

LE SPEEDMINTON

Histoire

Jouer au badminton en extérieur : pas facile lorsque le vent s'en mêle ! D'où l'idée d'un sportif allemand à la fin des années 90 de pratiquer ce sport avec un volant plus résistant, un "speeder". C'est la naissance du speedminton, une activité qui combine badminton, squash et tennis.

Tout a débuté à la **fin des années 90**. L'Allemand Bill Brandes, marin et amateur de badminton, ne supportait plus l'enfermement dans une salle. Il a donc cherché à mettre au point une variante du badminton qui puisse se jouer en extérieur. Il a conçu un nouveau volant, moins léger, plus rapide et surtout plus aérodynamique donc moins influencé par le vent. Il a aussi développé une nouvelle raquette. Après sept ans d'efforts, le **shuttleball** est né. Il a été rebaptisé "**speedminton**" en 2001. En Allemagne, ce sport compte plus de 80 000 pratiquants et environ 10000 en France en 2007.

Sur tous les terrains

L'avantage du speedminton, c'est qu'il se joue sur tous les terrains. **Bitume, sable, gazon...** pas de limites, pas de temps d'installation particulier. Si les joueurs veulent délimiter la surface de jeu, ils peuvent se procurer des "geckos" (des plots orangés) ou des bandes caoutchoutées.

Pour jouer au speedminton, il suffit d'une **raquette** et d'un volant. La raquette conçue par Bill Brandes ressemble à une raquette de squash : son manche est plus court que celle de badminton et son **cordage plus serré**. Le "**speeder**" (terme qui désigne le volant) est plus lourd et a la tête percée. Ces caractéristiques lui permettent de dynamiser le jeu et d'aller à une **vitesse fulgurante** (jusqu'à 300 km/h). "*C'est un jeu où les échanges sont très rapides. On doit être réactif et, du coup, c'est un sport vraiment physique*".

Règles

- ♣ Le **terrain** de Speed Badminton est composé de deux carrés de 5,5m de côté. Les carrés sont distants l'un de l'autre de 12,8m. On peut y jouer sur la moitié d'un terrain de Tennis. La limite de chaque carré est alors définie par la ligne de fond de cours, la ligne de service, la ligne médiane et la ligne extérieure du couloir de double. Le Speed Badminton peut être joué aussi bien en salle qu'en extérieur.
- ♣ Un **match** se déroule en 3 sets gagnants; le set se jouant en 16 points avec deux points d'écart.
- ♣ Un **point** est marqué lorsque le volant, appelé speeder, atteint le carré de l'adversaire, où si ce dernier commet une faute. Les lignes font partie du terrain.
- ♣ Une **faute** est commise si:
 - ♣ le joueur fait un service faux;
 - ♣ le joueur touche le speeder avec une partie de son corps;
 - ♣ le joueur envoie le speeder en dehors du carré adverse;
 - ♣ le joueur touche à plusieurs reprises le speeder avec sa raquette.

Si un joueur joue un speeder qui est hors des limites du terrain, alors le jeu continue.

- ♣ Le **service** et le choix du côté sont décidés par tirage au sort. Les joueurs effectuent 3 services chacun à tour de rôle. Une fois le score 15:15 atteint, un changement de service a lieu à la fin de chaque point. Le service peut être effectué soit à la cuillère avec le speeder devant le corps au milieu de son carré, soit avec le speeder au-dessus de la tête (smashé, avec saut ou non) à partir de la ligne de fond. Le joueur perdant un set a toujours le service au début du set suivant.
- ♣ Le **changement de côté** s'effectue à chaque fin de set pour garantir l'égalité des chances par

rapport aux conditions de vent et d'éclairage. Au cinquième set (set décisif), un changement de côté a lieu dès qu'un joueur obtient 8 points.

