

Version 2 du 14/07/2021 suite à la crise du COVID – le lancement de la réforme se fera sur la saison 2021-2022.
Cette note a été mise à jour en ce sens.

En lien avec le projet jeunes déployé sur l'olympiade 2020 – 2024, cette note vise à préciser le point 3.1.1. « Réforme de l'entraînement et des compétitions pour les poussins et benjamins » ainsi que les modalités de mise en place. Pour toutes questions, vous pouvez contacter Julien Henin à l'adresse mail julien.henin@badmintonessonne.org

EVOLU'BAD

Pourquoi une réforme ?

Trois comités d'Ile-de-France (93, 95 et 91) ont travaillé sur cette réforme en partant des observations suivantes lors des compétitions départementales regroupant des poussins et des benjamins :

- ✓ Quasiment aucune phase de jeu rapide,
- ✓ Des points très court avec peu d'échanges,
- ✓ Les principales intentions tactiques sont les suivantes : faire courir l'adversaire ou jouer sur le revers,
- ✓ Une faible maîtrise des fondamentaux techniques,
- ✓ Peu de smashes et de kills
- ✓ Des matchs très déséquilibrés,
- ✓ Des passages à vide / sautes de concentration fréquents,
- ✓ Des raquettes inadaptées.

Pourtant :

- ✓ L'objectif est de former des jeunes sur le long terme avec un jeu cohérent pour gagner en sénior, pas seulement de gagner dans les petites catégories.
- ✓ Tous les dispositifs fédéraux (OTHN, PFJJ, Dispositif Jeunes, Dispositif Avenir et Fondamentaux du jeune joueur) recommandent l'utilisation fréquente d'espaces adaptés (terrain plus petit, filet inexistant etc.).
- ✓ Un des apprentissages prioritaires de la formation d'un jeune est le travail de la maniabilité (prise de raquette, relâché-serré).
- ✓ On sait que l'attention d'un enfant de 10 ans est limitée.

Il existe donc un décalage entre ce qui est fait à l'entraînement et ce qui est efficace en compétition : on préconise d'entraîner les joueurs sur des habiletés qui sont **au mieux inutiles et au pire inapplicables** en compétition.

Pour résumer, le format actuel de compétition est adapté aux joueurs adultes mais pas aux jeunes, **et encore moins aux jeunes débutants de niveau départemental.**

Objectifs

En compétition

- ✓ Proposer un système de compétition en adéquation avec les dispositifs fédéraux afin de restituer en compétition ce qui a été travaillé lors des entraînements.
- ✓ Proposer des tailles de terrains évolutives et plus cohérentes avec les contraintes physiologiques et techniques des jeunes joueurs.
- ✓ Proposer un accompagnement et un suivi de la part du comité.

A l'entraînement

- ✓ Remettre du lien entre les entraînements et les compétitions.
- ✓ Donner des objectifs clairs et atteignables aux encadrants et aux jeunes.
- ✓ Intégrer des notions annexes dans la formation des jeunes joueurs.

SOMMAIRE

1. Généralités	3
2. Les trois niveaux de pratiques et les habiletés	4
3. Les compétitions	5
3.1. Les Rencontres Essonne Jeunes	5
3.1.1. Les principes généraux.....	5
3.1.2. Les changements de niveau	6
3.1.3. La culture badminton	6
3.2. Les autres compétitions	6
3.2.1. Pour les joueurs de niveau départemental.....	6
3.2.2. Pour les joueurs de niveau régional.....	7
4. Mise en place.....	7
4.1. Saison de test	7
4.2. Communication et formation	7
4.3. Dans les clubs.....	8
5. Divers	8
5.1. Les tailles de raquette	8
5.2. Challenge école de jeunes.....	8
6. Tableau récapitulatif	9

1. Généralités

Trois niveaux de jeu – quatre terrains

Quatre nouveaux terrains répartis sur trois niveaux de pratiques ont été créés pour correspondre au développement des jeunes joueurs poussins et benjamins :

- ✓ **Niveau découverte** : terrain blanc et terrain jaune
- ✓ **Niveau développement** : terrain vert
- ✓ **Niveau perfectionnement** : terrain bleu

Des habiletés spécifiques par terrain

Les compétitions passent d'une logique de résultats à une **logique de compétences**.

