

## Tournoi scolaire: «It's Shuttle Time!»

«It's Shuttle Time!» déploie de nombreuses facettes et il offre du plaisir et du suspense pour tous. Le principe est très flexible et s'adapte à tous les besoins et conditions cadres. Dans l'idéal, les écoles et les clubs collaborent pour offrir un tournoi commun.

«It's Shuttle Time!», c'est le nom donné au tournoi destiné aux écoliers qui peut tout aussi bien se dérouler lors d'une journée sportive que lors d'un tournoi de week-end. L'organisation en est simplifiée si écoles et clubs s'y attellent main dans la main.

La principale force de cette forme de tournoi est qu'elle s'adapte très aisément au temps dont on dispose et au nombre de joueurs inscrits. De plus, elle offre à chacun beaucoup de temps de jeu et garantit même aux moins aguerris de vivre des expériences positives.

### Idée de base

Plusieurs rondes sont jouées. Une ronde consiste en trois tâches qui doivent être effectuées par deux:

1. Match en simple sur un demi-terrain et au temps (l'un contre l'autre).
2. Postes en dehors des terrains de jeu (l'un contre l'autre) (voir encadré «A télécharger» sur la page suivante).
3. Compter les points/arbitrer un autre match (ensemble).

Celui qui gagne le match en simple marque un point. La victoire aux postes rapporte un demi-point. Pour l'arbitrage ou le comptage des points, les joueurs ne reçoivent aucun point. Dès qu'une tâche est terminée, le duo se déplace au poste suivant selon le tournus établi (par ex.: Matches → Arbitrage → Postes).

A chaque nouvelle ronde, les paires sont mélangées de manière à favoriser la rencontre des joueurs avec le même nombre de points ou de victoires en simple (système Schoch). Après cinq rondes, par exemple, qui a le plus de points?

Courts	Elève A	Elève B	Tâches
1	14 Nolan	04 Gabriel	Arbitrage (points) (terrains 1-3)
2	05 Théo	09 Léa	
3	08 Maxime	18 Charlotte	
1	17 Anna	02 Philippe	Matches (simple) (terrains 1-3)
2	03 Sacha	06 Noah	
3	16 Sofia	07 Elisa	
1	01 Chloé	02 Nicolas	Postes (à côté des terrains)
2	12 Amélie	15 Samuel	
3	11 Max	10 Manon	

### Exemples de postes

Les exercices suivants sont effectués durant 30 secondes:

- Services précis: Qui vise le plus souvent le chariot de ballons placé à une distance de quatre mètres environ?
- Jonglage: Qui réussit le plus de touches correctes en revers et en coup droit?
- En équilibre: Qui réussit à se coucher et se relever le plus souvent sans perdre le volant placé sur la raquette?
- Stand de tir: Qui vise le plus de boîtes (de volants par ex.) à une distance de trois mètres environ?
- Transport de volants: Qui effectue le plus de parcours d'obstacles sans perdre le volant posé sur la raquette?

### Adaptations possibles

Grandeur du terrain: Jouer sur le terrain entier si c'est possible. Sinon, un demi-terrain fait très bien l'affaire.

Durée du jeu: Elle est variable. Il est cependant recommandé d'allonger la durée du jeu au fil des rondes, car les paires deviennent de plus en plus équilibrées.

Exemple: 1<sup>re</sup> ronde: 3 minutes, 2<sup>e</sup> ronde: 4 minutes, 3<sup>e</sup> ronde: 5 minutes, etc. Adapter aussi la durée des postes ou effectuer la tâche deux fois.

Tâches: Si le nombre de joueurs est restreint, abandonner le poste arbitrage/comptage des points afin d'augmenter l'intensité du jeu.

Postes: Les postes peuvent aussi se faire sous forme coopérative, sans attribution de points.

Badminton: La forme de jeu peut changer à chaque ronde: jouer avec la main faible, compter les points seulement si l'adversaire n'a pas pu toucher le volant, etc.

### Exemple

Organisation pour une classe de 24 élèves:

Environnement: Deux terrains de badminton (jeu sur demi-terrains) ainsi qu'un espace annexe pour les postes.

Matériel: Seize raquettes, au moins 24 volants, matériel pour les postes (par ex.: chariot de balles, boîtes de volants, obstacles divers), tableau de résultats, chronomètre.

Rondes: Maximum cinq rondes afin de désigner à coup sûr le vainqueur.

Temps: Deux heures: temps de jeu + mise en train et mise en place, changements, formation des nouvelles paires/régie, retour au calme, rangement.

### Remarques organisationnelles

En cas de nombre impair des participants, le joueur esseulé affronte en match et aux postes un joueur qui devrait normalement arbitrer ou compter les points. Seul le joueur surnuméraire peut marquer un point en cas de victoire.

La conduite du tournoi est facilitée à l'aide d'un logiciel (fichier Excel) ou d'un système du bulletin (voir encadré «A télécharger» ci-dessous). Dans le cas d'une utilisation du système du bulletin, les paires sont tirées au sort lors de chaque nouvelle ronde et les résultats sont notés au fur et à mesure sur le bulletin personnel du joueur. A la fin, il est aisé d'établir un classement.

1	Nom Manon	Adversaire		Point(s)	Rang
		3	5		
		0	1	1,5	24
		0,5	0		

Point du badminton  
1=victoire, 0=défaite

Point du poste  
0,5=victoire, 0=défaite

#### A télécharger

→ [Fiches de poste \(pdf\)](#)

→ [Logiciel \(xlsm\)](#)

→ [Modèle de bulletin \(doc\)](#)