



RENCONTRE DE BADMINTON CM1 et CM2

Lieu: Centre sportif d'Oberhausbergen

Principe de la rencontre

Accueil de deux ou trois classes (A, B et éventuellement C) de même niveau par tranche d'une heure à une heure trente, au gymnase d'Oberhausbergen.

Chaque classe est divisée en 10 équipes de 2 joueurs (mixité souhaitable dans la mesure du possible). Les équipes de double sont numérotées de 1 à 10.

Les élèves qui restent étant autant de joueurs de simple numérotés de 11 à 15.

Si l'effectif de la classe est inférieur à 25 élèves, l'enseignant désignera des élèves des équipes de double pour compléter l'équipe de simple (il faut éviter que les joueurs changent de terrains, perte de temps).

Le gymnase est divisé en 5 terrains. Sur chaque terrain, on trouvera deux équipes de double de chaque classe et 1 joueur de simple de chaque classe.

- ⇒ Terrain 1: les équipes A1 et A2, B1 et B2 (C1 et C2) + les joueurs individuels A11 et B11 (C11)
- ⇒ Terrain 2: les équipes A3 et A4, B3 et B4 (C3 et C4) + les joueurs individuels A12 et B12 (C12)
- ⇒ Terrain 3: les équipes A5 et A6, B5 et B6 (C5 et C6) + les joueurs individuels A13 et B13 (C13)
- ⇒ Terrain 4: les équipes A7 et A8, B7 et B8 (C7 et C8) + les joueurs individuels A14 et B14 (C14)
- ⇒ Terrain 5: les équipes A9 et A10, B9 et B10 (C9 et C10) + les joueurs individuels A15 et B15 (C15)

Chaque équipe de double et chaque joueur de simple disputera deux rencontres et arbitrera une ou deux rencontres selon les organigrammes ci-dessous.

IMPERATIF: les élèves auront été formés à l'arbitrage durant le cycle badminton.

Organisation d'un tournoi à deux classes

Terrain 1		Terrain 2		Terrain 3		Terrain 4		Terrain 5	
Jouent	Arbitrent	Jouent	Arbitrent	Jouent	Arbitrent	Jouent	Arbitrent	Jouent	Arbitrent
A1 - B1	A11/B11	A3 - B3	A12/B12	A5 - B5	A13/B13	A7 - B7	A14/B14	A9 - B9	A15/B15
A2 - B2	A1/B1	A4 - B4	A3/B3	A6 - B6	A5/B5	A8 - B8	A7/B7	A10-B10	A9/B9
A11-B11	A2/B2	A12-B12	A4/B4	A13-B13	A6/B6	A14-B14	A8/B8	A15-B15	A10/B10
A1 - B2	A11/B11	A3 - B4	A12/B12	A5 - B6	A13/B13	A7 - B8	A14/B14	A9 - B10	A15/B15
A2 - B1	A1/B2	A4 - B3	A3/B4	A6 - B5	A5/B6	A8 - B7	A7/B8	A10 - B9	A9/B10
A11-B11	A2/B1	A12-B12	A4/B3	A13-B13	A6/B5	A14-B14	A8/B7	A15-B15	A10/B9

Organisation d'un tournoi à trois classes

Terrain 1		Terrain 2		Terrain 3		Terrain 4		Terrain 5	
Jouent	Arbitrent	Jouent	Arbitrent	Jouent	Arbitrent	Jouent	Arbitrent	Jouent	Arbitrent
A1 - B1	C1	A3 - B3	C3	A5 - B5	C5	A7 - B7	C7	A9 - B9	C9
A2 - B2	C2	A4 - B4	C4	A6 - B6	C6	A8 - B8	C8	A10-B10	C10
A11-B11	C11	A12-B12	C12	A13-B13	C13	A14-B14	C14	A15-B15	C15
A1 - C1	B1	A3 - C3	B3	A5 - C5	B5	A7 - C7	B7	A9 - C9	B9
A2 - C2	B2	A4 - C4	B4	A6 - C6	B6	A8 - C8	B8	A10-C10	B10
A11-C11	B11	A12-C12	B12	A13-C13	B13	A14-C14	B14	A15-C15	B15
B1 - C1	A1	B3 - C3	A3	B5 - C5	A5	B7 - C7	A7	B9 - C9	A9
B2 - C2	A2	B4 - C4	A4	B6 - C6	A6	B8 - C8	A8	B10-C10	A10
B11-C11	A11	B12-C12	A12	B13-C13	A13	B14-C14	A14	B15-C15	A15

Règlement particulier:

- ⇒ Tirage au sort pour la mise en jeu.
- ⇒ Aire de jeu: petit terrain pour les simples (sans les couloirs), grand terrain (avec les couloirs de fond et les couloirs latéraux) pour les doubles.
- ⇒ Mise en jeu alterné (chaque joueur sert à tour de rôle).
- ⇒ Engagement croisé obligatoire (1^{er} service à droite).
- ⇒ Chaque point marqué est gagnant (même si on n'avait pas la mise en jeu).

Attribution des points:

Rencontre gagnée:	10 points	+ nombre de points marqués durant la rencontre
Egalité	5 points	+ nombre de points marqués durant la rencontre
Rencontre perdue:	1 point	+ nombre de points marqués durant la rencontre

Classement:

Le classement sera établi par classe par addition des points marqués par toutes les équipes de la classe.