



IMBC 92

ISSY-LES-MOULINEAUX
BADMINTON CLUB

FAQ « mon premier tournoi »

1. PREPARATION	2
2. DEROULEMENT DU TOURNOI	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
3. DEROULEMENT D'UN MATCH	3
4. REGLEMENT	3
4.1. Forfait	3
4.2. Classements	4
4.2.1. LE CLASSEMENT PAR SERIE	4
4.2.2. LE CLASSEMENT PERMANENT PAR POINTS	5
4.2.3. MISES A JOUR DU CLASSEMENT PAR SERIE	5
Fonctionnement	
Montées	
Descentes	
Cohérence de classement entre disciplines (simple, double, mixte)	
4.3. Le terrain	6
4.4. Les zones de services	7
5. LIENS UTILES	7

1. PREPARATION

- ✚ Préparation de son sac : licence, eau, raquettes (il en faut 2 minimum), volants, tenue réglementaire (t-shirt, short ou jupette), chaussures de salle, serviette (dès que les beaux jours arrivent, il fait chaud dans les gymnases), de quoi grignoter, de quoi s'occuper entre 2 matchs (l'attente est parfois longue !).
- ✚ Prévoir de s'échauffer avant son match pour éviter les blessures (sur les terrains d'échauffement prévus, ou dans les couloirs et espaces libres : par forcément évident à trouver des fois !).
- ✚ Préparer ses affaires quelques matchs avant d'être appelé (eau, raquettes et volants).
- ✚ Dans certaines salles, la sono est un peu mauvaise donc, il vaut mieux être attentif aux numéros des matchs lancés et aux terrains correspondants.
- ✚ Si vous avez beaucoup d'attente entre 2 matchs, profitez-en pour manger (il vaut mieux éviter de le faire juste avant un match). En général, les tournois proposent des buvettes avec plats chauds, sandwiches, fruits, gâteaux (ne pas trop abuser quand même !), boissons, barres chocolatées,...
- ✚ Etirements et hydratation pour éviter les courbatures ou blessures lors du prochain match.

2. DEROULEMENT DU TOURNOI

- ✚ Respecter son heure de convocation : en général, les joueurs sont convoqués environ 1H avant l'heure théorique de leur 1er match mais des décalages peuvent se produire.
- ✚ En arrivant, signaler son arrivée au pointage (la licence peut être demandée). Attention, si vous ne vous présentez pas à un tournoi auquel vous êtes convoqué, vous risquez une sanction (voir la partie Règlement -> Forfaits de ce document).
- ✚ Vérifier les tableaux et l'échéancier pour connaître son numéro de match et sa poule (en général, poules de 3 ou 4, donc 2 ou 3 matchs en phase de poule). Dans la plupart des tournois, il y a toujours une première phase de poules avant les phases finales en élimination directe.
- ✚ Repérer les terrains et les numéros associés.
- ✚ Après le 1er match de la poule, le perdant de ce match rejouera en premier contre la tête de poule (celui qui a le plus de point et qui a le droit de dormir plus longtemps) : valable pour les poules de 3. En poules de 4, tout le monde joue à tous les tours => l'échéancier vous permet d'avoir l'heure théorique de votre prochain match.
- ✚ Sorties de poules : suivant les tournois et les séries, il y a 1 (le plus fréquent) ou 2 sortants par poule. Il faut donc attendre la fin des matchs de toutes les poules de sa série et l'affichage des résultats pour savoir qui passe en phases finales (mais si vous avez perdu tous vos matchs, il y a peu de chance de sortir☺). Suivant l'organisation des tournois, une partie de ces phases finales peut avoir lieu le jour même ou le lendemain (voir échéancier). Dans ce cas, il faut connaître l'heure de convocation pour le lendemain.