Ainsi, sur chaque niveau est établi une liste d'habiletés et de compétences à travailler et mettre en place lors des compétitions.

Ces habiletés sont progressives et réparties en 4 thèmes :

- ✓ Mise en jeu
- ✓ Maniabilité
- ✓ Equilibre et Motricité
- ✓ Gestion du duel

Un système évolutif

Un joueur commence, sauf exception, au niveau découverte.

Dès la première compétition, il peut passer sur le niveau supérieur, sur validation du comité, s'il a acquis toutes les habiletés associées au niveau sur lequel il jouait.

Un nouveau format de compétition

Les compétitions sont adaptées : scoring, mode de classement, coaching et durée.

Un suivi du comité

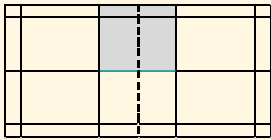
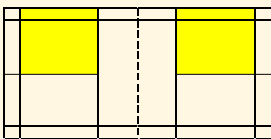
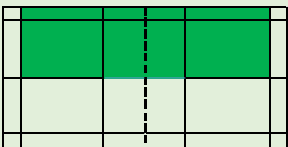
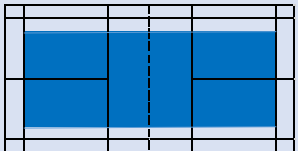
Un salarié du comité, « le référent départemental des moins de 12ans », sera présent sur chaque compétition pour superviser l'ensemble des éléments liés à cette réforme.

Un dispositif de communication et de formation

Le comité produira plusieurs documents à destination des encadrants ou des parents.

De plus, cette réforme servira de base pour la mise en place de formation continue des encadrants.

2. Les trois niveaux de pratiques et les habiletés

NIVEAU	TERRAIN	FILET	SERVICE	REGLES SPECIALES	HABILETES	
DECOUVERTE	BLANC 	1m10	Droit	<ul style="list-style-type: none"> - Serveur et receveur derrière la zone de jeu - Service dans la zone de jeu - Let au service si le volant tape la bande - Faute si un joueur fait un kill sur l'adversaire 	Mise en jeu	Effectuer des services en revers (placement, tenue du volant, gestuelle)
					Maniabilité	Adopter une attitude disponible en réception, avec une position d'attente dynamique
	JAUNE 				Equilibre et motricité	Effectuer des fentes avant avec la jambe raquette
					Gestion du duel	Se replacer entre les frappes
DEVELOPPEMENT	VERT 	1m25	Droit		Mise en jeu	Effectuer des services en coup droit (placement, lâché de volant, gestuelle)
					Maniabilité	Effectuer des frappes main haute (dégagement, smash, amorti)
					Equilibre et motricité	Relâcher les doigts et la main pour changer de prise
					Gestion du duel	Utiliser le pied frappe sur les fentes
Utiliser le saut ciseau sur les frappes main haute						
PERFECTIONNEMENT	BLEU 	1m40	Diagonale	Lignes latérales placées 50 cm à l'intérieur des lignes du terrain de simple adulte	Mise en jeu	Effectuer des services courts et longs avec une préparation identique
					Maniabilité	Utiliser le relâché-serré sur les différents types de frappes
					Equilibre et motricité	Utiliser l'armé dès le démarrage lors des différents déplacements
					Gestion du duel	Systematiser une reprise d'appuis efficace sur les frappes adverses
Effectuer des coups en retard équilibrés (fentes latérales, avant et arrière)						
					Elaborer une tactique simple	
					Utiliser des fixations ou des frappes feintées pour déstabiliser l'adversaire	

3. Les compétitions

3.1. Les Rencontres Essonne Jeunes

Les compétitions proposées dans le cadre de cette réforme sont renommées et deviennent des **Rencontres Essonne Jeunes – REJ**.

Ces compétitions, en lien avec la politique de développement des plus jeunes, sont gratuites.

Chaque niveau se jouera en format ronde suisse sans classement final.

Si un niveau comprend trop de joueurs, plusieurs rondes suisses pourront avoir lieu.

Chaque saison, au minimum 3 étapes seront proposées.

Pour la saison de lancement, en 2021 – 2022, **4 étapes sont au calendrier**.

