



**JEUX DEPARTEMENTAUX UNSS  
BADMINTON  
MERCREDI 5 MAI 2016  
HALL DE NAHUQUES  
GYMNASE DURUY  
MONT DE MARSAN**



### HORAIRES

**11H** : Constitution des poules dans chaque catégorie

**11H30 -16H** : Compétition

**16H – 16H15** : Remise des médailles

### COMPETITION

↳ BF 1et 2 (2003-2004) - BF 3 (2002) au HALL DE NAHUQUES MT DE MARSAN.

↳ BG 1 et 2 (2003-2004) – BG 3 (2002) au HALL DE NAHUQUES MT DE MARSAN.

↳ MF/ CF (01-00-99-98) au GYMNASSE DURUY MT DE MARSAN

↳ MG/CG (01-00-99-98) au GYMNASSE DURUY MT DE MARSAN

**Qualification** : 2 équipes par catégorie filles et garçons par district puis au prorata du nombre d'équipes engagées au niveau district

### REGLEMENT

Les rencontres se déroulent sous la forme de score acquis et marque continue.

Voir le règlement promotion en page 3.

**2 simples et un double**

**Rotation à 6 points, 12 points fin de partie à 25 points**

**Equipe de 2, un remplaçant autorisé qui doit être jeune officiel sur la rencontre. Les trois joueurs ne jouent pas la même rencontre. Pas de remplaçant sur blessure.**

**Peuvent participer les élèves non classés FFBA au 1<sup>er</sup> septembre 2015.**

**Ne peuvent participer ensemble des joueurs d'une équipe qui a terminé dans les 8 premières au championnat d'académie par équipe d'établissement.**

### RESPONSABLES ET JURY

|   | <b>GYMNASE DURUY</b>                   |       | <b>HALL DE NAHUQUES</b>                  |          |
|---|--|-------|--|----------|
| <b>ORGANISATION<br/>RESPONSABLE<br/>PLATEAU</b> | BERDOYES<br>(Col Duruy Mont de Marsan) |       | ARRAYET<br>(Col Lubet St Pierre du Mont) |          |
| <b>CATEGORIES</b>                               | MF/CF                                  | MG/CG | BG12/BG3                                 | BF12/BF3 |
| <b>JUGE ARBITRE</b>                             | TROTTEUR<br>(Col Tyrosse)              |       | ANDRIEU<br>(Col Moulin St Paul les Dax)  |          |

**Ainsi que tous les collègues accompagnant les équipes seront automatiquement pris dans le jury.**

## **DEROULEMENT DU TOURNOI**

**1<sup>er</sup> tour :** 3 poules de 4 tout le monde se rencontre

Constitution des poules : tirage au sort :

Faire 1 chapeau par district avec les équipes du district dedans. Puis tirage au sort d'une équipe dans 4 chapeaux différents pour constituer la poule A, puis tirer une équipe dans le chapeau non concerné par la poule A et continuez dans le même ordre de tirage dans les chapeaux que la poule 1 pour constituer la poule B et la poule C.

**2<sup>ème</sup> tour :**

On croise : 1<sup>er</sup> de la poule A avec 2<sup>ème</sup> de la poule B,  
1<sup>er</sup> de la Poule B avec 2<sup>ème</sup> de la Poule C  
1<sup>er</sup> de la poule C avec 2<sup>ème</sup> de la Poule A  
idem avec 3<sup>ème</sup> et 4<sup>ème</sup>

3<sup>ème</sup> tour : Poule de 3 (3 vainqueurs entre les 1<sup>er</sup> et 2<sup>nd</sup>) pour place 1 à 3  
Poule de 3 (3 vaincus entre les 1<sup>er</sup> et 2<sup>nd</sup>) pour place 4 à 6  
Poule de 3 (3 vainqueurs entre les 3<sup>ème</sup> et 4<sup>ème</sup>) pour place 7 à 9  
Poule de 3 (3 vaincus entre les 3<sup>ème</sup> et 4<sup>ème</sup>) pour place 10 à 12

---



## BADMINTON PROMOTION : 2 JOUEURS - FORMULE SCORE ACQUIS- MARQUE CONTINUE

### CHAMPIONNAT DES AS

- \* **2 Joueurs**
  - même catégorie : B1/B2 - B1/B2/B3 - MC ( 1 seul cadet)
  - même sexe
  
- \* **Score acquis**
  - joueurs n°1 : simple jusqu'à ce que l'un des 2 adversaires atteigne 6 points
  - joueurs n°2 : simple jusqu'à ce que l'un des 2 adversaires atteigne 12 points
  - joueurs n°1 et n°2 : double jusqu'à ce que l'une des 2 équipes atteigne 25 points
  
- \* **Marque continue**
  - En SIMPLE
    1. Je gagne un échange, je marque un point, je sers.
    2. Mon score est pair, je sers à droite.
    3. Mon score est impair, je sers à gauche.
    4. Je perds l'échange, mon adversaire marque un point et sert.
  
  - En DOUBLE : *Un joueur de chaque équipe met un dossard.*
    1. Notre score est pair, le joueur placé à droite sert
    2. Notre score est impair, le joueur placé à gauche sert.
    3. Tant que l'équipe gagne, le même joueur sert alternativement à droite, à gauche.
    4. L'équipe perd l'échange, l'adversaire marque un point et prend le service, à droite si son score est pair ...
  

---

- \* **Arbitrage**
  - A chaque échange, un point est marqué
  - Dans le double, noter une croix quand le joueur « dossardé » sert ; cela permet de connaître sa position à tout moment du jeu.