3. DEROULEMENT D'UN MATCH

- ✚ A l'appel de votre match, vous avez entre 3 et 5 minutes pour descendre sur les terrains, récupérer si besoin la feuille de match à la table de marque, essayer les volants et vous échauffer.
- ✚ Chaque joueur doit fournir les volants durant les matchs. En série NC, les volants plumes et plastiques sont autorisés (au choix des joueurs) mais les volants plastiques sont prioritaires si un des joueurs le demande. Dans les séries classées, les volants plumes sont obligatoires. Généralement (mais pas systématiquement : c'est le genre de chose qui est indiqué sur la plaquette de présentation du tournoi), un stand matériel/recordage est présent sur chaque tournoi mais pas forcément installé dès la 1ère heure.
- ✚ Au début du match, le joueur ayant gagné le tirage au sort choisit s'il veut servir ou recevoir OU le côté du terrain sur lequel il veut débiter le match (s'il choisit le service, l'adversaire choisit le côté du terrain, et inversement).
- ✚ Durant le match, énoncer à voix haute le score à chaque point pour éviter les confusions, oublis,... On énonce le score du serveur en premier.
- ✚ Dès qu'un des 2 joueurs atteint 11 points dans le set, une pause de 1 min est autorisée.
- ✚ Dès qu'un set est terminé, une pause de 2 min est autorisée.
- ✚ 2 coachs max sont autorisés au bord du terrain mais ne peuvent intervenir que durant les pauses (mi-set, fin de set).
- ✚ Si un volant est litigieux, il est possible de le rejouer. Si le désaccord persiste, le mieux est de faire appel au juge-arbitre du tournoi (en polo rouge) afin qu'il règle la situation.
- ✚ Consulter le règlement du tournoi pour les fautes au service ou durant l'échange liées à un obstacle.
- ✚ En cas de doute sur les règles, n'hésitez pas à poser des questions à vos entraîneurs avant le jour du tournoi.
- ✚ Les matchs se jouent en 2 sets gagnants de 21 points avec au minimum 2 points d'écart ou dans la limite de 30 points points/set avec 1 point d'écart.
- ✚ Penser à noter le score à la fin de chaque set.
- ✚ Changer de côté de terrain à chaque fin de set et à 11 points au 3ème set.
- ✚ A la fin du match, penser à vérifier les scores et entourer le nom du vainqueur sur la feuille. Et en général, c'est le gagnant qui rapporte la feuille à la table de marque.
- ✚ Les matchs sont joués en auto-arbitrage mais en cas de problème vous pouvez faire appel au juge-arbitre présent dans la salle.

4. REGLEMENT

4.1. Forfait

On distingue, après le tirage au sort :

- ✚ Le **forfait volontaire** qui consiste pour un joueur inscrit :
 - ✓ soit sans raison valable ou sans prévenir, à ne pas se présenter à la compétition ;
 - ✓ soit à renoncer sans raison valable à jouer un match ;
- ✚ Le **forfait involontaire** qui consiste pour un joueur inscrit :
 - ✓ soit à ne pas se présenter à une compétition pour raison valable (dûment justifiée par écrit au **maximum 5 jours ouvrables** après le dernier jour de la compétition) => cas d'une blessure par exemple

- ✓ soit pour une raison valable (à l'appréciation du juge-arbitre) d'arriver suffisamment en retard à une compétition pour ne plus être en mesure de jouer un match sans perturber durablement le déroulement de la compétition concernée.

Sanctions

- ✚ Forfait volontaire : suspension de 2 mois ;
- ✚ Forfait volontaire avec récidive : suspension de 6 mois ;
- ✚ Participation en étant suspendu : suspension de 6 mois.

4.2. Classements

Il existe deux classements :

- ✚ le classement par série (par exemple, un joueur est classé A3), qui évolue deux fois par an ;
- ✚ le classement permanent par points (CPPP), qui évolue chaque semaine et qui sert de base aux mises à jour du classement par série.

Disciplines

Les classements concernent les cinq disciplines : simple hommes, simple dames, double hommes, double dames et double mixte. Les classements, dans les disciplines de double, sont effectués pour chaque joueur et non par paire.

Compétitions prises en compte

Les compétitions prises en compte pour les classements sont :

- ✚ les compétitions fédérales (nationales, régionales et départementales)
- ✚ les tournois pour lesquels la commission compétente en matière d'homologation décide de valider les résultats
- ✚ les compétitions internationales de référence

4.2.1. Le classement par série

Séries

Chaque joueur peut être classé dans chacune des disciplines qu'il pratique. Il se voit alors affecter à l'une des cinq séries de classement et à l'une de leurs subdivisions :

- ✓ La série Élite comprend les classements Top 5, Top 10, Top 20 et Top 50.
- ✓ La série A comprend les classements A1, A2, A3 et A4.
- ✓ La série B comprend les classements B1, B2, B3 et B4.
- ✓ La série C comprend les classements C1, C2, C3 et C4.
- ✓ La série D comprend les classements D1, D2, D3 et D4.
- ✓ Les joueurs n'étant classés dans aucune de ces séries sont non classés (NC).

Périodicité

Les classements sont établis au 1^{er} septembre (début de saison) et au 1^{er} février (mi-saison). Ils sont mis à jour par les mécanismes définis au chapitre 4.

