

TOURNOI par EQUIPES _ Grande Union des Dômes 1

GUDD 1 - (NC),P12 à N3

Règlement Particulier

6 et 7 janvier 2018 / Clermont-Ferrand

1 Généralités :

L'organisateur du tournoi est le Volant des Dômes

La compétition se déroule dans le strict respect des règles du jeu en vigueur à la FFbad, et sous la responsabilité du Juge Arbitre Principal.

Le juge-arbitre principal sera Jean-Louis Barbat.

Logiciel de la compétition : Excel et badnet team

Gymnases : Le tournoi se déroulera au Gymnase René Soulier

- 63000 Clermont-Ferrand : Rue Condorcet

Horaires :

Samedi 6 janvier : 8h – 21h

Dimanche 7 janvier : 8h – 19h

2 Les modalités d'inscription :

Frais d'inscription : 60 € par équipe composée d'au moins 4 joueurs et d'au maximum 8.

La date limite d'inscription est fixée au **29 décembre 2017**

Le tirage au sort aura lieu le **30 décembre 2017**

Les inscriptions sont à envoyer au : **gudd2018vdd@gmail.com**

Le règlement de l'équipe peut être effectué sur place, ou par virement bancaire (nous demander alors un RIB).

Les inscriptions effectuées avec règlement seront prioritaires. En cas de surnombre, seront pris en compte les inscriptions complètes dans l'ordre de réception.

Tout forfait de joueur survenu après le tirage au sort sera à justifier par écrit auprès de la Ligue Auvergne-Rhône-Alpes de badminton 37 route du Vercors 38500 Saint Cassien, ou par mail : sophie.bluy@badminton-aura.org, en indiquant les références du tournoi (date/nom du tournoi, numéro de licence et nom/prénom), dans les 5 jours suivant la date de début de la compétition.

Tout forfait de joueur entraînant le forfait de l'équipe, survenu après le tirage au sort, sera à justifier par écrit auprès de l'organisateur. Sans raison valable pour le forfait de l'équipe, le règlement de l'inscription est dû.

Chaque équipe peut proposer un remplaçant jusqu'à la veille du tournoi, soit le 5 janvier, dans les conditions spécifiées plus bas.

3 Les participants :

Peuvent former une équipe tous les joueurs ayant une licence FFbad pour la saison en cours, à partir de minimes, ayant un classement maximal N3.

Le nombre de joueurs d'une équipe est au minimum de quatre, 2 femmes + 2 hommes, et au maximum 8 (4 femmes + 4 hommes). Le nombre maximal d'équipes sera de 36.

La compétition se déroulant sur deux jours, samedi et dimanche, au moins deux de chaque doivent être présents chaque jour, mais il n'est pas obligatoire qu'il s'agisse des mêmes personnes d'un jour à l'autre.

Chaque équipe indiquera le nom d'un capitaine, avec ses références (mail, téléphone). Il n'est pas obligé que le capitaine soit un joueur licencié. Une équipe intégrant des jeunes doit mentionner un responsable adulte, qui peut être le capitaine s'il est majeur.

Chaque équipe doit être "homogène" : l'écart maximum autorisé entre les joueurs est de 4 "rangs" de classement fédéral (ex. de P12(NC) à D9, P11 à D8, P10 à D7, R6 à N3)

Calcul de la "valeur" d'équipe :

Chaque joueur sera évalué par l'addition de ses points CPPH à la date du tirage dans les trois tableaux. Seront additionnés, pour la valeur d'une équipe, les deux meilleurs classements des femmes et des hommes.

Exemple :

Joueur	Simple	Double	Mixte	Total/joueur	Points retenus
George Sand	2	6	7	15	15
Sarah Bernard	10	4	4	18	18
Edith Piaf	3	7	2	12	-
George Orwell	11	5	3	19	-
Louis Armstrong	8	10	10	28	28
Jacques Brel	3	5	12	20	20
				Valeur équipe	81 points

Précisions sur le classement maximal :

Lorsque le joueur s'inscrit, il doit être au maximum N3 à la date du tirage au sort. Ses classements seront demandés sur la fiche d'inscription, à titre indicatif, pour faciliter le travail préparatoire de l'organisateur.

Un joueur ne sera plus autorisé à jouer si à la date du tirage au sort il est N2 dans un des trois tableaux. Si ce cas arrive, l'équipe devra alors prévoir un remplaçant. Elle pourra se retirer sans sanctions au cas où elle n'en trouve pas.

4 Déroulement du tournoi :

Les équipes seront réparties en poules uniques de niveau (3 à 6 équipes : selon ranking et nombre d'équipes présentes, avec autant que possible des poules de 4 équipes), sans sortie de poule.

Chaque rencontre entre deux équipes se fera avec un SH, un SD, un DH, un DD, et un Mx.

Le samedi auront lieu tous les matches de simple et mixte. (un tour impliquera les matches de simple et mixte d'une même rencontre).

Le dimanche auront lieu tous les matches de double.

Au début de chaque journée, l'équipe doit fournir la liste de présence des joueurs présents pour la journée, et qui se trouvent déjà dans la salle.