Équipement

- ^ La **raquette** utilisée par chaque joueur est une raquette semblable à une raquette de [Squash](#) dont la longueur est plus courte : 58cm.
- ^ Le volant appelé **Speeder** est un produit High-tech dont le poids et la conception confèrent une meilleure résistance au vent qu'un volant à plumes. Grâce à une masse alourdie, et une taille de jupe diminuée, le Speeder est plus aérodynamique. Une plus grande portée et une meilleure précision sont alors obtenues.

Le Speeder se décline en 3 types :

- Le **Fun Speeder** de couleur rouge, optimal pour les débutants et les courtes distances. Il pèse 7.0 grammes, a une portée d'environ 17 mètres et peut atteindre au maximum la vitesse de 260 km/h.
- Le **Match Speeder** de couleur jaune, qui convient pour les compétitions et les longues distances. Il pèse 9.0 grammes, a une portée d'environ 23 mètres et peut atteindre au maximum la vitesse de 290 km/h.
- Le **Night Speeder** de couleur jaune, qui s'utilise uniquement pour le jeu nocturne grâce aux Speedlights qui se placent dans la tête transparente du speeder. Il pèse 8.8 grammes, a une portée d'environ 23 mètres et peut atteindre au maximum la vitesse de 290 km/h.

Variantes

Disposition d'un terrain de Blackminton avec 6 joueurs

- ^ **Double** : un match en double se joue sur un le même court qu'un match de simple.
- ^ **Blackminton®** : Le Blackminton® est la version nocturne du Speed Badminton qui se joue avec de l'équipement fluorescent (peinture, Night Speeders...), le tout éclairé par des Pod's (Pieds de Lumière Noire)

Compétitions

Le French Speedminton Open 2008 qui s'est déroulé entre le 3 et 4 mai et qui a vu évoluer une soixantaine de participants de toute l'Europe. Le 24 et 25 mai 2008, s'est déroulée la coupe d'Europe de Speed Badminton à Liverpool. Il existe depuis quelques mois en France une Fédération Sportive de Speed Badminton.

Championnat du monde

Les 26 et 27 août 2011, le premier championnat du monde de Speed Badminton fut organisé sous le nom officiel « ISBO AZIMUT HOTELS SPEEDMINTON ® WORLD CHAMPIONSHIPS ». Plus de 380 participants de 29 nations différentes dont le Canada, les États-Unis et l'Australie, se sont rendus à Berlin pour s'affronter dans 10 catégories et rencontrer les meilleurs joueurs du monde. Malgré de mauvaises conditions météorologiques, le suédois Per Hjalmarson a remporté le titre dans la catégorie principale des hommes. Chez les femmes, l'allemande Janet Köhler est devenue la première championne du monde.

Lien avec les programmes scolaires

– Coopérer ou s'opposer individuellement et collectivement :

Dans le cadre d'une programmation étalée sur l'ensemble du cycle 2 et du cycle 3, la part relative des étapes « frapper-échanger-marquer » pourrait évoluer selon la répartition suivante :

Cycle 2

Au CP, on visera davantage le « savoir frapper » (moitié du temps), avant le « savoir échanger » (2/6 du temps), et le « savoir marquer » (1/6 du temps).

Au CE1, on visera davantage le « savoir échanger » (moitié du temps), avant le « savoir frapper » (2/6 du temps), et le « savoir marquer » (1/6 du temps).

Cycle 3

Au CE2, le « savoir échanger » prendra une grande part (moitié du temps) alors que le « savoir frapper » et le « savoir marquer » auront autant de place.

Puis au CM1, on devrait avoir résolu le « savoir frapper » et donc on se consacrera à égalité de temps au « savoir échanger » et « savoir marquer ».

Au CM2, on sera davantage sur la rencontre sportive (marquer des points) où on se consacrera essentiellement sur le « savoir marquer ».

Les ressources énergétiques aérobie et anaérobie développées à cette occasion sont sollicitées de façon équilibrée, contribuant ainsi à un développement foncier harmonieux. La nature des jeux proposés invite l'élève à un contrôle affectif et moteur permanent, caractéristique des activités de raquettes (contrôle des émotions, précision, coordination, dosage et vitesse d'exécution).

