, effectuer une démonstration de frappes où la maîtrise technique doit apparaître, en visant le terrain adverse.</p>	<p>L'Examineur distribue 5x3 volants qui devront permettre au joueur de démontrer les gestes techniques demandés après un déplacement réduit (3 appuis) :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 2x3 volants distribués avec la raquette vers le FDC en trajectoires montantes. - 2x3 volants distribués à la main près du filet permettant une frappe au niveau de la bande supérieure du filet. - 1x3 volants distribués en trajectoires montantes vers le mi-court. 	<p>- Le joueur doit démontrer :</p> <ul style="list-style-type: none"> • En fond de court : <ul style="list-style-type: none"> - 1 dégagement défensif, - 1 amorti slicé. • Au filet : <ul style="list-style-type: none"> - 1 lob, - 1 jeu au filet court. • A mi-court : <ul style="list-style-type: none"> - 1 trajectoire piquée d'attaque. <p>- Chaque frappe n'est appréciée techniquement que si elle tombe dans le terrain adverse.</p>	<p>Epreuve notée sur 10</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sur toutes les démonstrations : <ul style="list-style-type: none"> > gestes courts, > coude libre, > respect du jeu d'angle, > accélération du geste, > équilibre et remplacement. N/5 - En fond de court : <ul style="list-style-type: none"> > amplitude de la flèche du dégagement, plan de frappe N/2 - Au filet : <ul style="list-style-type: none"> > swing limité, prise de volant haute. N/2 - A mi-court : <ul style="list-style-type: none"> > trajectoire descendante et plan de frappe. N/1
<p>Epreuve n°4 Se déplacer et développer le toucher badminton et la visée en alternant puissance et doigté.</p> <p>Mise en place</p> 	<p>Après un déplacement, renvoyer les volants distribués dans les zones ■ définies selon la routine définie.</p>	<p>L'examineur E distribue 20 volants sur les 3 zones ■ alternativement, avec 1 fois sur 2 une distribution sur la zone avant.</p> <ul style="list-style-type: none"> - L'examineur s'assure que sa distribution permet au joueur d'être équilibré. - Durant la distribution l'Examineur s'assure du respect des consignes de direction demandées. - 2 essais. - La première distribution se fait en fond de court. 	<p>Le joueur renvoie :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Droit de FDC à FDC. - De la zone avant vers la zone avant. - Droit de FDC à FDC. - De la zone avant vers la zone avant. - Croisé de FDC à FDC. - De la zone avant vers la zone avant. - Croisé de FDC à FDC puis enchaîner. - ... 	<p>Epreuve notée sur 10</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bonne technique d'appuis. N/1 - Rythme des appuis. N/1 - Respect du jeu d'angle. N/1 - Le joueur doit avoir renvoyé 3 volants dans chaque zone. N/6 - Bonne prestation technique globale (coude libre et haut, prise adaptée, jeu d'angle bras et corps...). N/1
<p>Epreuve 5 : Etre et connaître : Cf page 5.</p>				

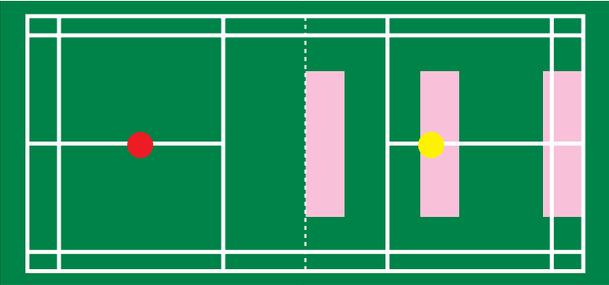
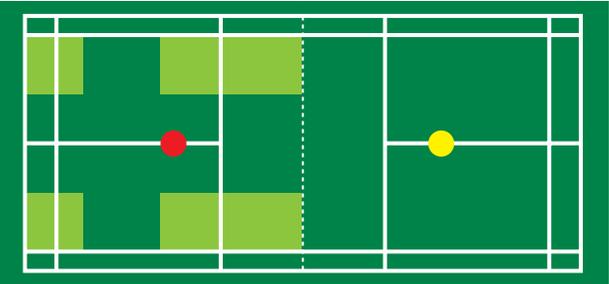


