


<p><b>Comité Départemental BADMINTON du FINISTÈRE</b></p> 	<p>GdC</p>	<p><b>Guide du Comité</b></p> <p><b>Règlement Circuit Jeune</b></p>	<p>Mise à jour: <a href="#">20-07-2022</a></p> <p>Entrée en vigueur: <a href="#">01-09-2022</a></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 3: 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 [restauration 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 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.

## 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):

- 5 6 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)
- ~~1 étape 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)~~
- ou de 21 points ~~en catégories minime et cadet~~

Le format en 2 sets de 15 pourra être utilisé selon les besoins, en particulier s'il devait y avoir des poules de 6 dans un tableau.

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. ~~Le coaching entre les points est interdit pour les catégories poussin et benjamin.~~

## 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. ~~Le volant Yonex AS 10 sera défini comme volant officiel pour toutes les étapes. Le comité proposera quelques tubes du volant officiel aux organisateurs pour les mettre 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. ~~Les clubs doivent s'assurer que les joueurs disposent de volants en plume. Un joueur n'ayant pas de volants en arrivant sur le terrain peut être déclaré forfait.~~

## 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 le samedi et~~ 18h le dimanche (dernier match lancé).

## 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

~~Dans un premier temps,~~ Tous les joueurs (de poussin à cadet) ~~seront~~ pourront être amenés à officier comme scoreur. 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
Demande d'autorisation	Août	Comité	Poona
Envoi du règlement particulier	J - 9 semaines	Club organisateur	Comité
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](mailto:ligue@bretagnebadminton.com)

~~Les joueurs forfaits pour un match de consolation ne devront pas être déclarés forfaits par le Juge-Arbitre.~~

## 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 échanciers, en accord avec le Juge-Arbitre
- 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

### Calendrier prévisionnel:

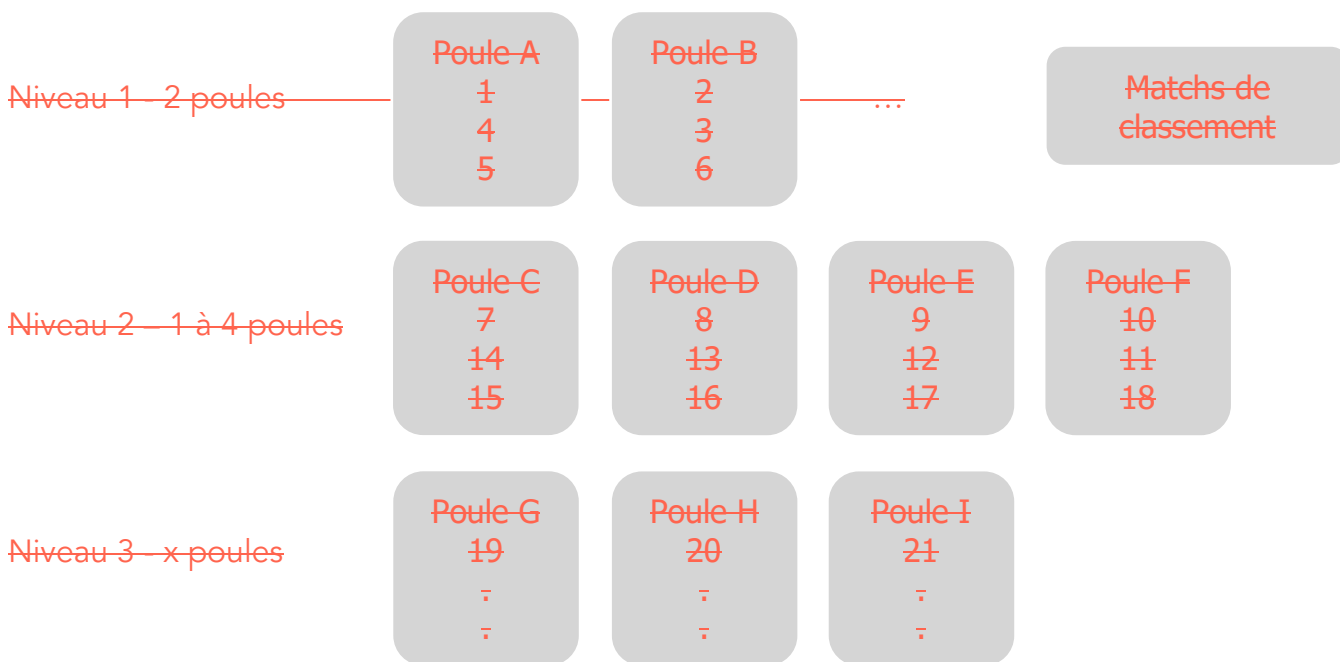
Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
CJ1: Simple	CJ3: Double	CJ5: Simple	CJ7: Simple	CJ9: Double
CJ2: Simple	CJ4: Simple	CJ6: Double	CJ8: Simple	CJ10: Finale

La commission **départementale Vie Sportive 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 Autant de niveaux que nécessaires selon le nombre d'inscrits et le niveau des joueurs
- Des poules de 3 à 5 6, ou des tableaux avec au maximum 2 poules de 4 puis demi-finales et finale.
- ~~Des matchs de classement en sortie de poule pour tous (sauf cas exceptionnels)~~



~~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.~~

~~En sortie de poules, le format dépendra du temps disponible pour chaque tournoi et catégorie. Au minimum, un matchs de classement sera proposé à chaque joueur. Les premiers de chaque poule s'affronteront, de même que les seconds et les troisièmes.~~

~~Si c'est possible, un tableau de demi-finales sera proposé aux 2 premiers de poule, avec une finale et potentiellement un match pour la troisième place.~~

~~Les matchs de classement entre 3èmes et 4èmes de poules ne peuvent pas être comptabilisés pour le CPPH des joueurs, ils sont considérés comme matchs de consolantes. En revanche ils comptent dans le classement du circuit jeune.~~



~~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. **Le comité se chargera de la répartition par niveau, en prenant en compte l'intérêt des joueurs et de la compétition** ~~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 **du résultat dans le tableau, de la place dans la poule, du résultat du match de barrage** et du niveau auquel le joueur a participé.

A l'issue du tournoi, les joueurs d'une catégorie seront classés dans l'ordre selon les résultats. Le dernier joueur obtiendra 1 point, l'avant-dernier en obtiendra 2, puis ainsi de suite jusqu'au premier. Pour une catégorie de 21 joueurs, le vainqueur du niveau 1 se verra donc attribuer 21 points.

Les joueurs surclassés dans la catégorie supérieure ne marqueront des points que dans cette catégorie.

## Annexe 2: Règlement des étapes de double

Les tableaux sont organisés selon les principes suivants:

- ~~De 1 à 3~~ Autant de niveaux que nécessaires selon le nombre d'inscrits et le niveau des joueurs
- Des poules de 3 à ~~5~~ 6, ou des tableaux avec au maximum 2 poules de 4 puis demi-finales et finale.

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).

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. Le comité se chargera de la répartition par niveau, en prenant en compte l'intérêt des joueurs et de la compétition ~~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.~~

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

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 4 3: Règlement de la finale

La finale rassemble les meilleurs joueurs des 9 étapes du Circuit Jeune. [Pour pouvoir participer aux finales en simple, les joueurs devront avoir participé à au moins 3 étapes de simple. Cependant, un joueur participant à deux étapes dans sa catégorie d'âge et une étape dans la catégorie supérieure pourra participer aux finales dans sa catégorie.](#)

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 [et des règles de séparation par provenance](#).
- 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 [et des règles de séparation par provenance](#).
- 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.