Deux autres compétences seront également visées :

- **réaliser une performance mesurée** : la performance est liée au niveau de réussite atteint dans le jeu : nombre de jonglages ou d'échanges réussis, cibles atteintes, matches gagnés et classement réalisé...
- **adapter ses déplacements à différents types d'environnement** : l'environnement physique est stable mais ce sont les contraintes liées aux actions qui induisent des adaptations spatio-temporelles fines (précision, dosage) et une organisation motrice permanente. Les consignes données (cibles, déplacements, parcours imposés) ainsi que les contraintes (types de frappes, trajectoires, zones interdites ou autorisées, rôles particuliers des joueurs...) accentuent encore ces adaptations.

3 grandes étapes jalonnent le parcours de l'élève :

1 – savoir frapper (frapper le speeder sans s'en débarrasser) – problème : comment reprendre le speeder avant qu'il ne tombe à terre, comment le renvoyer de façon contrôlée ?

2 – savoir échanger (frapper le speeder en le gardant en l'air) – problème : comment tenir l'échange longtemps, à quelles conditions peut-il continuer à voler ?

3 – savoir marquer (frapper le speeder pour qu'il ne soit plus renvoyé) – problème : comment abrégé l'échange, quelle tactique adopter pour marquer le point ?

Thématique « savoir frapper » :

- jongler : enchaîner des frappes, effectuer des renvois en déplacement
- se déplacer/récupérer/frapper : surtout vers l'avant en anticipant le point de chute du speeder
- frapper avec précision : guider la raquette dans la direction voulue et accompagner le speeder
- renvoyer le speeder de diverses provenances : de la droite, de la gauche, d'en haut, d'en bas
- enchaîner rapidement des renvois : mêmes frappes de renvoi ou frappes différentes
- envoyer le speeder pour servir : frapper le speeder en tenant la raquette comme une poêle à crêpe ou en prise revers.

Thématique « échanger » :

- tenir sa raquette en prise universelle : comme un « marteau » et en prise revers, pouce en opposition
- se préparer à frapper en coup droit : se décaler sur le côté et amener les épaules de profil.
- Frapper le speeder à distance de soi : haut en « main haute », en sortant progressivement de l'alignement « œil/tamis/speeder (raquette type filet à papillon » et bas en « main basse »
- varier le dosage des frappes : fort, faible, long, court
- se déplacer selon les 4 axes : avant, arrière, droite, gauche avec des petits pas rapides, sur les avant-plantes
- servir CD = se mettre de profil, tenir le speeder bras semi tendu à hauteur de l'épaule. Lâcher le speeder au moment où la raquette est au plus bas, terminer le geste en direction de la cible à atteindre
- servir du revers : tenir le speeder bras semi tendu à hauteur de l'épaule, la raquette vient au contact du speeder (pouce en opposition) puis :
 - 1 – ramener la raquette contact poitrine (armer) et
 - 2 – revenir frapper le speeder (dire « 1-2 ». Lâcher le speeder au moment où la raquette touche la poitrine (au moment du « 1 »).

Thématique « marquer » :

- prendre des risques calculés : frapper fort, trajectoire descendante, les speeders faciles
- jouer avec les limites du terrain : laisser sortir si le volant est jugé sortant
- viser les «trous»: jouer là où il n'y a personne
- faire déplacer dans le sens de la longueur : repousser vers le fond ou envoyer le speeder juste au début de la zone
- jouer la sécurité : se contenter de remettre, renvoyer loin sans faire faute, trajectoire haute
- protéger son terrain : se déplacer pour aller récupérer/frapper et se replacer vite au centre.

Etape 1 – savoir frapper

– ateliers de jonglage :

- jonglage parcours : un parcours en slalomant, franchissant des obstacles, en suivant un camarade, avec changement de main, en pro et supination, jonglages hauts vers le plafond, ou bas à hauteur de sa tête...
- jonglage course : 2 équipes de 5 joueurs évoluant sur un seul parcours (départ à l'opposé). Les élèves partent par 2, rejoignent l'arrivée en se croisant. Le vainqueur fait marquer un pt à son équipe. D'abord speeder posé sur la raquette, puis seulement certains passages,
- puis...

