

Règlement particulier du challenge par équipe AMI 24 Samedi 09 & Dimanche 10 Juillet 2011

I. GÉNÉRALITÉS

Le tournoi se déroule selon les règles de la FFBA et le règlement ci-après.

Monsieur Daniel THOMAS en est le juge arbitre. Ses décisions sont sans appel. Il est compétent pour prendre toute décision dans l'intérêt du tournoi.

Les frais d'inscription sont fixés à 12 euros par joueur.

La date limite d'inscription est fixée au 01 Juillet 2011 et le tirage au sort aura lieu le 04 Juillet 2011, le tournoi se déroulera les 09 et 10 Juillet 2011. Aucun remboursement n'est effectué.

Les inscriptions sont prises par ordre d'arrivée, le cachet de la poste faisant foi.

Toute équipe (effectif minimum : 2 joueurs et 2 joueuses) est convoquée trente minutes avant le début de son premier match.

Les joueurs classés jouent en plumes. Pour les joueurs NC, les matches se jouent en volant plastique, à moins d'un accord passé entre les joueurs pour utiliser des volants en plumes.

Les volants sont à la charge des joueurs et doivent être homologués. En cas de litige, les volants officiels du présent tournoi sont les MAVIS 370 pour les plastiques et AERO 07 (standard) ou AEROSENSA 30 pour les plumes.

Une tenue de sport conforme aux circulaires de la FFBA est exigée; un identifiant par équipe vous sera fourni le jour du tournoi.

Le comité d'organisation décline toute responsabilité en cas de perte ou de vol dans l'enceinte du gymnase.

Toute participation au CHALLENGE par équipe AMI 24 implique l'adoption du présent règlement dans sa totalité.

II. LES JOUEURS

Chaque participant doit être licencié à la FFBA si nécessaire surclassés pour pouvoir participer à la compétition dans la catégorie senior.

Le tournoi est ouvert aux licenciés classés dans les séries **A, B, C, D** et **Non classés**.

Le tournoi est ouvert à tout licencié FFBA quelle que soit l'implantation géographique de son club. Cependant, seuls les clubs de la région AQUITAINE et des départements limitrophes de la Dordogne reçoivent une invitation par voie postale et/ou par courrier électronique. S'agissant des autres clubs, ils peuvent prendre connaissance de l'existence du tournoi par une publicité faite sur un site web spécialisé.

Chaque joueur, muni de sa licence, doit impérativement se faire pointer à la table de marque dès son arrivée sur le site.

De plus, chaque capitaine doit signer la fiche de déclaration de présence de son équipe.

III. LES ÉQUIPES

Les équipes doivent être composées d'au moins 2 femmes et 2 hommes.
Les joueurs d'une même équipe peuvent appartenir à des clubs différents et être de classements différents.

Chaque équipe désigne un (ou une) capitaine qui la représente auprès des autres équipes et qui est le seul interlocuteur autorisé à déposer une réclamation à la table de marque ou auprès du Juge Arbitre.

Chaque équipe doit être identifiable par un nom. Ce nom peut être celui du capitaine.

Le nombre d'équipes est limité à une vingtaine environ, il dépend des possibilités offertes à l'organisation de la compétition suite au dépouillement des fiches d'inscription reçues (confection des tableaux, enchaînement des matches).

IV. LES TABLEAUX

Le Challenge AMI 24 est un tournoi par équipes.
Afin de constituer les tableaux, les équipes engagées sont classées de la première à la dernière, dans l'ordre décroissant de leur total de points (cf. § VI - Alinéas 1 et 2). Elles sont ensuite partagées en 3 à 4 groupes constituant les tableaux 1, 2, 3 et/ou 4.

La répartition des équipes dans chacun des niveaux est déterminée par l'organisation et validée par le Juge Arbitre. Elle ne peut pas être remise en question.

Chaque tableau est constitué de poules de 3 ou 4 équipes.
Pour chacun des tableaux, 4 équipes sont qualifiées pour se rencontrer en demi-finales.

V. LE DÉROULEMENT DU TOURNOI

Chaque rencontre se déroule en 5 matches, (1 SH, 1 SD, 1DD, 1 DH et 1 MX).
Les joueurs et les joueuses d'une même équipe peuvent jouer dans 2 matches au plus à chaque rencontre et dans 8 matches au plus au cours d'une journée.