3.1.1. Les principes généraux

Catégorie

Tous les joueurs entre poussin 1 et benjamin 2 sont concernés par cette réforme.

Les minibads pourront participer aux REJ sur validation de l'équipe d'encadrement du comité après l'observation lors d'un collectif minibad ou d'un regroupement minibad départemental.

Scoring

Niveau découverte : 1 set de 11 points sec.

Niveau développement : 2 sets gagnants de 11 points sec.

Niveau perfectionnement : 2 sets de gagnants de 11 points sec.

Nombre de match

Niveau découverte : 3 matchs de chaque terrain soit 6 matchs minimum sur des créneaux de 2h30 maximum.

Niveau développement : 5 matchs minimum sur des créneaux de 4h maximum.

Niveau perfectionnement : 5 matchs minimum sur des créneaux de 4h maximum.

Tableau

Les REJ ne sont ouverts qu'à des **tableaux de simples** : plus de doubles au vu des rares inscriptions en compétition depuis plusieurs saisons, du faible niveau de jeu et du peu d'entraînements proposés par les clubs sur ces disciplines.

Mixité

Les REJ sont entièrement **mixtes** : les filles et les garçons seront mélangés dans les mêmes tableaux car ces catégories et les niveaux de jeu ne justifient pas la scission actuellement en vigueur.

Volant

Tous les niveaux se joueront en **volant plastiques**, les volants plumes n'apportant pas de réelle plus-value à ces âges et niveau de jeux. Afin de faciliter la gestion des clubs, le comité fournira les volants.

Coaching

Dans l'objectif de favoriser l'autonomie des joueurs et de suivre les règles fédérales en vigueur, aucun coaching, ni intervention d'un adulte ne seront autorisés mis à part le salarié du comité présent sur la compétition.

Afin de garantir le respect de cette règle, aucun adulte ne sera autorisé à rester au bord des terrains lors des matchs.

Arbitrage

Dans la continuité de ce qui existait déjà sur les TEJ, les joueurs devront arbitrer au moins un match sur chaque étape REJ.

Les détails et les modalités sont précisés dans la note concernant l'arbitrage disponible sur le site internet du comité.

3.1.2. Les changements de niveau

Première compétition

Quelle que soit sa catégorie, un joueur débutera sur le niveau découverte.

Cependant, certaines actions départementales permettront de positionner, hors compétitions, des joueurs sur un niveau adapté :

- ✓ Détection Avenir Départementale.
- ✓ Collectifs départementaux.

Changement de niveau

Le passage d'un niveau à un autre ne se fait que dans le sens de la montée, il ne sera ainsi pas possible de redescendre de niveau lorsqu'un changement est acquis.

Un joueur est autorisé à monter d'un niveau lorsqu'il a acquis **l'ensemble des habiletés** (listées page 4) du niveau correspondant.

Exemple : un joueur sur le niveau développement doit avoir acquis toutes les habiletés listées sur le terrain vert pour pouvoir monter sur le niveau perfectionnement.

La validation de l'acquisition des habiletés se fait par **l'équipe d'encadrement du comité.**

Il n'existe ni limite annuelle de montée ni limite de catégorie : un poussin 1 très talentueux pourrait ainsi jouer au niveau perfectionnement lors de sa première saison.

Cependant, il n'est pas possible de sauter un niveau (un joueur ne pourra pas passer du niveau découverte à perfectionnement sans passer par le niveau développement).

Surclassement en minime

Un joueur qui valide toutes les habiletés du niveau perfectionnement (terrain bleu) sera autorisé à se surclasser et jouer en minime (TEJ, départemental, IC jeunes).

En revanche, le retour sur un REJ ne sera pas possible.

La liste des joueurs répartis par club sera actualisée après chaque étape REJ et disponible sur le site du comité.

3.1.3. La culture badminton

La réforme, via les habiletés listées par terrain, permettra **d'étendre la culture badminton** des jeunes joueurs.

Pour aller plus loin dans cette diffusion, le comité créera des quiz « culture du badminton » sur chaque étape.

Ces quiz seront en libre accès sur un ordinateur dans le gymnase.

Pour apporter de la cohérence et aiguiller les encadrants de club, le comité diffusera le thème du quiz entre chaque étape REJ.

Voir le document [« les fondamentaux du jeune joueur »](#) pour la mise en place de ces temps lors des séances de club.

