

Document technique

Finale 2024

Badminton mixte



PLANIFICATION STRATÉGIQUE DES JEUX DE L'ACADIE 2020-2025

FONDEMENTS STRATÉGIQUES



VISION

CE QUE NOUS VOULONS DEVENIR :

Leaders dans le développement
sportif et culturel de la jeunesse,
de la langue française et de la
culture acadienne

MISSION

NOTRE RAISON D'ÊTRE :

Développer le mouvement des
Jeux de l'Acadie afin de contribuer
à l'épanouissement de la jeunesse
francophone des provinces
atlantiques par l'entremise de
compétitions et d'activités
sportives et culturelles



BUTS

- › Valoriser fierté acadienne et francophone
- › Promouvoir l'activité physique et événements culturels
- › Initier jeunesse à différentes disciplines sportives et culturelles via compétitions, cliniques et ateliers de formation

BUTS

- › Organiser événements sportifs et culturels d'envergure, conférences, colloques et atelier afin de sensibiliser public
- › Favoriser développement de leaders
- › Optimiser chances des jeunes à poursuivre leur développement vers réseaux de compétitions et performances plus élevés

BUTS

- › Agir comme élément déclencheur afin de léguer héritage sportif et culturel aux communautés engagées dans les Jeux
- › Organiser toute activité connexe pour atteindre les fins ci-dessus

VALEURS

CE QUI NOUS DÉFINIT ET NOUS MOTIVE :



FIERTÉ
FRANCOPHONE



MIEUX-ÊTRE



LEADERSHIP



COLLABORATION

VALEURS

SUITE...



INNOVATION



ÉQUITÉ



ESPRIT SPORTIF



BÉNÉVOLAT



*Ce document a pour objectif de compléter le document technique
approuvé pour la 43e finale des Jeux de l'Acadie. La partie « générale »
complète ce document spécifique à cette discipline sportive.*

BADMINTON MIXTE

FORMAT

1. Si neuf (9) régions sont représentées, la formule de compétition est la suivante : une division de cinq (5) régions et une division de quatre (4) régions déterminées selon le classement obtenu lors de la dernière Finale des Jeux de l'Acadie. Une division comprend les positions : 1, 4, 5, 8 et 9, et l'autre, les positions 2, 3, 6 et 7.
 - 1.1 La compétition débute par un tournoi à la ronde à l'intérieur de chacune des divisions. La victoire est attribuée à la région accumulant le plus de matchs contre la région adverse. Une rencontre consiste en neuf (9) matchs entre deux (2) régions.
 - 1.2 Chaque match (deux (2) de trois (3)) gagné donne un point à la région. La victoire d'une région contre une autre donne un point au classement de la division.
 - 1.3 À la suite de cette ronde préliminaire, un classement est déterminé pour chacune des divisions en accordant un point à chaque rencontre gagnée.
 - 1.4 Les deux (2) demi-finales mettent aux prises la première position d'une division contre la deuxième position de l'autre division.
 - 1.5 Par la suite suivent les finales dont le but est de déterminer les positions définitives au classement de la discipline.
 - 1.6 Une première finale a lieu entre les gagnants de la demi-finale pour déterminer la première et la deuxième position au classement de la discipline.
 - 1.7 Une deuxième finale a lieu entre les perdants de la demi-finale pour déterminer la troisième et la quatrième position au classement de la discipline.
 - 1.8 Une troisième finale a lieu entre les troisièmes positions de chaque division pour déterminer la cinquième et la sixième position au classement de la discipline.
 - 1.9 Une quatrième finale a lieu entre les quatrièmes positions pour déterminer la septième et la huitième position au classement de la discipline.
 - 1.10 L'équipe qui termine en cinquième position de la division A terminera automatiquement en neuvième position.



