


<p>Comité Départemental BADMINTON du FINISTÈRE</p> 	GdC	<p>Guide du Comité</p> <p>Règlement Circuit Jeune</p>	<p>Mise à jour: 06-07-2021</p> <p>Entrée en vigueur: 01-09-2021</p> <p>Validité: permanente</p>

Sommaire

Article 1 : Généralités

Article 2 : Domaine d'application

Article 3 : Autorisation

Article 4 : Logiciel de gestion du CJ

Article 5 : Juge-arbitrage

Article 6 : Inscriptions

Article 7 : Surclassement

Article 8 : Programme du Circuit Jeune

Article 9 : Classement du Circuit Jeune

Article 10 : Règles du jeu

Article 11 : Volants

Article 12 : Horaires

Article 13 : Tenues autorisées et comportement

Article 14 : Arbitrage par les joueurs

Article 15 : Rétro-planning

Article 16 : Récompenses

Article 17 : Forfaits et suspensions

Article 18 : Sanctions

Annexe 1: Règlement étapes de simple

Annexe 2: Règlement étapes de double

Annexe 3: Règlement étapes par équipes

Annexe 4: Règlement finale

Article 1 : Généralités

Le présent règlement a pour objet de préciser les conditions dans lesquelles doit se dérouler une étape du Circuit Jeune (CJ). Il en précise les modalités de participation et d'organisation.

Article 2 : Domaine d'application

L'ensemble des étapes du Circuit Jeune du Finistère se déroule en conformité avec les règlements de la Fédération Française de Badminton (FFBaD) et du présent règlement départemental.

Article 3 : Autorisation

Le comité du Finistère est l'organisateur du Circuit Jeune. Il attribue l'organisation des étapes aux clubs du Finistère selon un calendrier établi en fin de saison précédente.

Chaque club organisateur s'engage à fournir une plaquette d'invitation et un règlement particulier de la compétition. Un règlement particulier type est proposé, en annexe de ce règlement.

Article 4 : Logiciel de gestion du CJ

Les compétitions seront gérées sur le logiciel Badnet. Les classements seront aussi disponibles sur Badnet.

Article 5 : Juge-arbitrage

Le Juge-Arbitre officiel de la compétition est défini par le club organisateur. Le club a la charge de trouver le juge-arbitre et de payer ses indemnités, frais de déplacement et frais de bouche. Le comité accompagnera les clubs qui le souhaitent dans la recherche de juge-arbitre s'ils n'en disposent pas dans leur club.

En cas d'absence de juge-arbitre pour une étape, le tournoi sera pris en compte dans le classement du Circuit Jeune, mais il passera en promobad, ce qui impactera le classement CPPH des joueurs.

Article 6 : Inscriptions

~~Le tarif d'inscription est forfaitaire pour une saison. Le paiement des frais d'inscription permet aux joueurs de participer à toutes les étapes du circuit, y compris la finale s'ils sont qualifiés. Un T-shirt du Circuit Jeune est compris dans l'inscription pour chaque joueur.~~

Le montant des frais d'inscriptions est défini par le Conseil d'administration du Codep 29, et disponible dans la fiche **02.00 Dispositions pour la saison**.

Le tarif est différent s'il y a un juge-arbitre ou s'il n'y en a pas. Sur chaque inscription, le club organisateur reversera 1€ au comité. Chaque joueur finistérien participant recevra un t-shirt spécifique du Circuit Jeune lors de sa première participation.

~~Pour faciliter la participation de joueurs habituellement engagés aux niveaux régionaux et nationaux, et de joueurs hors Finistère, il est possible de participer à une étape à un tarif spécifié dans la fiche **02.00 Dispositions pour la saison**. Cette inscription ne permet pas d'obtenir le T-shirt du Circuit Jeune.~~

Article 7 : Surclassement

Le surclassement est autorisé. Les joueurs marquent des points dans la catégorie d'âge dans laquelle ils jouent. Les points marqués dans deux catégories différentes ne s'additionnent pas.

Article 8 : Programme du Circuit Jeune

Le Circuit Jeune se déroule en 10 étapes réparties comme suit (par catégories):

- ~~4~~ 5 étapes en simple (cf. annexe 1 pour les étapes en simple)
- 3 étapes en double garçons et filles (cf. annexe 2 pour les étapes en double)
- ~~2~~ 1 étapes par équipes (cf. annexe 3 pour les étapes par équipes)
- 1 finale regroupant les 8 à 12 meilleurs joueurs de chaque catégorie en simple et en double (cf. annexe 4 pour l'étape finale)

La confection des tableaux de chaque étape sera réalisée par le comité du Finistère.

