

DEVIS TECHNIQUE – BADMINTON



I. SITE DE COMPETITION

Les terrains de badminton sont à l'école Sainte-Marguerite-Bourgeoys.

2. NOMBRE D'ATHLETES

- 2.1 Chaque délégation pourra inscrire jusqu'à **12 athlètes (6 en cadet (3 gars et 3 filles) et 6 en junior (3 gars et 3 filles))**. Chaque athlète **doit** jouer au simple et **peut** jouer dans une seule des catégories de double (double masculin/féminin ou double mixte). Une zone ne peut avoir qu'une seule équipe dans une catégorie de double. *Si une délégation ne remplit pas ces six postes disponibles (par exemple, 2 gars et 3 filles), alors un seul des deux gars **pourrait** également jouer en double mixte avec l'athlète féminin qui ne joue pas en double féminin.*
- 2.2 Si l'entraîneur ou le chef de mission n'avise pas le responsable des sports de toute omission d'athlètes dans l'horaire fourni avant les jeux dans les délais prescrits, il sera alors **IMPOSSIBLE** d'ajouter cette athlète la veille ou le jour des compétitions. Il revient aux chefs de mission **et** aux entraîneurs d'aviser **AVANT** les jeux, dans les délais fournis, toute omission. Une zone ne pourra prétexter qu'il y a eu changement d'entraîneurs en cours de route. La responsabilité de cette omission revient alors sur les épaules du chef de mission.

3. ACCOMPAGNEMENT

- 3.1 Chaque délégation a le droit à un maximum de deux entraîneurs.
- 3.2 La délégation peut assigner d'autres accompagnateurs. Cependant, si la délégation dépasse le nombre total d'accompagnateurs permis par les JFA, celle-ci devra assumer tous les frais liés au déplacement et à la présence d'accompagnateurs supplémentaires. L'ajout d'accompagnateurs doit être approuvé par la FSFA.

4. FONCTIONNEMENT DE LA COMPETITION

- 4.1 Les athlètes/équipes se disputent des parties de 21 points (2 de 3 manches), en tournoi à la ronde dans les divisions pour chacune des épreuves.
 - a) Si le nombre d'inscription est près du maximum (tournoi complet ou presque complet), le chef de plateau évaluera s'il faudra seulement disputer 1 manche par match et faire une double-ronde afin de permettre de rester dans les limites de temps.
- 4.2 Les parties seront en roulement continu; les parties ne suivront pas un horaire fixe, mais se suivront plutôt les unes après les autres. Les athlètes et les entraîneurs doivent donc être à l'affût du déroulement des parties et se présenter à leur partie au bon moment (les athlètes/équipes seront appelés avant chaque partie). Toutes les parties doivent débiter aux moments prévus afin de respecter l'horaire général des JFA.

a) L'article sur le forfait s'applique en cas de retard de l'athlète/équipe.

1. Tournoi à plus de huit équipes

Les équipes sont mises en poules (selon un tirage au sort). Le nombre de poules sera déterminé en fonction du nombre d'inscription, tout en favorisant le maximum de rencontres selon le temps alloué. Le classement en serpentin sert uniquement pour déterminer le classement des poules. Si deux athlètes de la même zone se retrouvent dans le même pool et qu'il y a plus que 2 pools, le responsable des sports interviendra le 2^e athlète de la zone avec l'athlète de l'autre zone qui se retrouve immédiatement après lui.

Pour les rondes éliminatoires, c'est la position dans chaque pool qui déterminera qui affronte qui. *Par exemple : 8 poules : 1^{er} du pool A affronte le 2^e du Pool D, 1^{er} du Pool B vs 2 du Pool C, 1^{er} du Pool C vs 2 du Pool B et 1^{er} du Pool D vs 2^e du pool A.*

Rondes de quarts-de-finales

A VS H (partie 1), B VS G (partie 2), C VS F (partie 3), D vs E (partie 4)

Dépendamment du nombre de poules, ce sera les gagnants des poules qui avancent suivi des athlètes ayant joué le moins de manches.

