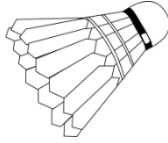




TOURNOI SCOLAIRE BADMINTON – INFORMATIONS GÉNÉRALES

Organisateur	CO de Pérolles	
Degré scolaire	10H -11H	
Date	vendredi, 22 novembre 2024	
Horaires	08h40 à 15h00	
RDV des profs	Briefing 08h20, vestiaire professeurs de sport	
Lieu	CO Pérolles, Boulevard de Pérolles 68, 1700 Fribourg	
Catégorie	Filles, garçons, mixte (simple, double, double mixte)	
Matériel	Raquettes de badminton personnelles Tenue de sport, chaussures de salle	
Inscriptions	Par courriel avec le formulaire d'inscription au responsable en mentionnant : <ul style="list-style-type: none">> le nom du responsable du groupe ;> les classes inscrites ;> les noms des élèves par classe. <p>Le formulaire d'inscription du SSPO doit être signé par la direction et envoyé par mail ou donné le matin avant le début du tournoi. Chaque inscription sera confirmée par e-mail. Toute modification doit être signalée au responsable du tournoi.</p>	
Délai d'inscription	Vendredi 8 novembre 2024	
Contact / Responsable	Christophe Cotting, christophe.cotting@edufr.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 (1x10H, 1x11H, ou 2x10H, ou 2x11H).	

Descriptif / Déroulement

La compétition se déroule sur 5 matchs. Le programme vous sera envoyé aussitôt les inscriptions terminées. Nous ne pouvons accepter que 24 équipes. Les participations se font selon l'ordre des inscriptions. 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 (15pts) et se terminent selon un timing précis, défini selon le



programme des matchs. **Un joueur de la même équipe ne peut jouer que deux matchs par tour.**
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. **Un joueur ne peut jouer que 2 matchs par tour.**

2. Déroulement d'une rencontre et score

- > **Formule** : les cinq matchs se jouent sur la formule d'un set normal (15pts) ; **seuls les joueurs qui ont un match sont autorisés à être sur le terrain. Les autres joueurs restent sur le banc.**
- > **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 ; **il reste assis sur le banc.**
- > **Résultats** : Les résultats sont mis à jour après chaque tour et consultable sur un écran.

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 :

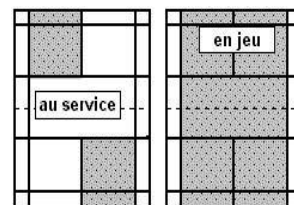
- > servir ou recevoir en premier ;
- > commencer sur l'un ou l'autre côté du demi-terrain.

Seuls les joueurs et leur coach se trouvent sur le terrain. 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.

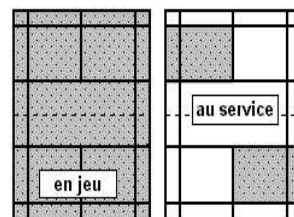


5. Position des joueurs en double

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.