

# RN2019 Badminton FSGT – Règlement

Nombre d'inscriptions max pour chaque journée : **160** joueurs(ses).

Ne pourront s'inscrire au tournoi que les licencié(e)s **FSGT (tous sports)** âgé(e)s d'au moins 16 ans.

## **Types de matchs :**

### **Le samedi :**

- Jeu en simple hommes et dames ;
- En fonction du nombre d'inscrits, nous formerons jusqu'à 3 tableaux de niveaux différents : joueurs(ses) confirmé(e)s, intermédiaires et loisirs.

### **Le dimanche :**

- Jeu en doubles (hommes, dames, mixtes, en fonction du nombre d'inscrits) par équipes ;
- Le nombre de joueurs(ses) par équipes dépendra du nombre d'inscrits ;
- Le nombre et le type de matchs dépendra du nombre d'inscrits ;
- Les équipes, sauf volonté particulière des joueurs(ses), seront mixées en fonction des résultats de la veille et des départements représentés ;
- Les équipes peuvent changer les compositions des paires d'une rencontre à l'autre MAIS ont l'obligation de faire jouer chaque joueur(se) qui les composent au sein d'une rencontre. Si possible, au sein d'une rencontre, chaque joueur(se) d'une même équipe doit faire le même nombre de matchs ;
- Le but de cette journée conviviale est de faire jouer ensemble, au sein d'une même équipe, des joueurs(es) de départements différents.

## **Déroulement des matchs :**

- Matches de 10 min sauf la finale qui se jouera en 2 sets gagnants de 21 points. Démarrage des matchs au coup de sifflet. Fin des matchs au coup de sifflet. Le point en cours lors du coup de sifflet devra se terminer et comptera pour le score final.
- Pas d'égalité possible. Si le score est identique pour les 2 joueurs(ses) au coup de sifflet, un point gagnant devra être joué sans perdre de temps ;
- A la fin du match, les joueurs se rendront à la table de marque (ou endroit équivalent déterminé par l'organisation avant les matchs) pour préciser le score et l'identité des adversaires ;
- Échauffements de 2 min avant les matchs. Démarrage, pour l'ensemble des compétiteurs(trices), au coup de sifflet ;
- Les joueurs(ses) seront appelés à la table de marque (ou endroit précisé par l'organisation) 5 min avant le début de leur échauffement pour se préparer ;
- Fair-play : du fait du mode de jeu adopté (ie : au temps), il est demandé aux compétiteurs(trices) de ne pas causer délibérément un retard de jeu ;
- Les matchs seront auto-arbitrés. En cas de réclamation, l'organisation prendra une décision appropriée.

### **Remplacement de joueur(se) :**

Le dimanche (matchs par équipes), un remplacement peut être effectué en cours de jeu uniquement en cas de blessure du(de la) joueur(se) réalisant son match. Le(a) joueur(se) blessé(e) ne sera pas autorisé(e) à poursuivre la compétition.

### **Matériel :**

- Les volants fournis par l'équipe organisatrice seront des MAVIS 600. C'est ce type de volant qui sera utilisé par défaut pour chaque match ;
- Si et seulement si les 2 joueurs(ses)/équipes adverses se sont mis(es) d'accord, le match pourra être joué avec des volants appartenant aux joueurs(ses) - (ex : volants plume).

### **Déroulement de la compétition :**

- Chaque journée démarrera sur des poules de qualification ;
- Les scores seront saisis en temps réel, les joueurs/équipe pourront ainsi voir évoluer leurs classements/évolution au fur et à mesure de la compétition ;
- Au sein de chaque poule, le classement des joueurs/équipes se fera sur :
  - 1- le nombre de matchs gagnés ;
  - 2- en cas d'égalité entre 2 joueurs(ses)/équipes, le(la) joueur(se)/l'équipe qui a battu l'autre le(la) précédera au classement ;
  - 3- en cas d'égalité entre plus de 2 joueurs(ses)/équipes, si la confrontation directe ne peut les départager, c'est la différence entre les points marqués et encaissés sur la totalité des matchs de la poule qui déterminera le classement ;
- A l'issue des poules, les joueurs(ses)/équipes seront réparti(e)s, en fonction de leurs classements, au sein de tableaux dans lesquels chaque place au classement définitif sera jouée.