3.2. Les autres compétitions

3.2.1. Pour les joueurs de niveau départemental

Dans un souci de cohérence départemental, les interclubs jeunes et de départemental jeunes sont supprimés pour les poussins et les benjamins.

Comme expliqué plus haut, seuls les joueurs ayant validés les habiletés du niveau perfectionnement pourront participer à ces compétitions.

Cependant, pour les joueurs qui souhaitent essayer et les joueurs à potentiels, il est **recommandé de participer** aux compétitions privées, aux tournois labellisés etc. qui se jouent sur des grands terrains.

Comme expliqué ci-après dans le paragraphe « 4.1. L'utilisation du grand terrain », cette réforme ne doit pas enfermer les joueurs et les encadrants.

3.2.2. Pour les joueurs de niveau régional

Critères de sélection

Sauf cas exceptionnel, justifié par l'équipe d'encadrement du comité, un joueur devra avoir validé un niveau de pratique, différent en fonction de sa catégorie, sur les REJ afin d'être sélectionné sur une étape du circuit régional :

- ✓ Poussin : validation du niveau découverte donc participation au niveau développement.
- ✓ Benjamin : validation du niveau développement donc participation au niveau perfectionnement (exception sur la saison de mise en place 2021 – 2022).

Les très bons joueurs

Les rares joueurs concernés n'en seront que meilleurs puisqu'ils auront développé des qualités de maniabilité sur les compétitions départementales au début de leur pratique.

Pour être sélectionnés sur les compétitions nécessitant une moyenne de points importante (CEJ ou France Jeunes), ces joueurs auront le choix de participer aux compétitions suivantes : tournois labellisés LIFB, tournois privés, circuit régional jeunes, circuit interrégional jeunes soit bien plus que les 6 compétitions prises en compte sur le CPPH.

Note : Avant cette réforme, les TEJ, rapportant peu de points, n'était jamais comptabilisés dans les moyennes de ce profil de joueur.

4. Mise en place

4.1. Saison de test

La première étape REJ de la réforme

Afin de placer les joueurs en fonction de leur niveau et de rester cohérent avec les critères de sélection pour le circuit régional, l'équipe d'encadrement du comité se réunira et communiquera le positionnement de certains joueurs sur les niveaux développement et perfectionnement.

Le DAD 1 remplira également sa fonction de positionnement de certains joueurs.

Bilan global

En fin de saison, le comité fera le bilan des différents éléments de cette réforme EVOLU'BAD et procédera, si nécessaire, à des ajustements pour une mise en place sous sa forme définitive en septembre 2022.

4.2. Communication et formation

Dispositif de communication

A la fin de la saison test 2021 – 2022, le comité produira et diffusera gratuitement les documents suivants :

- ✓ Un document technique à destination encadrants de club.
- ✓ Des affiches à destination des enfants à afficher dans les gymnases.
- ✓ Un document explicatif pour les parents (diffusion par mail lors des inscriptions et sur place lors des REJ).
- ✓ En cours de réflexion : des poignets éponges pour identifier les jeunes par niveau.

Formation continue

Le comité, en lien avec la dynamique de formation initiée avec le document « les fondamentaux du jeune joueur » créera plusieurs sessions annuelles de formations continues à destination des encadrants. Les dates seront publiées en début de chaque saison dans le catalogue de formation du comité.

4.3. Dans les clubs

Cette réforme a été conçue pour remettre de la cohérence entre l'entraînement et la compétition, il est donc bien évidemment conseillé, si ce n'était pas fait, d'entraîner régulièrement les jeunes joueurs sur des terrains aménagés.

Mais de nombreux clubs le faisaient déjà, **il ne s'agit donc pas de modifier totalement l'entraînement** et de ne faire que du jeu au filet pour un joueur niveau découverte par exemple.

Il apparaît primordial de continuer à varier les situations, les contraintes proposées aux joueurs, et donc **forcément d'aborder le grand terrain**.

Cet aspect sera d'autant plus facile à mettre en place que l'école de jeunes sera structurée et que les joueurs s'entraîneront régulièrement, d'où le travail en parallèle du comité sur la structuration des clubs.