– ateliers de frappe sur cible :

- services : atteindre une cible contre un mur (ex:feuille A4 ou cerceau) ou au sol (tapis) à partir de lignes de départ de plus en plus éloignées.
- 3 cerceaux : 3 cerceaux de plus en plus petits et de plus en plus éloignés.
- ...

– ateliers de frappes réflexes (renvoi suite à un envoi rapide de l'enseignant).

Complexification : atteindre une cible, empêcher avec sa raquette l'envoyeur d'atteindre la cible...

Le speedminton sollicite particulièrement une motricité en déplacement. Il semble opportun (par exemple lors de l'échauffement) d'inclure des exercices favorisant des courses rapides, sur les avant-plantes, en tous sens. (sauter à la corde, pas chassés en 8, ...)

– le lancer «bras cassé»

Les frappes mains hautes, pour envoyer loin ou fort, sollicitent un placement particulier du bras lanceur : placement vers l'arrière du coude + ramener du coude vers l'avant avec une flexion/extension de l'avant-bras. Certains exercices peuvent renforcer cette action. (jeu de massacre, atteindre le cerceau le plus éloigné, ...)

Fiche d'évaluation (étape 1)

Elève _____

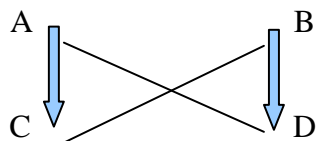
| Indicateurs d'efficacité (par rapport à la frappe/renvoi du speeder) | 3 | 2 | 1 |
|--|---|---|---|
| Renvoie convenablement le speeder (ou le manque) | | | |
| Renvoie le speeder avec précision sur une cible (ou vise à côté) | | | |
| Effectue une frappe de service (ou n'arrive pas à servir) | | | |
| Effectue une frappe de service qui atteint la cible | | | |

Etape 2 – savoir échanger

– ateliers de records d'échanges :

- record de vitesse d'échanges : par 2. Au signal, compter le nombre de fois que l'un des 2 touche le speeder en 30 secondes.
- record de temps d'échanges : par 2. Au signal, le couple fait des échanges. A chaque fois que le speeder tombe le couple fautif est éliminé. Qui sera le dernier couple à maintenir l'échange ?

- record de frappes imposées : par 2. Quels couples arrivent à enchaîner 10 frappes, uniquement : en main haute, en main basse, l'un en main haute et l'autre en main basse.
- record de direction imposée : par 4. Deux joueurs n'échangent qu'en passes croisées, deux autres qu'en passes directes. Combien de « 8 » sans faire tomber le speeder.



– ateliers d'échanges courts/longs :

- la rivière : (se faire des échanges longs). Par groupe de 3, 1 compteur, deux partenaires (arrivé à 3 fautes, le perdant laisse sa place au compteur). L'espace est séparé par une zone (la rivière). Le but est de s'échanger le speeder sans qu'il tombe dans la rivière (ne pas tenter de récupérer le speeder).
- le ruisseau : (se faire des passes courtes) idem jeu précédent mais l'espace de jeu et la rivière sont raccourcis. Le but est de s'échanger le speeder sans qu'il sorte de l'espace ni ne tombe dans le ruisseau (ne pas tenter de récupérer le speeder en franchissant le ruisseau ou en sortant du terrain).
- court et long par 3 (2 « face à » 1) l'un des deux est posté près l'autre loin. Le rôle de celui qui est seul est d'alterner un envoi court <+ un envoi long (évolution : 2 longs + 1 court). But : faire durer l'échange en travaillant sur la variation du dosage de la frappe.
- Monsieur (ou mademoiselle) court et monsieur (ou mademoiselle) long : 2 par 2 face à face. But = faire durer l'échange en respectant les consignes d'envoi (M. ou Mlle long envoie toujours au fond et M ou Mlle court, juste derrière la première ligne de l'adversaire).