Objectif pour l'entraîneur	But pour le Joueur	Organisation	Consignes	Critère de réussite
<p>Epreuve n° 1 Permettre au joueur de se déplacer et d'émettre des trajectoires tactiques.</p> <p><i>Mise en place</i></p> 	<p>Après un déplacement réduit (3 appuis maximum) frappe du volant avec l'intention d'émettre des trajectoires spécifiques vers le terrain adverse.</p>	<p>1- L'examineur distribue avec la raquette 5 trajectoires montantes sur la zone .</p> <p>- La distribution de l'examineur doit permettre au joueur d'émettre des trajectoires descendantes.</p> <p>2- L'examineur distribue à la main 5 trajectoires descendantes sur la zone .</p> <p>- La distribution de l'examineur doit permettre au joueur d'émettre des trajectoires montantes.</p> <p>- La distribution ne cherche pas le déséquilibre du joueur mais elle est continue et variée en direction : 2 essais.</p>	<p>Le joueur doit émettre une trajectoire descendante vers le terrain adverse, sur chaque volant distribué.</p> <p>Le joueur doit émettre une trajectoire montante vers le terrain adverse, sur chaque volant distribué.</p>	<p>Epreuve notée sur 10</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le joueur doit émettre au moins 4 trajectoires d'attaque descendantes de 2 types différents (slice ; smash, droit, croisé...) vers le terrain adverse. N/4 - Le joueur doit émettre au moins 4 trajectoires de défense montantes de 2 types différents (def block, longues, courtes hautes, croisées...) vers le terrain adverse. N/4 - Durant cette démonstration l'examineur s'assure de la bonne prestation technique geste court, jeu d'angle...). N/2
<p>Epreuve n°2 Amener le joueur à donner une intention dans ses frappes et développer une gestuelle de frappe adaptée de l'ensemble du terrain vers tout le terrain adverse.</p>	<p>Après déplacement, frapper le volant en visant des cibles distribuées sur l'ensemble du terrain adverse.</p> <p><i>Mise en place</i></p> 	<p>L'Examineur distribue avec la raquette sur tout le terrain 20 volants de façon aléatoire sur la zone .</p> <p>- La distribution doit permettre au joueur de rester en équilibre dans ses déplacements et entre deux déplacements.</p> <p>- La distribution doit permettre au joueur de prendre le volant au niveau de la bande supérieure du filet sur l'avant du terrain et en position haute en fond de court.</p>	<p>1- Si le joueur se déplace vers l'avant du terrain, il cherche à prendre le volant au niveau de la bande supérieure.</p> <p>2- Le joueur frappe en visant les cibles définies .</p> <p>3- Le joueur amortit son déplacement et cherche dans une logique de continuité à se replacer tactiquement en fonction de la cible visée.</p>	<p>Epreuve notée sur 10</p> <ul style="list-style-type: none"> 1- Bon écart poussé dans les déplacements et prise de volant haute avec respect du jeu d'angle et prise adaptée. N/4 2- 1 volant dans chaque zone définie. N/4 3- Remplacement tactique judicieux et posture adaptée (positionnement raquette et posture corporelle). N/2

Etape 4

Construire un problème tactique

> Pour valider cette étape le joueur doit obtenir une note supérieure à 30/40

Objectif pour l'entraîneur	But pour le Joueur	Organisation	Consignes	Critère de réussite
<p>Epreuve n°3 Amener le joueur à donner une intention dans ses frappes et développer une gestuelle de frappe technique.</p> <p>Mise en place</p> 	<p>Après déplacement réduit, effectuer une démonstration de frappes où la maîtrise technique doit apparaître, en visant le terrain adverse.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - L'examineur distribue 5x3 volants qui devront permettre au joueur de démontrer les gestes techniques demandés après un déplacement réduit (3 appuis). - L'examineur devra distribuer pour permettre au joueur de montrer ses capacités de : <ul style="list-style-type: none"> • Rabattre le volant : <ul style="list-style-type: none"> > au filet violemment, > à mi-court violemment, > en FDC violemment. • Relever le volant : <ul style="list-style-type: none"> > à mi-court haut, > à mi-court block droit, > à mi-court block croisé. • La distribution est dirigée de façon aléatoire à droite ou à gauche du joueur. 	<ul style="list-style-type: none"> - Le joueur doit démontrer : <ul style="list-style-type: none"> • En Fond De Court : <ul style="list-style-type: none"> > 1 attaque puissante. • Au filet : <ul style="list-style-type: none"> > 1 jeu au filet d'attaque puissante. • A demi court : <ul style="list-style-type: none"> > 1 trajectoire piquée d'attaque, > 1 défense haute, > 1 défense block droit, > 1 défense block croisée. - Chaque frappe n'est appréciée techniquement que si elle tombe dans le terrain adverse. 	<p>Epreuve notée sur 10</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sur toutes les démonstrations : <ul style="list-style-type: none"> • geste court, coude libre respect du jeu d'angle accélération du geste équilibre et remplacement. N/5 - En fond de court : <ul style="list-style-type: none"> • plan de frappe, puissance N/1 - Au filet : <ul style="list-style-type: none"> • prise de volant haute, prise raquette, puissance. N/1 - A mi-court : <ul style="list-style-type: none"> • trajectoire descendante et plan de frappe, puissance, N/1 • trajectoire montante hauteur de flèche en défense haute et fin de geste courte, N/1 • blocks tombants avant le demi-court adverse. N/1
<p>Epreuve n°4 Amener le joueur à donner une intention à ses trajectoires en cherchant à fixer l'adversaire et exploiter la fixation créée.</p> <p>Mise en place</p> 	<p>Pendant l'échange, démontrer que l'on est capable de doubler ses trajectoires pour ensuite viser une cible de débordement.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - L'Examineur échange avec le joueur. - L'Examineur cherche la continuité de l'échange en jouant sur le joueur. - Le service est effectué par l'Examineur de façon aléatoire. - Pour la réalisation de la première consigne : 3 essais. - Pour la réalisation de la deuxième consigne : 3 essais. 	<ol style="list-style-type: none"> 1- Le joueur fixe l'examineur par un volant doublé dans une des zones ■ de son choix, puis au coup suivant il doit envoyer le volant sur l'une des 3 autres zones. 2- Le joueur respecte la même consigne mais doit ou bien changer de zone de fixation, ou bien changer de cible de débordement. 	<p>Epreuve notée sur 10</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le joueur place bien l'examineur dans une zone de fixation sur la première consigne puis déborde sans faute. N/4 - Le joueur place bien l'examineur dans une zone de fixation sur la deuxième consigne puis déborde sans faute. N/4 - Bonne prestation technique globale. N/2



9-11 avenue Michelet
93583 Saint-Ouen Cedex
Tél. 01 49 45 07 07
Fax 01 49 45 18 71
e-mail : ffba@ffba.org

Habiletée par arrêté
ministériel N° 06034
du 16 mars 1979.
Affiliée au Comité
National Olympique
et Sportif Français.
Membre de l'International
Badminton Federation.

www.ffba.org