

REGLEMENT PARTICULIER
Tournoi national par équipes RAC ATTACK
11 Février –2024 Rueil-Malmaison

1. Dispositions générales

- 1.1. Cette compétition est autorisée sous le numéro [en cours d'autorisation] et sous le nom « Tournoi national par équipes RAC Attack ». Il se déroule le dimanche 11 Février 2024 au gymnase Ricard, 15, rue Henri Sainte Claire Deville 92500 Rueil-Malmaison), sur 11 terrains.
- 1.2. Le tournoi se déroule selon les règles de la FFBaD, les dispositions particulières de la LIFB et le règlement ci-après.
- 1.3. Tout participant doit être en règle avec la FFBaD et doit être en possession de sa licence compétition au jour du tirage au sort.
- 1.4. Le juge-arbitre de la compétition est **Bruno Skler assisté d'Hervé Hue**. Leurs décisions sont sans appel. Le juge-arbitre est en droit de disqualifier partiellement ou totalement tout joueur qui ne respecterait pas les règlements cités à l'article 1.2.
- 1.5. Le volant officiel de la compétition est le Volant Yonex Aerosensa.

2. Composition des équipes

- 2.1. Les équipes peuvent être composées de joueurs minimes, cadets, juniors, seniors ou vétérans.
- 2.2. Chaque équipe devra se choisir un nom ainsi qu'un capitaine.
- 2.3. Une équipe comptera au minimum deux hommes et deux femmes et quatre hommes et quatre femmes au maximum.
- 2.4. Les classements pris en compte pour un joueur sont les classements des disciplines Double et Mixte, au **12 Janvier 2024**, terme de la phase d'inscription. Les joueurs (ses), constituant une paire ne doivent pas avoir plus de deux classements de différences entre eux.

3. Valorisation d'une équipe

La valeur de l'équipe s'apprécie en additionnant la cote CPPH des deux joueurs et des deux joueuses ayant la meilleure cote dans les tableaux concernés par la compétition (double et mixte). La cote à prendre en compte est pour chaque joueur(se) la cote de la discipline dans laquelle il ou elle a le plus de points.

Exemple : Une équipe est composée de trois hommes et de trois femmes dont les côtes CPPH sont les suivantes :

- Joueur 1 : 8 /22/**32**
- Joueur 2 : 8/**28**/12
- Joueur 3 : 0/5/4
- Joueuse 1 : 4/56/**63**
- Joueuse 2 : 100/**63**/50
- Joueuse 3 : 0/50/50

La valeur de cette équipe s'élève à 32+28+63+63, soit 186 points.

4. Séries

- 4.1. Le Tournoi national par équipes RAC Attack est ouvert aux joueurs ayant un classement R6 maximum en DH, DD et DMx.
Les équipes seront réparties en différentes séries en fonction du nombre d'équipes inscrites. Les équipes seront classées en fonction de leur valorisation voir §3.
- 4.2. Le tournoi est limité à 36 équipes pour constituer trois séries 12 équipes pour obtenir 4 poules de 3 équipes. La compétition débute par une phase de poules, avec un seul sortant par poule, suivie d'une phase à élimination. Le comité d'organisation pourra constituer des séries de 6 équipes en fonction des inscriptions.

5. Nombre de matchs par rencontre

- 5.1. Chaque rencontre est disputée en 4 matchs, à savoir :
 - 1 double homme
 - 1 double dame
 - 2 doubles mixte
- 5.2. Chaque joueur ne pourra ni s'aligner sur plus de deux matchs par rencontre, ni disputer les deux doubles mixte.
- 5.3. L'ordre des matchs d'une rencontre sera toujours le même : double homme, double dame, double mixte 2 et double mixte 1.

6. Inscription

- 6.1. Le montant des droits d'engagement d'une équipe s'élève à 80€. Cette somme comprend la participation fédérale pour quatre joueurs. Pour tout joueur supplémentaire inscrit, il faut ajouter 2€ par joueur dans la limite de 8 joueurs au total (cf. art. 4.3).
Exemple : une équipe composée de 6 joueurs acquittera la somme de 84€ pour s'inscrire.
- 6.2. La date limite d'inscription est fixée au **12 Janvier 2022**.
- 6.3. Les inscriptions se feront sur le site www.badnet.org, sur l'application Ebad ou par mail (racbadtournoi@yahoo.fr). Aucune inscription ne sera prise par téléphone.
- 6.4. Le comité d'organisation se réserve le droit de limiter les inscriptions dans un ou plusieurs tableaux. En cas d'inscriptions trop nombreuses, les équipes seront retenues dans l'ordre d'arrivée des inscriptions, selon le mode « Standard » de la LIFB.
- 6.5. En cas d'inscriptions insuffisantes dans une série, celle-ci sera annulée. Le minimum d'équipes inscrites pour l'ouverture d'un tableau est fixé à trois.

7. Tirage au sort

- 7.1. Le tirage au sort aura lieu le **27 Janvier 2024**.
- 7.2. Les têtes de série seront déterminées selon la valeur des équipes au jour du tirage au sort.