– ateliers d'échanges en déplacement :

- tournante : 3 joueurs par terrain se font des échanges à tour de rôle. Ils entrent l'un après l'autre sur le terrain, renvoient le speeder, puis rejoignent la fin de la file à l'extérieur du terrain. But : faire le plus d'échanges sans faire tomber le speeder. (complexification : ne reprendre le speeder qu'en main haute, ou qu'en main basse).
- porte et fenêtre : relais 1 envoyeur et 3 renvoyeurs : ceux-ci entrent par la porte, renvoient sur l'envoyeur puis sortent par la fenêtre. But : tenir l'échange en restant toujours en mouvement (en courant). Complexification : les déplacements se font toujours avec les épaules face à l'adversaire (donc déplacements : avants, latéraux et arrières).
- Pied sur cible : l'envoyeur envoie sur le renvoyeur. Celui-ci renvoie sur l'envoyeur. Après chaque frappe, il doit aller poser le pied sur la cible avant, puis sur la cible arrière (ou main sur le plot). But : faire durer l'échange. Changement au bout de 2 minutes.
- Le coach et les 4 coins : l'enseignant fait déplacer l'élève en plaçant les frappes aux 4 coins du terrain, l'élève renvoie normalement. Complexification : d'abord envoi convenu (ex : rotation de coin en coin selon le sens des aiguilles d'une montre), puis frappes aléatoires. Toutes les 3 fautes, l'élève laisse la place à un camarade.

Le même exercice peut être fait en sollicitant alternativement un renvoi de l'élève en main haute et en main basse (frappe haute et longue ou courte et rasante de l'enseignant).

– **le coup de poignet**

Pour une action de frappe plus efficace, on peut y greffer une rotation interne ou externe du poignet avec une action déclenchée par l'index lors de la rotation interne (supination) ou du pouce lors de la rotation externe (pronation).

- le rattraper en amorti : amortir le speeder dans sa chute (aller à la rencontre du speeder en plaçant le tamis orienté verticalement, puis suivre et ralentir la descente du speeder avec une rotation interne, progressive et contrôlée du poignet.
- le ramasse speeder : récupérer un speeder posé au sol (placer la raquette le manche parallèle au sol, puis rotation interne-ou externe- déclenchée par l'index ou le pouce en terminant avec le tamis parallèle au sol.

Fiche d'évaluation (étape 2)

Elève _____

| Indicateurs d'efficacité (par rapport aux types d'échanges) | 3 | 2 | 1 |
|---|----------|----------|----------|
| Sait tenir longtemps des échanges longs (ou échanges trop brefs) | | | |
| Sait tenir longtemps des échanges enchaînés courts/longs (ou échanges trop brefs) | | | |
| Sait tenir longtemps des échanges en déplacement (ou échanges trop brefs) | | | |

Etape 3 – savoir marquer

ateliers jeux d'opposition

- **gagne terrain** : 1 contre 1 face à face. Frapper fort de sorte de faire sortir le speeder du terrain ou faire franchir une limite de fond à l'autre. D'abord (servir fort) partir de l'endroit où est tombé le speeder. Ensuite, renvoyer fort avant que le speeder ne tombe.
- **la rivière** : le terrain est traversé au milieu par un espace (rivière). Le but est de pousser l'adversaire à renvoyer le speeder dans la rivière (jouer long ou varier les longueurs). Si le speeder est jugé faute, ne pas chercher à le récupérer.
- **les speeders brûlants** : deux équipes une dans chaque camp. Une dizaine de speeders par équipe. Au signal, envoyer 1 par 1 et en faisant un service, les speeders dans le camp adverse. Ne pas reprendre les speeders de volée. Le but est qu'il y ait le moins de speeders dans son camp au bout de 2 minutes. Pas de limites puis des limites latérales, puis latérales et de fond (les speeders qui sortent seront rajoutés). Evolution : les speeders peuvent être repris de volée.
- **la bad-volley** : deux équipes, un seul speeder. Dès qu'un joueur fait une faute, il est éliminé. Le but est d'éliminer tous les joueurs adverses.
- **les deux lignes** : les joueurs sont placés face à face sur deux lignes situées de part et d'autre d'une ligne tracée. Le but est de marquer le pt en faisant tomber le speeder par terre. Toutes les minutes rotation : une ligne = fixe, l'autre = décalage des joueurs d'un cran vers la droite.