Un joueur ou une joueuse n'est pas obligé(e) de jouer toutes les rencontres.
Pour chaque rencontre, deux feuilles de matches sont fournies, chacun des deux capitaines, muni de l'une des deux feuilles, doit remplir la partie de la feuille de matches concernant son équipe. Les capitaines procèdent ensuite à l'échange de ces feuilles et terminent de remplir chacune d'elles avec les informations concernant leur propre équipe. L'une des deux feuilles de matches relatives à la rencontre est confiée à la table de marque, l'autre est conservée et sert à noter les scores. Afin de ne pas perdre de temps, les feuilles de matches de la rencontre suivante doivent être complétées dès la fin de la précédente rencontre.

Dans les rencontres en poules, les 5 matches sont joués même si le résultat est acquis après 3 ou 4 matches. Dans les demi-finales et les finales, les rencontres s'arrêtent dès que les résultats sont acquis. Cependant, si et seulement si le Juge Arbitre donne son avis favorable, une demande conjointe des capitaines de poursuivre la rencontre pourrait être accordée (ceci serait aussi applicable aux éventuels « matches de classement »). Les joueurs disposent de trois minutes d'échauffement entre l'appel par leur capitaine et le début de leur match.

Un joueur ou une joueuse qui participe à 2 matches consécutifs dispose d'un temps de repos d'au moins vingt minutes. Ce temps peut être réduit avec l'accord des deux équipes.

En poules, les matches sont arbitrés par les gagnants de la rencontre précédente. Concernant les phases finales, les matches sont arbitrés par les perdants de la rencontre précédente. Des joueurs devant valider leur formation à l'arbitrage interviennent aussi dans l'arbitrage des matches de ce tournoi.

Toute équipe retardant volontairement une rencontre peut être sanctionnée voire déclarée forfait par le Juge Arbitre ou son adjoint.

Tout joueur désirant s'absenter doit en avertir, via son capitaine, la table de marque et le Juge Arbitre sous peine de disqualification.

Tous les litiges et toutes les situations non couvertes par le présent règlement, sont traités par le Juge Arbitre dans l'intérêt de la compétition et des compétiteurs.

VI. LES BAREMES :

DES POINTS PAR MATCH :

Le résultat de chaque rencontre est déterminé selon le nombre de matches gagnés et perdus qui donnent lieu à l'attribution de points en application du barème suivant :

- Match gagné + 1 point
- Match perdu 0 point
- Match forfait -1 point

DES POINTS PAR RENCONTRE :

Le résultat de chaque rencontre donne lieu à l'attribution de points selon le barème suivant :

- Victoire + 3 points
- Nul + 2 points
- Défaite + 1 point
- Forfait : 0 point

Le résultat sur une rencontre perdue par forfait sera de 0-8 0-16 0-336.

Si besoin, les cas particuliers dans l'évaluation sont traités par le Juge Arbitre.

VII. LES FORFAITS

Tout joueur déclaré forfait après le tirage au sort doit justifier cette déclaration par l'envoi au BADMINTON CLUB RAZACOIS d'un justificatif.

En cas de plusieurs « forfaits » dans une même équipe, après le tirage au sort et avant la compétition, le capitaine doit, dans la mesure du possible, trouver des remplaçants pour que son équipe ait le minimum de joueurs requis (2 femmes et 2 hommes). Si cela n'est pas possible, l'organisation peut tenter de trouver elle-même des remplaçants.

Les remplaçants ne peuvent pas être engagés dans une autre équipe.

Si aucun remplacement n'est possible, le capitaine peut déclarer l'ensemble de son équipe forfait, à condition que ce choix soit signalé à l'organisation par téléphone ou par mail au plus tard le Jeudi 30 Juin 2011. Passé ce délai, et sauf avis contraire du Juge Arbitre, l'équipe, même incomplète, mais composée d'au moins un homme et une femme, doit obligatoirement participer au tournoi sous peine de voir les joueurs ne disposant pas d'un justificatif considérés comme « forfait volontaire ».

Si un ou des remplacement(s) modifient sensiblement la valeur de l'équipe ou si une déclaration de forfait entraîne un déséquilibre dans les tableaux, l'organisation se réserve le droit de modifier ces derniers.

Au cours de la compétition, un « forfait involontaire » amènera le capitaine à définir la composition de son équipe de façon à ce qu'elle puisse disputer le maximum de matches.

Les matches non joués par une équipe pour cause de forfait sont considérés comme gagnés par l'équipe adverse.

Seul le Juge Arbitre peut statuer sur le caractère volontaire ou involontaire du forfait. Il peut, le cas échéant, refuser une demande de nouvelle composition d'équipe.

Aucun remboursement des droits d'inscription n'est effectué après le tirage au sort (y compris en cas d'équipe déclarée forfait).