Demi-finales

Le gagnant de la partie 1 VS le gagnant de la partie 4 (partie 5)

Le gagnant de la partie 2 VS le gagnant de la partie 3 (partie 6)

Rondes de médailles

Or et argent : gagnant de la 5 VS gagnant de la partie 6

Bronze et 4^e place : perdant de la partie 5 VS perdant de la partie 6

2. Tournoi de six ou sept équipes

Les équipes sont séparées dans deux groupes (A et B – le classement est fait selon le résultat de l'an passé, le reste des positions est en ordre croissant en serpentin) et participent à un tournoi simple.

Rondes des quarts-de-finales

2^e place du groupe A VS 3^e place groupe B (partie 1)

3^e place du groupe A VS 2^e place du groupe B (partie 2)

Demi-finales

Le gagnant de la partie 1 VS la 1^{ere} place du groupe B (partie 3)

Le gagnant de la partie 2 VS la 1^{ere} place du groupe A (partie 4)

Rondes de médailles

Or et argent : gagnant de la partie 3 VS gagnant de la partie 4

Bronze et 4^e place : perdant de la partie 3 VS perdant de la partie 4

(Le même format sera utilisé pour les classements des 5^e à la 9^e position)

3. Tournoi de cinq équipes

Un tournoi à la ronde simple est organisé.

Rondes de médailles

L'athlète ou l'équipe qui termine 4^e affronte l'équipe qui termine au 5^e rang afin de déterminer qui termine 4^e (match éliminatoire).

Demi-finales

La 1^{ère} place VS le gagnant de la partie 4^e place vs 5^e place (partie 1)

La 2^e place VS la 3^e place (partie 2)

Rondes de médailles

Or et argent : gagnant de la partie 1 VS gagnant de la partie 2

Bronze et 4^e place : perdant de la partie 1 VS perdant de la partie 2

4. Tournoi de quatre équipes et moins

Un tournoi à la ronde simple est organisé.

Demi-finales

La 1^{ère} place VS la 4^e place (partie 1)

La 2^e place VS la 3^e place (partie 2)

Rondes de médailles

Or et argent : gagnant de la partie 1 VS gagnant de la partie 2

Bronze et 4^e place : perdant de la partie 1 VS perdant de la partie 2

5. SYSTEME DE POINTAGE

5.1 Un point est accordé par manche remporté par l'équipe/le joueur.

5.2 Une défaite vaut zéro point.

6. FONCTIONNEMENT DES PARTIES

6.1 Un tirage au sort s'effectue avant le début de la partie. Le gagnant du tirage exercera son choix sur l'une des deux alternatives suivantes :

a) Servir ou recevoir en premier ;

b) Commencer la partie sur l'un ou l'autre des côtés du terrain.

L'athlète/l'équipe qui a perdu le tirage au sort devra exercer son choix sur l'option restante.

6.2 Une partie est gagnée par l'équipe/joueur qui remporte les premières 2 manches de 3.

a) Une manche est gagnée par l'équipe/joueur qui marque le premier 21 points, avec un écart d'au moins deux points avec son adversaire.

1. En cas d'égalité (21-21) le jeu continue jusqu'à ce qu'un écart de deux points soit atteint (Ex. : 23-21/25-23). Limite de 30 points.
- 6.3 Le gagnant de la manche précédente débutera avec le service la manche suivante.
- 6.4 Le gagnant de l'échange remporte le point, peu importe le serveur.
- 6.5 Les athlètes/équipes changeront de côté à la fin de la première manche. Si une troisième manche est nécessaire, le changement de côté s'effectue au début et au milieu (10 points) de la partie.
- 6.6 Pour les demi-finales et les finales, les entraîneurs ne peuvent, en aucun cas, discuter avec les athlètes entre la 1^{re} et la 2^e manche de la partie. Une pause de deux minutes permettra à l'entraîneur de parler à son athlète avant la troisième manche.
- 6.7 À la fin de la partie, les athlètes se serrent la main et le capitaine des deux équipes se présente à la table de pointage pour donner leur résultat.