5. Divers

5.1. Les tailles de raquette

Le comité, pour rester cohérent avec le développement morphologique des jeunes joueurs, préconise les tailles de raquette suivante :

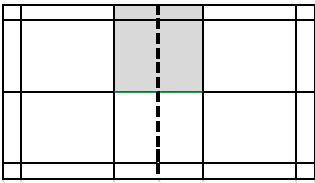
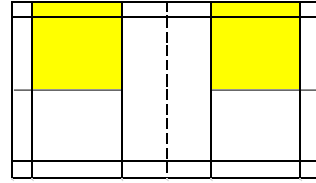
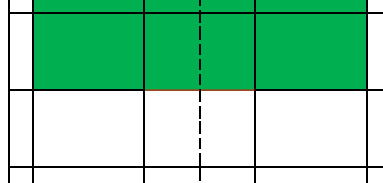
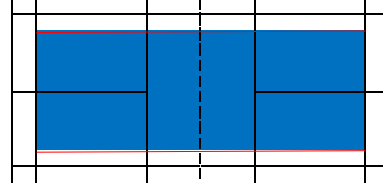
A faire pendant la saison test

5.2. Challenge école de jeunes

En place depuis la saison 2017 – 2018, le Challenge Ecole de Jeunes est un classement des clubs essonniers d'après les performances et les résultats de leur école de jeunes (minibad à junior) sur une saison sportive.

Le règlement sera donc modifié pour prendre en compte cette réforme. Les détails sont à retrouver dans le règlement disponible sur le site internet du comité.

6. Tableau récapitulatif

NIVEAU	DECOUVERTE		DEVELOPPEMENT	PERFECTIONNEMENT	
	BLANC	JAUNE	VERT	BLEU	
TERRAIN	Nom				
	Schéma du terrain				
	Filet	1m10		1 m 40	
	Service	Services droits (pas de zones paires et impaires)		Services droits (pas de zones paires et impaires)	Services en diagonale (zones paires et impaires)
	Règles spéciales	Serveur et receveur derrière la zone de jeu Service dans la zone de jeu Let au service si le volant tape la bande Faute si kill sur l'adversaire	-	-	Lignes latérales placées 50 cm à l'intérieur des lignes du terrain de simple adulte
HABILITÉS	Mise en jeu	Effectuer des services en revers (placement, tenue du volant, gestuelle) Adopter une attitude disponible en réception, avec une position d'attente dynamique	Effectuer des services en coup droit (placement, lâché de volant, gestuelle)	Effectuer des services courts et longs avec une préparation identique	
	Maniabilité	Effectuer des frappes main basse (contre-amorti, lob, défense) et mi-hauteur (drive) Utiliser une prise adaptée à la frappe	Effectuer des frappes main haute (dégagement, smash, amorti) Relâcher les doigts et la main pour changer de prise	Utiliser le relâché-serré sur les différents types de frappes Utiliser l'armé dès le démarrage lors des différents déplacements	
	Equilibre et Motricité	Effectuer des fentes avant avec la jambe raquette Se replacer entre les frappes	Utiliser le pied frappe sur les fentes Utiliser le saut ciseau sur les frappes main haute	Systématiser une reprise d'appuis efficace sur les frappes adverses Effectuer des coups en retard équilibrés (fentes latérales, avant et arrière)	
	Gestion du duel	Enchaîner plusieurs frappes consécutives dans un même échange Contrôler ses émotions	Varié les trajectoires pour déplacer l'adversaire (ou jouer dans un espace libre) Varié les types de services (courts et longs) pour perturber l'adversaire	Elaborer une tactique simple Utiliser des fixations ou des frappes feintées pour déstabiliser l'adversaire	
	Format de compétitions	1 set de 11 points sec Ronde suisse - matchs de simple uniquement 2h30 maximum - 3 matchs de chaque terrain minimum Mixité (pas de séparation garçons-filles) Volants plastique Pas de coaching	2 sets gagnants de 11 points sec Ronde suisse - matchs de simple uniquement 4h maximum - 5 matchs minimum Mixité (pas de séparation garçons-filles) Volants plastique Pas de coaching	2 sets gagnants de 11 points sec Ronde suisse - matchs de simple uniquement 4h maximum - 5 matchs minimum Mixité (pas de séparation garçons-filles) Volants plastique Pas de coaching	