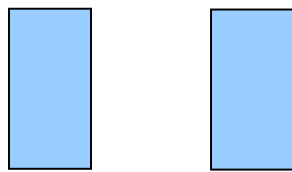
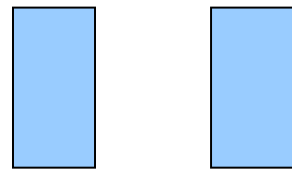
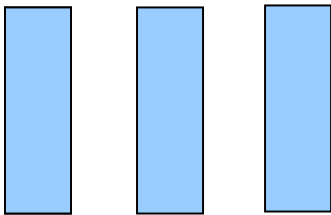
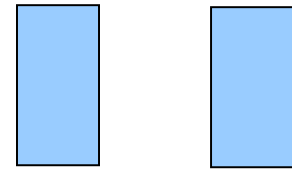
- **les deux atouts** : chacun annonce avant le match son atout, le pt marqué avec son atout vaut 3 pts (ex : frappe en main haute, en main basse, en revers, en zone avant ou arrière).

Fiche d'évaluation (étape 3)

Elève _____

| Indicateurs d'efficacité (savoir marquer) | 3 | 2 | 1 |
|--|----------|----------|----------|
| Frappe fort le speeder «facile» (ou n'en profite pas) | | | |
| Laisse sortir si le speeder est jugé sortant (ou n'en profite pas) | | | |
| Cherche à jouer là où il n'y a personne (ou joue sur l'adversaire) | | | |
| Se déplace vite sur le terrain pour défendre (ou ne réagit pas) | | | |
| Sait arbitrer : signale les fautes, compte les points (ou ne sait pas) | | | |

ATELIERS MATCHES

| FORMULES DE MATCHES | |
|--|---|
| 7-14-21 | |
| <p>Match en 21 pts, en simple puis en double : (A joue avec C, B joue avec D)</p> <p><u>1er match</u> : en simple et en 7 pts : A contre B (C et D arbitrent)</p> <p><u>2ème match</u> : en simple jusqu'à 14 pts (en prenant le relais du score précédent) : C contre D (A et B arbitrent)</p> <p><u>3ème match</u> : en double jusqu'à 21 pts (en prenant le relais du score précédent) : AC contre BD</p> |  |
| Seul contre tous | |
| <p>Match au temps (ex : 3 mn) A contre B, C, D B, C et D se succèdent (tournante)</p> |  |
| Montante / descendante | |
| <p>Formule de rencontre permettant de classer les joueurs selon leur niveau de performance. Se joue : au temps (ex : 3 mn), au score (ex : en 11 pts) ou le 1er arrivé à (ex:9).</p> <p>Minimum 3 matches en même temps : celui qui gagne « monte », celui qui perd « descend ».</p> <p>Possibilité de jouer par 3 : G = monte, P = descend et arbitre, arbitre = joue</p> |  |
| Qui perd sort | |
| <p>Un terrain, deux équipes (ex : de 5) en attente sur le côté. Match 1 contre 1, chaque fois qu'un joueur perd l'échange, il sort et laisse la place à un coéquipier. Quand toute une équipe est sortie, l'équipe adverse marque 1 pt.</p> |  |

L'arbitrage

Les situations de duel sollicitent la participation des élèves à l'arbitrage. Trois compétences sont particulièrement visées :

- savoir repérer les pts gagnants
- savoir repérer les fautes au service et dans le jeu
- savoir compter les pts et désigner le vainqueur d'un match