7. FONCTIONNEMENT DES SERVICES (RAPPELS)

- 7.1 L'ordre au service est toujours identique ;
Ex. : A-B jouent contre C-D ; A sert, puis C, puis B, puis D, puis A, puis C...
- 7.2 Lorsque l'équipe/athlète reprend le service, le serveur se place en fonction du pointage. Si le pointage de l'équipe est **pair**, le service se fait à partir de la **droite**, si le pointage est **impair**, à partir de la **gauche**. Le serveur sert tant que son équipe marque des points, en changeant de côté à chaque fois.
- 7.3 L'équipe n'a qu'un seul service : lorsque son équipe perd l'échange, le serveur **reste dans la zone** d'où il vient de servir et c'est à l'équipe adverse de servir.
- 7.4 Service en simple
 - a) Les joueurs doivent servir et recevoir dans leur zone de service **droite** lorsque le serveur n'a pas encore marqué de points ou bien a marqué un nombre **pair** de points dans cette manche. Les joueurs doivent servir et recevoir dans leur zone de service **gauche** lorsque le serveur a marqué un nombre **impair** de points dans cette manche.
- 7.5 Service en double
 - a) En réception de service, seul le joueur placé dans la zone de réception (diagonale du serveur) peut renvoyer le volant.
 - b) Son partenaire se place où il veut sans bouger. En cours de jeu, n'importe lequel des deux joueurs peut jouer le volant.

8. ARBITRAGE

- 8.1 Lors d'un match, c'est le joueur qui reçoit le volant qui a la responsabilité de juger si un volant est tombé à l'intérieur ou à l'extérieur de la zone de jeu. **Les autres athlètes, entraîneur ou parents ne peuvent pas juger où le volant a tombé.**
- 8.2 Une décision concernant une contestation, doit être formulée avant que le service suivant soit exécuté. Dans le cas échéant, le responsable du tournoi tranchera sur le litige.

9. BRIS D'ÉGALITÉ

En cas d'égalité au classement entre deux ou plusieurs athlètes/équipes les critères de bris d'égalité suivants seront appliqués, dans l'ordre :

- 9.1 Advenant qu'un(e) athlète/équipe impliqué(e) ait été déclaré « forfait » pour l'une ou l'autre des raisons stipulées dans la réglementation générale cet(te) athlète/équipe se verra attribuer le classement le moins élevé.
- 9.2 Les parties gagnées entre les équipes/athlètes impliqués.
 - a) N'est pas appliqué en cas d'égalité entre plus de deux équipes/athlètes
- 9.3 Le différentiel des points « pour » moins les points « contre » des parties impliquant les équipes/athlètes à égalité.
 - a) N'est pas appliqué en cas d'égalité entre plus de deux équipes/athlètes
- 9.4 Le différentiel des points « pour » moins les points « contre » de toutes les parties.
- 9.5 Si l'égalité persiste; le bris d'égalité sera déterminé en jouant une manche de onze points contre les athlètes/équipes partageant l'égalité. En cas de chiffre impair, les équipes/athlètes sélectionnés au hasard auront des exemptions et joueront contre le(s) gagnant(s) de(s) la première partie(s) jouée(s). Le gagnant de la dernière partie se verra attribuer le meilleur classement.

10. ÉQUIPEMENT

- 10.1 La raquette doit être fournie par le participant.
 - a) L'ensemble de la raquette ne doit pas excéder une longueur de 680 mm et une largeur de 230 mm.
 - b) La longueur de la surface cordée de la raquette ne doit pas excéder 280 mm et la largeur de la surface cordée ne doit pas excéder 220 mm.
- 10.2 Le port du Jersey officiel des Jeux est obligatoire durant les parties.
- 10.3 Le port de lunettes de sécurité de badminton est **fortement recommandé**.

10.4 Le volant officiel utilisé lors des compétitions, **de type Yonex Mavis 300 vert**, sera fourni par la FSFA. Un nombre limité de volants d'entraînement sera aussi fourni.

NB : Seront appliqués par ordre de prépondérance, la réglementation spécifique ci-dessus, la réglementation générale et les règlements de Badminton Canada. Les règlements spécifiques et généraux s'additionnent lorsqu'ils ne sont pas conflictuels.

II. CLASSEMENT FINAL

11.1 Si moins de 27 (simple) ou 9 (double) équipes sont inscrites, les zones participantes seront classées. Ensuite, les positions vides seront remplies en ordre chronologique afin de compléter le classement.

11.2 Lorsqu'il y a une égalité dans les rangs au niveau du classement final, les équipes seront classées en ordre chronologiques.

Règles du jeu posté par Badminton Canada : <http://www.badminton.ca/file/601380/?dl=1>