CAS PARTICULIER "VÉTÉRANS"

Le comité d'organisation se laisse la possibilité ouverte pour constituer une ou plusieurs poules de joueurs/joueuses vétérans (à partir de vétéran 2). Lors de l'inscription, l'équipe vétérane (aucun joueur plus jeune que vétéran 2) mentionne son souhait de jouer si possible dans une poule "vétérans", en sachant que l'organisateur la formera uniquement dans le cas d'un nombre suffisant et cohérent quant au niveau des équipes.

Le samedi, et pour une même rencontre, les joueurs de mixte et de simple doivent être différents !!

Classement final des équipes :

A l'issue de la compétition (dimanche), les équipes seront départagées selon leur :

- nombre de points "rencontre" (Victoire - 5, Egalité - 3, Défaite - 1, Forfait - -1 points)

- nombre de points "match"

(match gagné : 3 points en simple, 4 points en mixte, 5 points en double,
match perdu par forfait (hors abandon) : "-2 points")

- au set average

- au point average

Exemples :

Poule "Saturne"		Samedi			Dimanche		Points	
		SH	SD	MX	DD	DH	Match	Rencontres
Eq A x C	A	3	3	4	0	0	10	Egalité - 3
	C	0	0	0	5	5	10	Egalité - 3
Eq B x D	B	3				5	8	Défaite - 1
	D		3	4	5		12	Victoire - 5

Si deux équipes se trouvent alors encore avec le même nombre de points, elles sont départagées à la rencontre particulière (match, set et points average inclus !).

Si deux équipes se trouvent malgré tout à égalité, c'est l'équipe ayant le/la joueur le/la plus jeune qui est déclarée "vainqueur".

Arbitrage : Les rencontres se dérouleront en auto arbitrage

Modifications : Les organisateurs, en accord avec les Juges Arbitres, se réservent le droit de modifier les poules même après le tirage au sort, si besoin est, et prendre toutes les mesures nécessaires au bon déroulement du tournoi.

Appel du joueur :

Tout joueur (toute équipe) ne répondant pas à l'appel de son nom passé un délai de 5 minutes pourra être disqualifié par les Juges Arbitres et ce, quel que soit le niveau de la

compétition. La feuille de match est à retirer auprès de la table de marque et à restituer à cette même table dûment complétée immédiatement après la fin du match.

Dès leur arrivée sur le terrain, les joueurs disposent de 3 minutes de préparation avant le début du match, ils devront tester leurs volants avant de se préparer.

Absence courte durée du gymnase : Les horaires prévisionnels fournis par affichage ou par la table de marque sont indicatifs. Les joueurs/équipes devant quitter le gymnase le feront en concertation avec les Juges Arbitres et devront obtenir l'accord de ces derniers. Par ailleurs, ils devront revenir au minimum une heure avant l'horaire prévisionnel de leur match/rencontre.

5 Règles en vigueur durant le tournoi :

Il est interdit de fumer dans l'enceinte des gymnases.

Le comité d'organisation décline toute responsabilité en cas de perte ou de vol dans l'enceinte des gymnases.

Volants : Les volants officiels sont le RSL 3, en vente dans la salle. Ils sont à utiliser en cas de litige.

Coaching : Le coaching est possible lorsque le volant n'est pas en jeu, en respectant la continuité du jeu et les temps des arrêts de jeu.

Structures amovibles : Un volant touchant des structures amovibles au service est considéré LET une fois, puis faute. En jeu, il est compté directement comme faute.

Dopage : L'utilisation de substances et de tous moyens destinés au dopage est prohibée. La liste des produits dopants est rendue officielle par le Ministère des Sports.

Contestations : Seul le/la capitaine d'une équipe pour le jour du tournoi pourra contester auprès des Juges-arbitres. Toute réclamation faite par une autre personne ne sera pas recevable.

6 Forfaits et remplacements avant la compétition

Remplacement d'un joueur forfait :

Après le tirage au sort, la valeur du joueur / de la joueuse remplaçant doit être telle qu'elle permette son remplacement sans altérer de manière significative la valeur de l'équipe, pour que l'équipe reste dans la même poule de niveau.

Avant le tirage au sort, tout remplacement est possible à condition de respecter le point de l'homogénéité de l'équipe.

7 Forfaits en cours de compétition

Forfait d'un joueur durant le match d'une rencontre, par abandon :

Lorsqu'un joueur, suite à une blessure ou autre raison de force majeure, abandonne en cours de match : Le match est perdu selon les règles FFBad.

Forfait d'un joueur avant le début de son match :

Le joueur est remplacé, si l'équipe en a les moyens (présent dans la salle et listé sur la liste des joueurs présents), après en avoir informé la table de marque et le juge-arbitre, qui doit donner son accord.

Forfait d'une équipe sur un ou deux matches d'une même rencontre : Le match est perdu 0 :21, 0 :21 et affecté de points "malus" de "-2" points.

Forfait d'une équipe sur plus de deux matches d'une même rencontre : La rencontre est perdue 0 :20, et un malus "rencontre" de "-1 point" est attribué à l'équipe.

Une équipe forfait sur une journée complète du tournoi est déclarée forfait pour toute la compétition et résultat final dans la poule. Les résultats de ses parties de rencontres déjà faites samedi contre les autres équipes ne sont plus pris en compte pour les autres équipes.

8 Toute participation au tournoi entraîne l'acceptation du présent règlement .

Le Juges Arbitres ont la faculté de disqualifier partiellement ou totalement tout joueur voire toute équipe qui ne respecterait pas ce règlement.