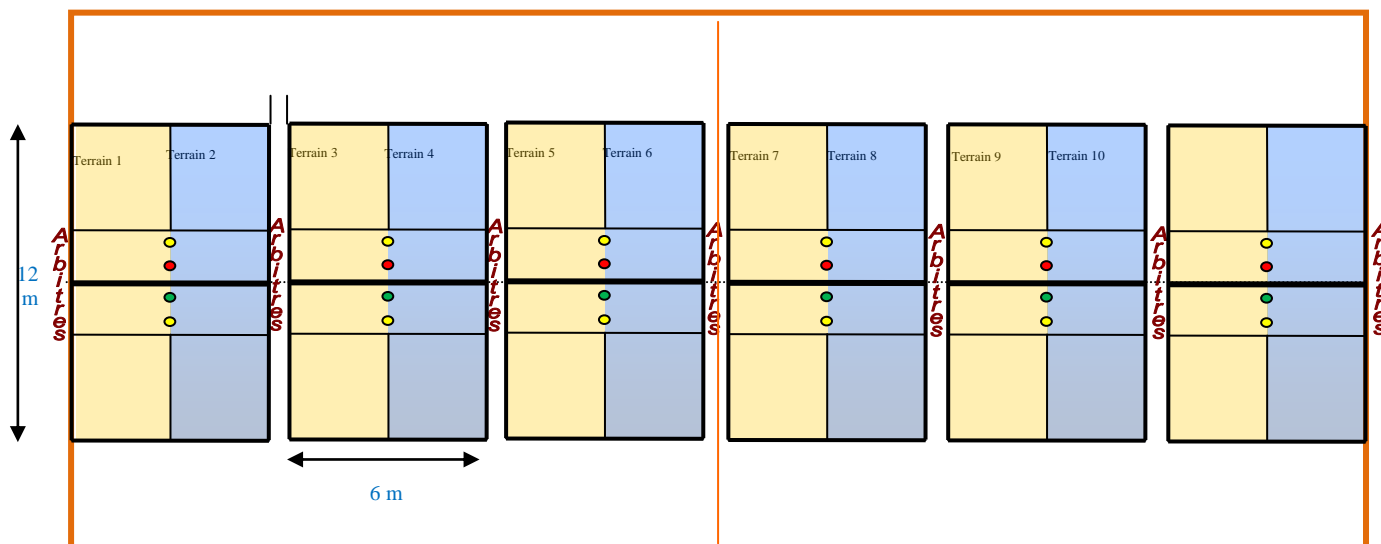


Rencontre USEP badminton – Règlement 2018



Les équipes :

- Faire des équipes de la plus forte à la moins forte : 1>2>3>4>5>6
- Constituer nécessairement **6** équipes dans la classe avec 2 à 5 joueurs par équipe.
- Classer les élèves du meilleur au moins bon pour composer les 6 équipes.
- Si 18 élèves ou moins, mettre 3 joueurs dans les premières équipes (l'équipe n°1 regroupe les 3 meilleurs de la classe !) et terminer éventuellement par des équipes de 2.
- De 19 à 24 élèves, mettre 4 élèves dans les premières équipes (aucune équipe de 2 joueurs dans ce cas).
- De 25 à 28 élèves, mettre 5 élèves dans les premières équipes (aucune équipe de 3 joueurs dans ce cas).
- Chaque équipe est numérotée de 1 à 6 et dans chaque équipe les joueurs sont classés du meilleur au moins bon (a pour le meilleur, b, c, d voire e).
- Chaque enfant doit donc connaître sa commune, son N° d'équipe et son rang dans cette équipe (a, b, c, d, e) : ex. : Alexandre de Welferding 1c.

Organisation :

Au démarrage de la rencontre, les équipes 1 jouent sur les demi-terrains 12 et 11, les équipes 2 sur les demi-terrains 10 et 9, les équipes 3 sur les demi-terrains 8 et 7...