Les mises à jour sont publiées par la CNC pour toutes les séries.

4.2.2. Le classement permanent par points

Principes de base

Chaque match gagné rapporte au vainqueur un nombre de points qui est fonction du classement de l'adversaire. Le classement est opéré en fonction de la « moyenne » de chaque joueur, c'est-à-dire du total des points obtenus pendant les douze derniers mois (de date à date) divisé par le nombre de matchs joués pendant la même période. Une défaite ne rapporte aucun point, mais est comptabilisée comme un match joué et fait donc baisser la moyenne.

Classement de l'adversaire	Top 5	Top 10	Top 20	Top 50	A1	A2	A3	A4	B1	B2	B3	B4	C1	C2	C3	C4	D1	D2	D3	D4	NC
Points marqués	972	810	648	486	324	270	216	162	108	90	72	54	36	30	24	18	12	10	8	6	4

Cas des doubles

Dans les disciplines de double, on prend en compte un classement moyen de l'équipe adverse.

Une paire A1-A3 est valorisée comme une paire A2 (une victoire contre elle rapporte 270 points), une paire NC-D3 comme une paire D4 (6 points).

Calcul des points

Pour être représentative, la moyenne des points, dans chaque discipline, s'effectue sur un minimum de **12** matches. Les joueurs ne totalisant pas suffisamment de matchs voient leur moyenne calculée sur ce nombre minimum de 12.

Seules les défaites contre des adversaires de la **série** immédiatement supérieure, de la série du joueur et des séries inférieures sont prises en compte comme matches joués.

Les victoires faisant baisser la moyenne ne sont pas prises en compte.

Les victoires et les défaites par forfait ne sont pas prises en compte.

Les victoires sur abandon ne sont pas prises en compte.

Les défaites par abandon sont prises en compte.

4.2.3. Mises à jour du classement par série

Fonctionnement

Le classement par série est mis à jour deux fois par an :

- ✓ au 1er février, en prenant en compte le classement par points arrêté après le 3e dimanche de janvier inclus ;
- ✓ en fin de saison, en prenant en compte le classement par points arrêté après le 3e dimanche de juillet.

Les changements de classement sont déterminés en fonction de seuils de passage.

Classement	Élite	A1	A2	A3	A4	B1	B2	B3	B4	C1	C2	C3	C4	D1	D2	D3	D4
Seuil de passage	162	135	108	81	54	45	36	27	18	15	12	9	6	5	4	3	2

Montées

Elles sont systématiques jusqu'au classement A1 inclus, si la moyenne atteint le seuil de passage.

Pour les classements de la série **Élite** (Top5, Top10, Top20, Top50), la moyenne doit atteindre le seuil de passage de la série Élite (162) **et** le rang national doit être inférieur ou égal à 50. Le classement à l'intérieur de la série Élite est déterminé en fonction du rang national.

Descentes

On ne peut descendre que d'au plus un niveau à chaque mise à jour de classement (sauf en série Élite).

Sauf demande motivée, on ne peut pas redescendre « non classé ».

Les joueurs inactifs, c'est-à-dire n'ayant disputé aucun match durant la période des douze derniers mois, ont par défaut une moyenne de descente de zéro et sont automatiquement descendus d'un classement.

Cohérence de classement entre disciplines (simple, double, mixte)

Le classement d'un joueur dans une discipline ne peut jamais être inférieur de plus d'une série à son meilleur classement, toutes disciplines confondues. Dans le cas contraire, le joueur sera classé, pour ses plus mauvaises disciplines, dans la série inférieure à son meilleur classement, dans la même subdivision.

Un joueur non classé montant D4 (ou plus) dans une discipline, verra ses classements dans les autres disciplines automatiquement alignés au moins sur D4.

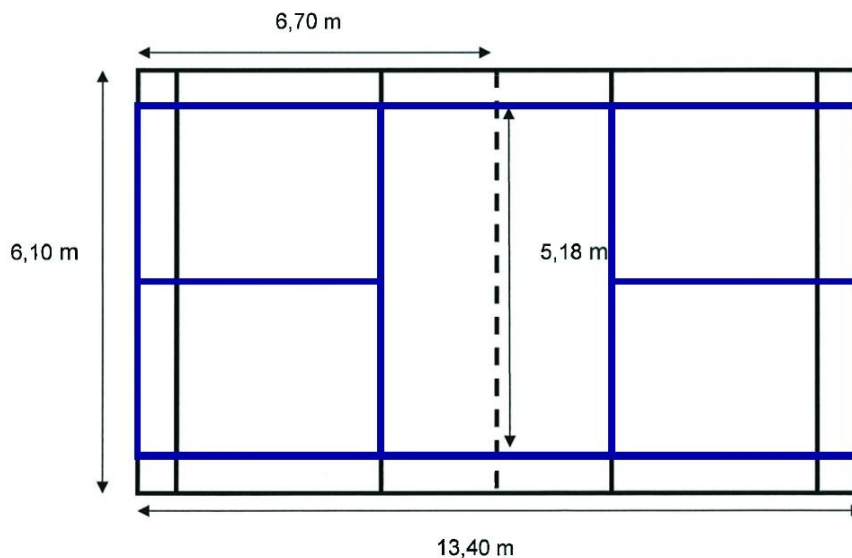
Demandes de classement ou de reclassement

