

BADMINTON Simple

RÉGLEMENTATION



Responsables d'épreuve :

Bad Com Sancy	Christelle	BENOIT	06 83 33 95 39	christelle.benoit795@orange.fr
SAB	Cindy	DUFOSSE	06 79 16 20 67	sancybad@outlook.fr

Article 1 – Modalités de l'épreuve

Rappel des catégories :

- + de 15 ans mixte

L'âge pris en compte est celui à la date de l'épreuve de qualification.

Le participant doit obligatoirement représenter une commune de la communauté de communes Dômes Sancy Artense.

Il doit être résident, professionnels ou adhérents d'une association de la commune représentée.

Il doit être en mesure de justifier son âge (pièce d'identité) et son appartenance (Ex : justificatifs divers de domicile, ...) à la commune sur le site de l'épreuve.

Le participant doit s'assurer auprès de leur médecin traitant de leur santé afin de participer à l'épreuve.

Les participants **doivent obligatoirement** participer avec le t-shirt de la commune représentée et le dossard qui sera fourni par l'organisation.

Article 2 – Annulation du tournoi

Les organisateurs se réservent le droit, à tout moment, d'annuler l'épreuve en cas d'inscriptions insuffisantes d'équipes, de conditions météorologiques défavorables ou pour toutes autres raisons.

Les organisateurs préviendront alors le participant.

Article 3 – Inscription des équipes

L'engagement des pratiquants est composé de la fiche d'inscription définitive dûment renseignée

Chaque pratiquant doit être inscrit **avant le 30 avril 2024 à minuit.**

Age minimum 15 ans

L'inscription des pratiquants à l'épreuve vaut acceptation du présent règlement.

Article 4 – Organisation des épreuves :

La durée totale de l'épreuve : 3h00

La durée de chaque rencontre : Le nombre de sets pour gagner le match, ainsi que le nombre de points pour remporter le set, seront déterminés en fonction du nombre d'équipes inscrites.

Merci de vous tenir à proximité du terrain sur lequel vous devez jouer dès la fin du match en cours. Tout retard jugé abusif par l'arbitre de la rencontre ou par les organisateurs sera sanctionné par une défaite par forfait.

Durant les phases qualificatives, les classements se feront en poules puis en tableaux final si besoin. Pour chaque site de qualification, le nombre de personnes qualifiées, pour la journée de la phase finale sera fonction du nombre de pratiquants inscrits à cette activité.

Article 5 – Règles du jeu :

Le score

Le nombre de sets pour gagner le match, ainsi que le nombre de points pour remporter le set, seront déterminés en fonction du nombre d'équipes inscrites.

A titre d'exemple envisageable: Un match se joue au meilleur des trois sets en 11 points sec (premier à 11 points) : le premier concurrent à atteindre 2 sets gagnants remportera le match.

Le concurrent gagnant un échange ajoute un point à son score. Il existe plusieurs façons de gagner un point : envoyer le volant dans les limites du terrain de l'adversaire ou sur une faute de celui-ci. Le concurrent gagnant un set commence avec le service au set suivant.

L'avant-match

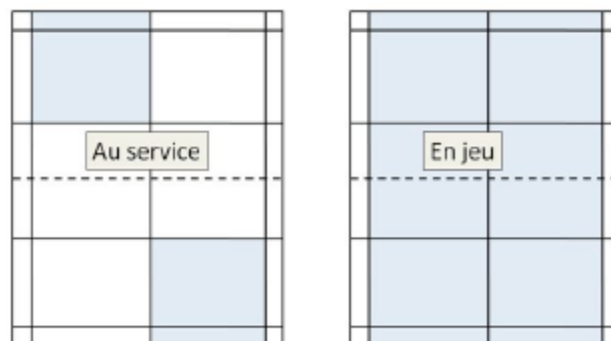
Avant le début du match, les concurrents procèdent à un tirage au sort, soit avec un volant, soit avec une pièce.

le concurrent qui gagne le tirage au sort exerce son choix :

- Servir ou recevoir en premier

- Commencer le 1er set sur l'un ou l'autre côté du terrain
- Le concurrent perdant le tirage au sort exerce son choix sur l'autre alternative.

Le terrain



Le positionnement des joueurs sur le terrain

En simple

En début de set et chaque fois que le score est pair, le service se fait à partir de la zone droite du terrain. Si le score est impair, le serveur sert à gauche.

Si le serveur gagne l'échange, il sert dans la zone alternative.

Si le receveur gagne l'échange, il prend le service.

Changements de demi-terrain et interruptions

Les joueurs changent de demi-terrain à la fin de chaque set, et au troisième set lorsque le score de 5 points est atteint pour la première fois.

Interruption de 120 secondes entre chaque set.

Au troisième set 60 secondes d'arrêt de jeu sont données aux joueurs lors du changement de terrain.

Le service

La totalité du volant doit se trouver à moins de 1.15 m de la surface du terrain au moment où il est frappé avec la raquette du serveur. Lors du service, serveur et receveur doivent avoir leurs pieds en position stationnaire.

Les principales fautes

On considère qu'il y a faute si :

Le volant :

- Est envoyé 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 deux fois de suite par le même joueur ou un joueur et son/sa partenaire

Le joueur :

- Lorsqu'un joueur sert, ses pieds ne doivent pas toucher la ligne
- Touche le filet ou le poteau avec sa raquette, ses vêtements ou son corps
- Envahit le terrain de l'adversaire par-dessus le filet sauf s'il « suit » son geste
- Empêche l'adversaire de jouer son coup (obstruction)
- Distrait volontairement son adversaire

Article 6 – Récompenses

Les récompenses seront attribuées aux trois premiers de chaque catégorie d'épreuve.

Des récompenses complémentaires pourront-être attribuées selon d'autres critères particuliers.
(fair-play, bonne humeur)

Article 7 – Litige :

Tout litige non prévu par le présent règlement sera arbitré par les organisateurs, seuls compétents.
Les décisions sont sans appel.

Article 8 – Responsabilités :

Chaque pratiquant est responsable de sa bonne tenue, du respect et de sa discipline en toutes circonstances.

Le comité d'organisation des JEUX 2024 DSA, organisateur des épreuves, décline toutes responsabilités en ce qui concerne les accidents corporels et matériels ainsi que les risques de vol, dégradations ou tout autre incident pouvant survenir aux participants.

Chaque participant doit, à ce titre, être assuré (assurance personnelle).



BADMINTON Simple