Les catégories du Circuit Jeune sont : Poussin – Benjamin – Minime – Cadet. Les joueurs minibad pourront s'inscrire en poussin.

Article 9 : Classement du Circuit Jeune

Après chaque étape, un classement sera publié pour chaque catégorie d'âge. Ce classement sera utilisé pour:

- Confectionner les tableaux de l'étape suivante
- Qualifier les joueurs pour l'étape finale

Le barème d'attribution des points au classement est défini pour chaque type de tournoi (simple, double, par équipe) dans les annexes. Il existe un classement de simple et un classement de double.

Article 10 : Règles du jeu

Les matchs se joueront en 2 sets gagnants:

- de 15 points en catégories poussin et benjamin (coaching entre les points interdit)
- de 21 points en catégories minime et cadet

Le coaching est autorisé selon les règles du RGC, entre les points pour les minimes et cadets, et à chaque pause pour toutes les catégories.

Article 11 : Volants

Conformément au règlement général des compétitions (RGC), notamment son article 2.18, un volant officiel doit être défini par l'organisateur, et disponible en vente dans la salle.

Lors des matchs où l'un des joueurs au moins est classé D, le volant en plume est obligatoire. Si les deux joueurs n'ont pas le classement départemental (D), ils peuvent jouer en plastique.

De plus, l'utilisation de volants en plume est obligatoire pour tous les matchs du premier niveau de chaque catégorie.

Article 12 : Horaires

Le début des étapes est fixé à 9h30. Si l'échéancier le justifie, les premiers matchs peuvent être lancés à partir de 9h.

La fin des étapes est fixée à 18h30 (dernier match lancé) le samedi et 18h le dimanche.

Article 13 : Tenues autorisées et comportement

Les acteurs du Circuit Jeune (joueurs, entraîneurs, officiels techniques) sont soumis aux codes de conduite de la FFBaD (Chapitres 7-7, 7-8 et 7-9 du Guide du Badminton). Les parents qui conseillent sportivement sont considérés comme entraîneurs.

Les tenues sont définies par le RGC, Chapitre 3-7 du Guide de Badminton. Il appartient au Juge-Arbitre seul de décider si une tenue est correcte ou non.

Article 14 : Arbitrage par les joueurs

~~Les joueurs devront arbitrer le match de leur poule qu'ils ne jouent pas, et potentiellement un match de classement.~~

Dans un premier temps, tous les joueurs (de poussin à cadet) seront amenés à officier comme scoreur **lors du match de leur poule qu'ils ne jouent pas, et potentiellement lors d'un match de classement**. Le scoreur affiche le score annoncé par les joueurs. Il ne juge pas les lignes, n'intervient pas dans les conflits et n'annonce pas le score. Les parents pourront être mis à contribution pour accompagner les plus jeunes joueurs.

La présence de scoreurs permet au minimum de diminuer les erreurs de comptage et de placement, et aux organisateurs de suivre l'évolution des matchs.

Des formations tout au long des étapes permettront aux jeunes de s'initier à l'arbitrage et d'occuper une place plus importante à mesure qu'ils progressent.

A travers ce dispositif, la commission jeune souhaite développer la pratique de l'arbitrage et responsabiliser les joueurs.

Article 15 : Rétro-planning

Quoi	Quand	Qui	A qui
Envoi du règlement particulier	J - 9 semaines	Club organisateur	Comité
Demande d'autorisation	J - 8 semaines	Comité	Poona
Envoie documents d'invitation	J - 5 semaines	Club organisateur	Comité
Diffusion des documents d'invitation	J - 4 semaines	Comité	Clubs + Site
Date limite d'inscription	J - 7	Clubs & Joueurs	Comité
Confection des tableaux	J - 5	Comité	
Diffusion des convocations	J - 3	Comité	Clubs + Site
Organisation du tournoi	Jour J	Club organisateur	
Envoi du rapport de JA et du fichier du tournoi	J + 2	Club organisateur	Comité
Mise à jour et diffusion du classement	J + 7	Comité	Clubs + Site

Article 16 : Récompenses

Les seules récompenses prévues pour le Circuit Jeune sont des médailles. Les participants à l'étape finale du Circuit Jeune seront récompensés par le comité et ses partenaires.