Sauf demande expresse de reclassement, les joueurs ayant déjà été classés et non licenciés depuis une ou plusieurs saisons se voient attribuer leur classement en cours dans la base du logiciel de classement.

4.3. Le terrain

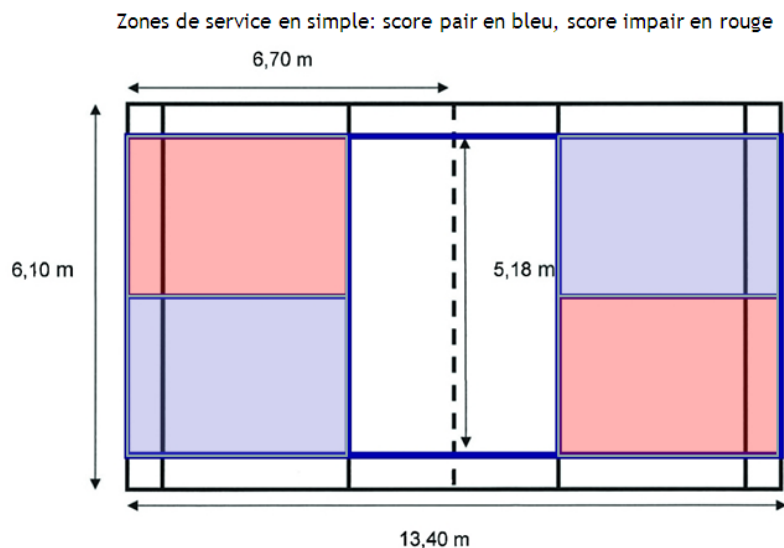
Le terrain de simple est matérialisé sur l'image suivante par les traits bleus.

Le terrain de double est matérialisé sur l'image suivante par les traits noirs.

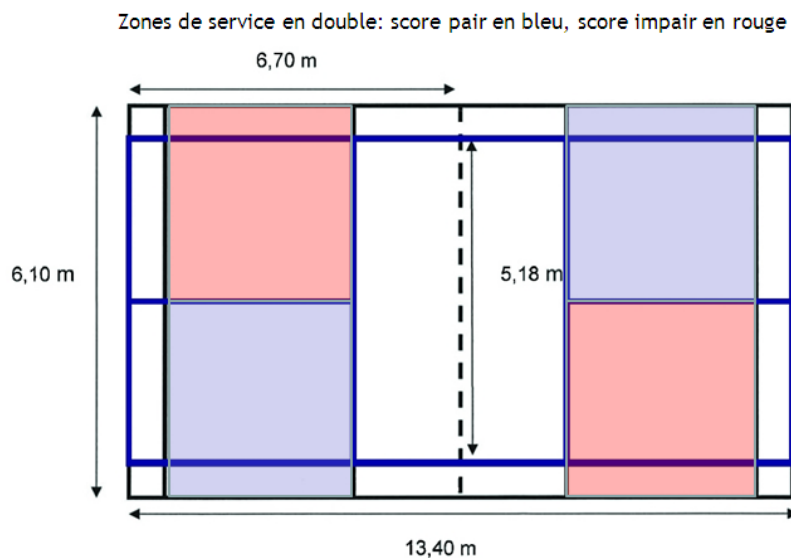


4.4. Les zones de services

En simple :



En double :



5. LIENS UTILES

<http://www.ffbad.org/badminton-pour-tous/decouvrir/le-materiel/>

<http://www.ffbad.org/badminton-pour-tous/decouvrir/ses-regles-simplifiees/>

<http://www.ffbad.org/mediatheque/publications/guide-du-badminton/>

<http://poona.ffbad.org/page.php?P=fo/menu/public/accueil/classement>

<http://badmania.fr/technique.html>

<http://www.badnuke.com/player.aspx>