Déroulement : *tournoi par équipes et en « montante/descendante »*

Les matchs :

- Durée des matchs : 7 min.
- Nombre de matchs : 10 (sur une durée de 1h30).
- Un coup de sifflet général donnera le coup d'envoi de chaque série de matchs. Un autre coup de sifflet général marquera la fin des matchs de la série. Un battement de 2 minutes permettra aux responsables des terrains d'organiser les matchs suivants.

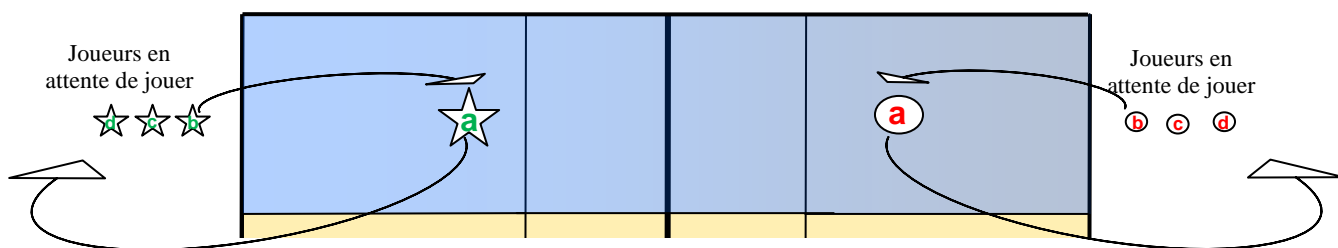
Pendant le match :

- Le service :
 - 1 seul engagement est réalisé **par "en dessous"** (à « la cuillère »).
 - 2 engagements possibles pour les équipes 5 et 6. Le 2^e essai peut se faire en envoyant le volant posé sur le tamis de la raquette ou en servant du revers.
 - L'équipe qui marque le point continue de servir.
 - Le serveur se place, **les deux pieds** dans sa zone de service (de la ligne de service court à la ligne de fond de court, y compris le couloir latéral de double s'il y en a un de tracé) et doit envoyer le volant dans la zone de service opposée.
 - Si le volant est envoyé en dehors de la zone de service adverse, c'est point pour le receveur (à condition de laisser tomber le volant).
- L'échange :
 - Une fois le service renvoyé, on joue du filet jusqu'à la ligne de fond de court.
 - Si le volant touche le filet, même au service, le jeu se poursuit (pas de let).
 - Si le volant atterrit sur la ligne, le point est marqué (les lignes font partie du jeu).
 - Il y a faute donc point pour l'adversaire si le volant :
 - n'est pas renvoyé par-dessus le filet dans le terrain adverse,
 - est frappé 2 fois de suite par le même joueur.
 - Il y a faute donc point pour l'adversaire si le joueur :
 - touche le filet avec sa raquette ou une partie de son corps,
 - est touché par le volant,
 - joue un volant dans le terrain adverse,
 - Tout volant touché est considéré comme joué, même au service.

Important : chaque équipe devra avoir été préparée à l'arbitrage (comptage des points, validation des points suivant l'endroit de la chute du volant, désignation de l'équipe qui sert...).

Après un échange :

- Rotation des joueurs :
 - Après chaque point marqué, les deux joueurs sur le demi-terrain sont remplacés par le premier joueur en attente de chaque équipe.



Après un match :

- À la fin d'un match, **l'équipe gagnante** monte d'un demi-terrain, **arbitre le match suivant avant de jouer le match d'après** sur ce même demi-terrain.
- **L'équipe perdante** descend d'un demi-terrain et **rejoue**.
- Le vainqueur du demi-terrain n° 12 (le terrain du « roi ») reste en place.
- Le perdant du dernier demi-terrain devient arbitre avant de rejouer sur le même demi-terrain.
- L'arbitrage sera assuré par les élèves, mais supervisé par les enseignants responsables des terrains.