Article 17 : Forfaits et suspensions

Tout joueur connaissant son indisponibilité aux dates du CJ doit en faire part à l'organisateur dans les meilleurs délais. La procédure de gestion des forfaits est précisée dans le Guide du Badminton, Chapitre 7-5. Les justificatifs pour forfaits involontaires sont à envoyer sous 5 jours à la Ligue, aux coordonnées suivantes :

Ligue de Bretagne de Badminton, 19 Rue Le Brix, 35200 Rennes

ligue@bretagnebadminton.com

Article 18 : Répartition comité - clubs organisateurs

Le comité est l'organisateur officiel du Circuit Jeune.

Le comité:

- Déclare les tournois sur Poona
- Reçoit les inscriptions et se charge de la répartition dans les niveaux
- Constitue les tableaux et les échéanciers, en accord avec le Juge-Arbitre
- ~~Verse une subvention par jour de compétition et par gymnase au club organisateur~~
- Intègre les résultats sur Poona
- Tiens à jour le classement du Circuit Jeune

Le club organisateur (par jour de compétition ou par gymnase):

- Fournit au comité les documents d'invitation
- Propose un Juge-Arbitre
- Fournit les récompenses (médailles ou coupes)
- Organise le tournoi (table de marque - buvette)
- Paye le Juge-Arbitre (indemnités - frais de déplacement)
- Reverse 1€ par inscription au comité
- ~~Reçoit une subvention par jour de compétition et par gymnase~~

Calendrier prévisionnel:

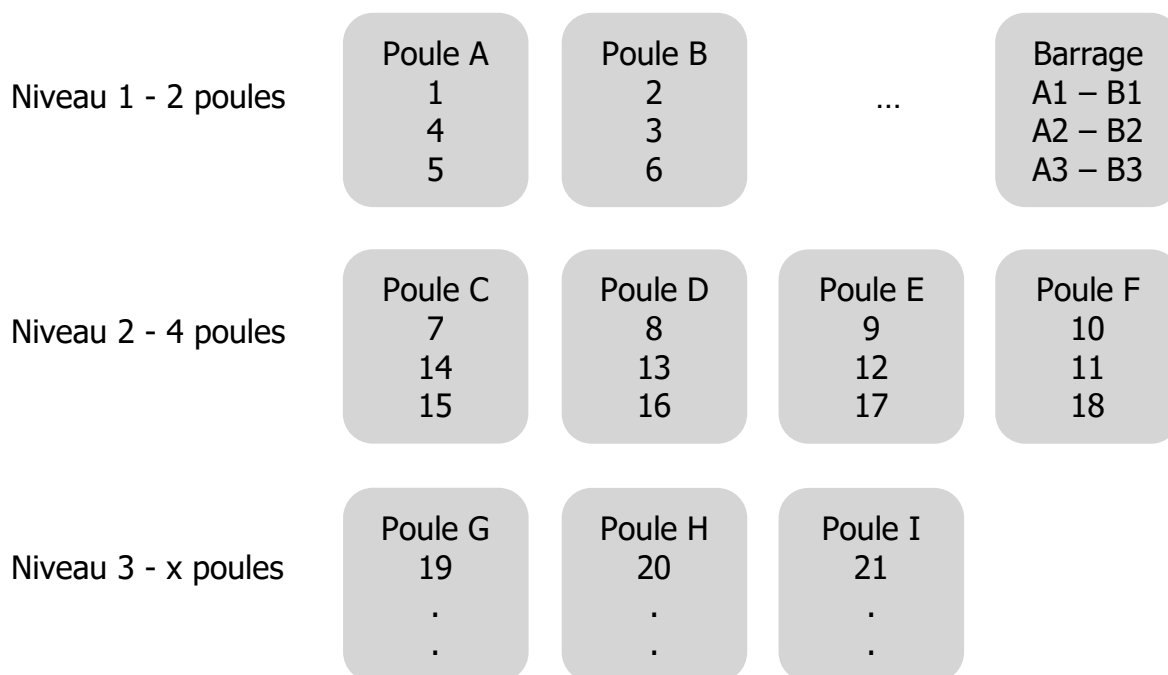
Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
CJ1: Simple	CJ3: Simple	CJ5: Simple	CJ7: Simple	CJ9: Par équipe
CJ2: Double	CJ4: Par équipe	CJ6: Double	CJ8: Double	CJ10: Finale

La commission départementale jeune est chargée de faire appliquer ce règlement, et se réserve le droit de prendre des décisions concernant des points qui ne sont pas précisés. Les adaptations majeures seront effectués entre deux saisons pour conserver un maximum d'équité pour les joueurs.