- 7.3. Après la date du tirage au sort, un joueur défaillant devra prévenir l'organisateur par mail ou par téléphone, de son choix de remplaçant ou de la non-participation de son équipe, si cette dernière ne dispose plus de l'effectif minimal pour s'aligner sur la compétition. **En cas d'absence de courrier ou d'appel téléphonique, le caractère volontaire du forfait pourra être retenu par le juge-arbitre.**
- 7.4. Les conséquences des erreurs susceptibles d'apparaître dans la composition des tableaux et relevant des feuilles d'engagement non complétées selon les directives mentionnées, seront supportées par le club en cause. **Toute modification d'inscription doit être précisée par courriel pour être prise en compte.**

8. Hiérarchie des joueurs

- 8.1. En double mixte, le double mixte 1 devra avoir une valeur supérieure ou égale au mixte 2. Pour ce faire, les CPPH de mixte des joueurs concernés sont additionnés.
Exemple : si le joueur 1 et la joueuse 2 de l'exemple donné à l'art. 3 sont associés en double mixte, tout comme le joueur 2 et la joueuse 1. L'ordre des doubles mixte sera le suivant :
- DMx 1 : Joueur 1 et Joueur 2 (32+50, soit 82)
 - DMx 2 : Joueur 2 et Joueuse 1 (12+63, soit 75)

9. Déroulement d'une rencontre

- 9.1. Avant que ne débute une rencontre, le capitaine de chaque équipe dépose une feuille de composition d'équipe au juge-arbitre. Si un capitaine ne respecte pas le délai imparti par le juge-arbitre pour donner sa feuille de composition d'équipe, cette dernière peut être déclarée WO par le juge-arbitre pour la rencontre à venir.
- 9.2. Pour la première rencontre, les capitaines devront faire parvenir leur composition d'équipe deux jours avant le début de la compétition, soit le **08 Février 2024**. Les organisateurs leur auront fait parvenir auparavant la liste des équipes et des joueurs inscrits, ainsi que le nom de l'équipe affrontée lors du premier tour.
- 9.3. A son arrivée, le capitaine devra pointer toutes les joueuses et tous les joueurs présents de son équipe. Seuls les joueurs et les joueuses présents dans le gymnase au moment de la remise de la composition d'équipe pourront participer à la rencontre à venir.
- 9.4. Les joueurs disposent de 5 minutes entre l'appel du match et le début de celui-ci. Les joueurs devront tester les volants durant ce laps de temps.
- 9.5. Le temps de repos minimum entre deux matchs d'un même joueur sera de 20 minutes.
- 9.6. Tout joueur doit se présenter sur le terrain avec un nombre suffisant de volants ainsi qu'avec tous les accessoires nécessaires à son match. Aucun des joueurs ne sera autorisé à quitter le terrain sauf aux arrêts de jeu réglementaires.
- 9.7. Seuls auront accès au plateau de jeu les joueurs appelés à disputer un match, les membres du comité d'organisation, le juge-arbitre et les arbitres, les conseillers d'équipe et le personnel médical autorisé par le juge-arbitre.
- 9.8. Après le pointage, les compétiteurs seront considérés comme présents. Toute sortie du gymnase est de la responsabilité du compétiteur. Il devra prévenir le juge-arbitre et être présent dans la salle une heure avant l'heure prévue de son match.

- 9.9. Passé un délai de 5 minutes, tout joueur non présent sur le terrain pourra être déclaré "WO" par le juge-arbitre.
- 9.10. Les matchs seront auto-arbitrés jusqu'aux finales où éventuellement un arbitre sera proposé par le comité d'organisation au juge-arbitre. Cependant, tout joueur pourra faire appel au juge-arbitre, à tout moment du tournoi, qui désignera, si possible, un arbitre.
- 9.11. Tout volant touchant un obstacle situé au-dessus du terrain autre que l'infrastructure sera compté faute sauf au service où le volant sera compté let une fois.

10. Classement des poules

- 10.1. Chaque rencontre gagnée rapporte trois points, un match nul deux points et une défaite un point. Une rencontre perdue par forfait rapporte zéro point.
- 10.2. En cas d'égalité entre deux équipes, leur classement est déterminé par le résultat du match direct les ayant opposées. S'il y a eu égalité entre les équipes lors de ce match, elles sont départagées par la différence de sets dans leur confrontation. Si l'égalité persiste, elles sont départagées par la différence de points lors de leur confrontation directe. Si l'égalité persiste toujours, l'équipe ayant la valeur la plus élevée, telle que définie à l'article 3., terminera devant son adversaire au classement de la poule.
- 10.3. En cas d'égalité entre trois équipes et plus, leur classement est déterminé selon la différence de sets dans les matchs de poule. Si une égalité à deux apparaît, l'article 10.2. est appliqué. Si l'égalité à trois et plus persiste, leur classement est déterminé selon la différence de points dans les matchs de poule. Si une égalité à deux équipes apparaît, l'article 10.2. est appliqué. En cas d'égalité persistante, les équipes sont classées dans l'ordre de leur valeur.

11. Rencontres à élimination directe

- 11.1. Pour participer aux rencontres disputées en élimination directe, tout joueur devra avoir disputé au moins un match de la phase de poule.
- 11.2. En cas d'égalité dans les matchs à élimination directe, sera prise en compte la différence de sets, puis la différence de points. Enfin, si l'égalité persiste, c'est le résultat du DMx 1 qui définira l'équipe vainqueur.

12. Dernières recommandations

- 12.1. Le comité d'organisation décline toute responsabilité en cas de vol, perte, accident ou autre.
- 12.2. Toute participation implique l'adoption du présent règlement

Le comité organisateur remercie par avance tous les participants(es) qui, en observant scrupuleusement ce règlement, apporteront leur contribution à la réussite de ce tournoi pour la satisfaction de tous.