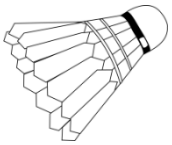
TOURNOI SCOLAIRE BADMINTON – INFORMATIONS GÉNÉRALES



Organisateur	**CO de Pérolles**
Degré scolaire	10H -11H
Date	**Jeudi 21 novembre 2019**
Horaires	08h45 à 15h00 au plus tard
RDV des profs	20 min avant le début des matchs, vestiaire profs de sport
Lieu	**CO Pérolles, Boulevard de Pérolles 68, 1700 Fribourg**
Catégorie	Filles, garçons, mixte (simple et double)
Matériel	Raquettes de badminton personnelles Tenue de sport
Inscriptions	Par courriel au responsable en mentionnant : > le nom du responsable du groupe ; > les classes inscrites ; > les noms des élèves par classe. Ce document doit être signé par la direction. Chaque inscription sera confirmée par e-mail. Toute modification doit être signalée au responsable du tournoi.
Délai d'inscription	**Jeudi 7 novembre 2019**
Contact / Responsable	**Christophe Cotting** - c.cotting@co-perolles.ch
Composition des équipes	Une classe sportive (issue de deux classes régulières) ou une à deux classes régulières. **Une sélection d'élèves issus de plus de deux classes est impossible.** Chaque Cycle d'Orientation ne peut inscrire que deux équipes au maximum.

Descriptif / Déroulement

La compétition se déroule normalement sur 5 matchs par rencontre. Un programme détaillé vous sera envoyé aussitôt les inscriptions terminées. L'arbitrage est géré par les joueurs comme les années précédentes ; ils sont contrôlés par des élèves du CO de Pérolles et aidés, si nécessaire, par leurs coachs ou accompagnants. Les matchs se déroulent sur un seul set et se terminent selon un timing précis, défini selon le programme des matchs. La remise des prix aura lieu directement après les derniers matchs de l'après-midi.

TOURNOI SCOLAIRE BADMINTON – RÈGLEMENT

1. Préambule

> Ce document précise les **règles élémentaires** du tournoi. Ces règles devront impérativement être connues par les joueurs et les accompagnants, car l'arbitrage sera sous la responsabilité des joueurs aidés par leur accompagnant.

> La compétition se déroule en **5 matchs par rencontre** (1 simple garçons, 1 simple filles, 1 double garçons, 1 double filles, 1 double mixte). Un minimum de 4 joueurs (2 filles et 2 garçons) et un maximum de 6 joueurs (au moins deux filles et deux garçons) sont autorisés par équipe.

2. Déroulement d'une rencontre et score

> **Formule** : les cinq matchs se jouent sur la formule d'un set normal (15pts) ;
> **Début des matchs :** les joueurs se présentent sur le terrain indiqué selon le planning. À la fin du match, les joueurs de chaque équipe se joignent à l'élève responsable du score (un élève mis à disposition par le CO de Pérolles) et lui indiquent le résultat du match. Après les cinq matchs, les résultats de la rencontre sont ensuite transmis à la table du jury puis affichés ;
> **Interruptions :** il n'y a aucune interruption durant le match. Aucun changement de terrain ne peut avoir lieu ;
> **Fin du premier tour** : après les 5 matchs.
> **Coaching** : le coach peut promulguer des conseils mais uniquement quand le volant n'est pas en jeu ;
> **Score** : victoire d'un match 2 points, défaite 0 point.

3. Pour commencer un match

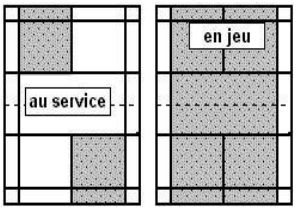
Avant le début de chaque match, les joueurs se serrent la main puis lancent le volant. La direction du volant désignera l'équipe qui pourra choisir :

> servir ou recevoir en premier ;
> commencer sur l'un ou l'autre côté du demi-terrain.

Seuls les joueurs et leur coach se trouvent sur le terrain. Les autres membres de l'équipe se trouvent dans les gradins et attendent la fin du match pour entrer sur le terrain et jouer leur rencontre. Avant cela, ils passent à la table du jury pour prendre leur feuille de match.

4. Position des joueurs en simple

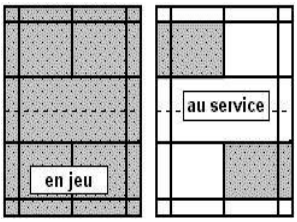
Au début du set et à chaque fois que le score est **pair**, le serveur sert à **droite**. Si le score est **impair,** il sert à **gauche**. Si le serveur gagne l'échange, il marque le point et sert dans la zone alternative. Si le receveur gagne l'échange, il marque un point et prend le service.



5. Position des joueurs en double

Au début du set et quand le score est **pair**, le serveur sert à **droite**. Si le score est **impair**, il sert **à gauche**. Lorsque le camp du serveur gagne l'échange, celui-ci marque un point et le même serveur sert depuis l'autre zone de service. Si c'est le camp du receveur qui gagne l'échange, c'est lui qui marque un point. Le camp du receveur devient serveur. Les positions (du côté gagnant et du côté perdant) restent alors inchangées.

6. Erreur de zone de service ou de réception



Si les joueurs commettent une erreur de placement, celle-ci sera corrigée dès que l'on s'apercevra de l'erreur, mais le score sera maintenu.

7. Le service

Au moment de la frappe, la raquette doit être inclinée vers le bas et le volant doit être frappé sous la taille. Pendant l'exécution du service, serveur et receveur doivent avoir leurs pieds en position stationnaire.

8. Les fautes principales

> le volant tombe en dehors des limites du terrain, passe à travers ou sous le filet, ne franchit pas le filet, touche le corps ou les vêtements d'un joueur, est frappé dans le camp opposé, est frappé 2 fois de suite par le même joueur ou un joueur et son (sa) partenaire ;
> le joueur touche le filet ou le poteau avec sa raquette, ses vêtements ou son corps, envahit le terrain de l'adversaire par-dessus le filet.

En cas de doute, on rejouera le point en faisant preuve de fair-play. En cas d'obstruction vis-à-vis de l'adversaire (l'empêche d'exécuter son coup), de distraction volontaire de son adversaire, de perte inutile de temps, de mauvaise conduite, etc. le coach de l'équipe discriminée peut déposer une réclamation à la fin du match. La réclamation sera analysée par le jury, puis discutée avec les coachs de chaque équipe. Une décision fair-play sera prise pour résoudre le litige.