Annexe 1: Règlement des étapes de simple

Les tableaux sont organisés selon les principes suivants:

- De 1 à 3 niveaux selon le nombre d'inscrits
- Des poules de 3, soit 2 matchs par joueur
- Un match de barrage entre chaque joueurs de deux poules d'un même niveau



Le remplissage est donc automatique en fonction du nombre de participants et du classement des joueurs. Des poules de 4 ou 5 peuvent être nécessaires ou préférables. Dans la mesure du possible, le tournoi devra garantir un minimum de 3 matchs par joueur.

Un joueur du niveau 3 qui gagne ses 3 matchs aura une chance de monter au niveau 2 lors du tournoi suivant, et peut-être au niveau 1 un peu plus tard.

Pour la première étape, le classement par points hebdomadaire (CPPH) sera la référence pour répartir les joueurs sur les différents niveaux.

A partir de la seconde étape, la répartition se fera en fonction du classement du Circuit Jeune, et du CPPH. Si les joueurs classés 6 & 7 ont le même nombre de points, ils seront départagés par le CPPH à la date de tirage au sort.

Les nouveaux joueurs seront intégrés en fonction de leur CPPH.

Le barème des points pour le classement du Circuit Jeune tient compte de la place dans la poule, du résultat du match de barrage et du niveau auquel le joueur a participé.

Simple	Résultat	Points	Bonus
Classement poule	1er	4	
	2ème	3	
	3ème	2	
	4ème	1	
	5ème	0	
Résultat barrage	Vainqueur		1
	Perdant		0
Bonus niveau	Niveau 1		2
	Niveau 2		1
	Niveau 3		0

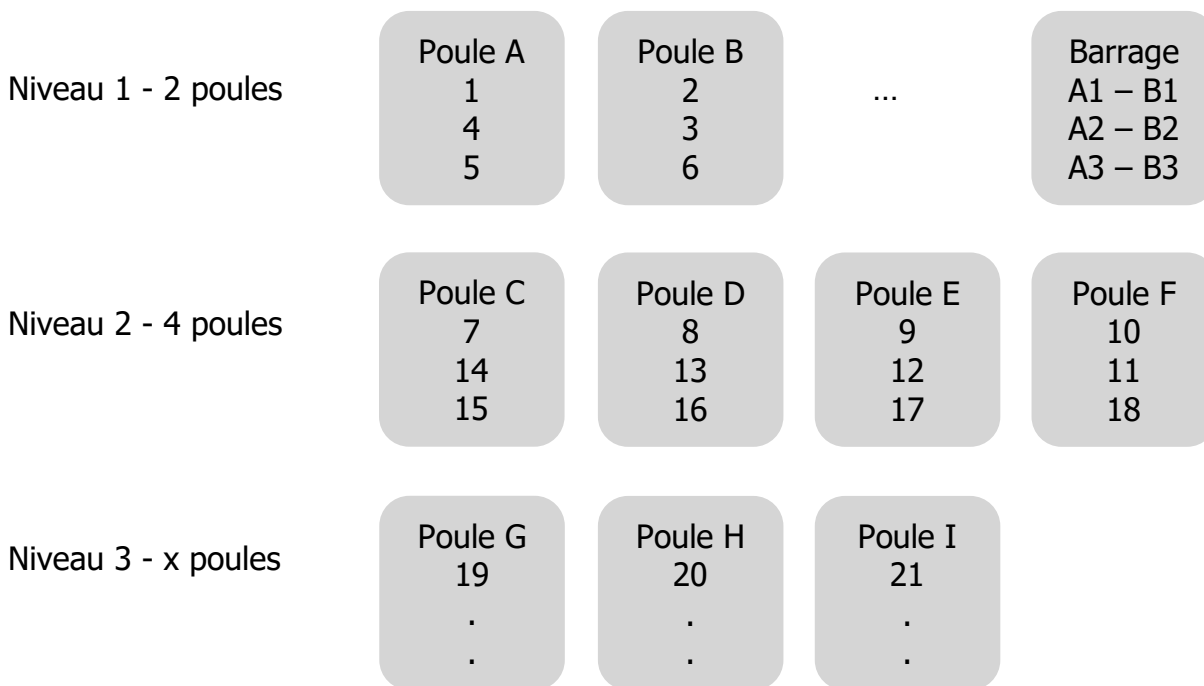
Annexe 2: Règlement des étapes de double

Les tableaux sont organisés selon les principes suivants:

- De 1 à 3 niveaux selon le nombre de paires inscrites
- Des poules de 3, soit 2 matchs par joueur, plus un match de barrage entre chaque paire de deux poules d'un même niveau

Pour les tournois de double, les paires peuvent changer d'un tournoi à l'autre. Les joueurs marquent des points au classement individuellement, ce qui leur permet de progresser au classement même s'ils ne jouent pas toujours avec le même partenaire.

Le classement des paires pour constituer les tableaux est défini en faisant la moyenne du classement des deux joueurs (soit classement CPPH, soit classement CJ).



Le remplissage est donc automatique en fonction du nombre de participants et du classement des joueurs. Des poules de 4 ou 5 peuvent être nécessaires ou préférables. Dans la mesure du possible, le tournoi devra garantir un minimum de 3 matchs par joueur.

Pour la première étape, le classement par points hebdomadaire (CPPH) et le classement des joueurs serviront de référence pour répartir les joueurs sur les différents niveaux.

A partir de la seconde étape, la répartition se fera en fonction du classement du Circuit Jeune, et du CPPH pour les joueurs qui n'ont pas participé à la première étape entre autres.

Le barème des points pour le classement du Circuit Jeune tient compte de la place dans la poule, du résultat du match de barrage et du niveau auquel le joueur à participé.

Double	Résultat	Points	Bonus
Classement poule	1er	4	
	2ème	3	
	3ème	2	
	4ème	1	
	5ème	0	
Résultat barrage	Vainqueur		1
	Perdant		0
Bonus niveau	Niveau 1		2
	Niveau 2		1
	Niveau 3		0

Pour les finales, les joueurs devront s'inscrire avec un partenaire. La valeur d'une équipe sera calculée en additionnant les points des deux joueurs. La priorité sera donnée aux équipes constituées, par rapport aux joueurs inscrits "au choix".

Annexe 3: Règlement des étapes par équipe

~~Les tableaux sont organisés selon les principes suivants:~~

Les équipes sont composées de:

- 2 garçons au minimum, 3 au maximum
- 1 fille au minimum, 2 au maximum

Les rencontres se déroulent en 4 matchs:

- 1 simple garçon
- 1 simple fille
- 1 double garçons
- 1 double mixte

La victoire est attribuée à l'équipe ayant remporté plus de matchs que l'autre. En cas d'égalité, les équipes sont départagées selon:

- Le nombre de sets gagnés et perdus (set-average)
- Si l'égalité persiste, le nombre de points gagnés et perdus (point-average)
- Si l'égalité persiste, un set en or joué en triple (3 contre 3), en 11 points

Si un match de triple mixte est nécessaire, les règles sont globalement les mêmes que pour le double. Le carré de service est celui du double. Il n'y a qu'un receveur en face du serveur, les deux autres joueurs se placent dans l'autre demi-terrain. Si l'équipe au service remporte l'échange, le même serveur sert après avoir changé de demi-terrain. Les joueurs d'une même équipe tournent au service, comme en double. En réception, l'équipe au retour peut choisir qui reçoit, mais un même joueur ne peut pas recevoir deux points de suite.

Pour les tournois par équipes, les équipes peuvent changer d'un tournoi à l'autre. Les joueurs marquent des points au classement individuellement, ce qui leur permet de progresser au classement même s'ils ne jouent pas toujours avec le même partenaire.

Les points attribués en compétition par équipe seront ajoutés au classement de simple et de double.
2 points par match gagné – 1 point par match perdu en simple et en double.

Un bonus est attribué en fonction du niveau dans lequel joue l'équipe. 2 points au niveau 1, 1 point au niveau 2, pas de point au niveau 3.

Annexe 4: Règlement de la finale

La finale rassemble les meilleurs joueurs des 9 étapes du Circuit Jeune.

Elle se déroule en simple et en double, selon le format suivant pour la plus grande partie des catégories:

- 8 qualifiés par catégorie - 2 poules de 4
- 2 sortants par poule - tableau de demi-finale
- La répartition dans les poules se fait automatiquement en fonction du classement du Circuit Jeune.
- Poule A: 1, 4, 5, 8
- Poule B: 2, 3, 6, 7

En catégories minime garçon et cadet (simple et double):

- 12 qualifiés - 4 poules de 3
- 2 sortants par poule - tableau de quart de finale
- La répartition dans les poules se fait automatiquement en fonction du classement du Circuit Jeune.
- Poule A: 1, 8, 9
- Poule B: 2, 7, 10
- Poule C: 3, 6, 11
- Poule D: 4, 5, 12

Les vainqueurs, finalistes et demi-finalistes sont récompensés.

Les volants sont fournis par le comité pour tous les matchs des finales.