2. Si huit (8) régions sont représentées, la formule de compétition est la suivante : deux (2) divisions de quatre (4) régions déterminées selon le classement obtenu lors de la dernière Finale des Jeux de l'Acadie. Une division comprend les positions 1, 4, 5 et 8, et l'autre, les positions 2, 3, 6 et 7.
 1. La compétition débute par un tournoi à la ronde à l'intérieur de chacune des divisions. La victoire est attribuée à la région accumulant le plus de matchs contre la région adverse. Une rencontre consiste en neuf (9) matchs entre deux (2) régions.
 2. Chaque match (deux (2) de trois (3)) gagné donne un point à la région. La victoire d'une région contre une autre donne un point au classement de la division.
 3. À la suite de cette ronde préliminaire, un classement est déterminé pour chacune des divisions en accordant un point à chaque rencontre gagnée.
 4. Les deux (2) premières demi-finales mettent aux prises la première position d'une division contre la deuxième position de l'autre division. Dans la troisième et la quatrième demi-finale, la troisième position d'une division et la quatrième de l'autre s'affrontent.
 5. Par la suite suivent les finales dont le but est de déterminer les positions définitives au classement de la discipline.
 6. Une première finale a lieu entre les gagnants des deux (2) premières demi-finales pour déterminer la première et la deuxième position au classement de la discipline.
 7. Une deuxième finale a lieu entre les perdants des deux (2) premières demi-finales pour déterminer la troisième et la quatrième position au classement de la discipline.
 8. Une troisième finale a lieu entre les gagnants de la troisième et la quatrième demi-finale pour déterminer la cinquième et la sixième position au classement de la discipline.
 9. Une quatrième finale a lieu entre les perdants de la troisième et la quatrième demi-finale pour déterminer la septième et la huitième position au classement de la discipline.
3. Si sept (7) régions sont inscrites, la formule de compétition est la même que dans le cas de huit (8) régions, sauf qu'une division est composée de trois (3) équipes et l'autre de quatre (4) équipes. La division de trois (3) équipes est celle où se trouve la région manquante, dans le cas d'un abandon. S'il y a toujours seulement sept (7) équipes, la première division est composée des positions 1, 4 et 5, et l'autre, des positions 2, 3, 6 et 7.
 1. Pour les finales, la première position d'une division affronte la deuxième position de l'autre.
 2. Il n'existe pas de troisième et de quatrième demi-finales lorsqu'il n'y a que sept (7) équipes.
 3. La troisième et la quatrième position de la division de quatre (4) régions et la dernière position de la division de trois (3) s'affrontent dans un tournoi à la ronde simple pour déterminer la cinquième, la sixième et la septième position.
4. Si six (6) équipes sont inscrites, la formule de compétition sera un tournoi à la ronde avec deux (2) divisions de trois (3) équipes. La première division est composée des positions 1, 2 et 3, et l'autre, des positions 4, 5 et 6. Les positions de la première division vont jouer contre les positions de la 2e division (ex. : 1-4, 1-5 et 1-6). Les quatre meilleures fiches vont jouer pour la ronde des finales et les deux dernières positions vont jouer pour la cinquième et la sixième position.
5. Si moins de six (6) régions sont inscrites, la formule de tournoi est une ronde simple avec une rencontre pour les médailles d'or et d'argent entre les deux meilleures fiches, et une rencontre pour la médaille de bronze entre la troisième et quatrième meilleure fiche. Une victoire vaut un point au classement de la ronde.



BRIS D'ÉGALITÉ

1. En cas d'égalité au classement de la ronde préliminaire entre deux (2) équipes, le premier critère à considérer est le résultat (nombre de matchs gagnés) entre les équipes en question.
2. En cas d'égalité entre trois (3) équipes ou plus, la procédure suivante doit être observée dans l'ordre jusqu'à la différenciation des équipes impliquées :
 - 2.1 L'équipe ayant le meilleur résultat de matchs gagnés/perdus, tenant compte seulement des matchs joués entre les équipes à égalité, se voit attribuer le meilleur classement.
 - 2.2 L'équipe ayant la meilleure différence de manches gagnées/perdues tenant compte seulement des manches jouées entre les équipes à égalité, se voit attribuer le meilleur classement.
 - 2.3 L'équipe ayant le meilleur quotient de manches gagnées/perdues tenant compte seulement des manches jouées entre les équipes à égalité, se voit attribuer le meilleur classement.

Le quotient se calcule en divisant les manches gagnées pour une équipe par les manches perdues par cette équipe.

Exemple : 20 gagnés différence : 10 quotients : 2,0
 10 perdus

 21 gagnés différence : 10 quotients : 1,9
 11 perdus

- 2.4 L'équipe ayant la meilleure différence de matchs gagnés/perdus, tenant compte de tous les matchs joués de la ronde, se voit attribuer le meilleur classement.
- 2.5 L'équipe ayant la meilleure différence de manches gagnées/perdues, tenant compte de toutes les manches jouées de la ronde, se voit attribuer le meilleur classement.
- 2.6 L'équipe ayant la meilleure différence de points marqués/alloués, tenant compte seulement des manches jouées entre les équipes à égalité, se voit attribuer le meilleur classement.
- 2.7 L'équipe ayant la meilleure différence de points marqués/alloués, tenant compte de toutes les manches jouées de la ronde, se voit attribuer le meilleur classement.
- 2.8 Si l'égalité persiste, le Comité technique doit briser celle-ci en se référant au livre de règlements.

NOTE : Lorsqu'utilisés pour déterminer le classement de n'importe quel nombre d'équipes, les critères de bris d'égalité doivent être appliqués l'un après l'autre, jusqu'à ce que toutes les équipes soient classées.

EXEMPLES : Dans le cas où trois (3) équipes (équipe X, Y et Z) sont à égalité, et que le critère 2.1 détermine que l'équipe X se classe première, la deuxième et la troisième position sont déterminées selon le critère 2.2.



Dans le cas où quatre (4) équipes (équipe W, X, Y et Z) sont à égalité, et que le critère 2.2 détermine que l'équipe W se classe première, la deuxième, la troisième et la quatrième position sont déterminées selon le critère 2.3.

RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES

Les règles du jeu de Badminton Canada sont en vigueur, sauf les règlements suivants :

1. Pour les catégories d'âge de cette discipline, prière de vous référer à la partie « générale » du Document technique.
2. Les équipes sont composées de dix (10) athlètes, cinq (5) filles et cinq (5) garçons, athlète aux épreuves suivantes :
 - ★ Deux (2) épreuves en simple masculin;
 - ★ Deux (2) épreuves en simple féminin;
 - ★ Deux (2) épreuves en double masculin;
 - ★ Deux (2) épreuves en double féminin et
 - ★ Une (1) épreuve en mixte.
3. Chaque joueur présent à la compétition devra jouer un minimum d'un (1) match par rencontre à moins que celui-ci ait une blessure.
 - 3.1 Si une équipe est incomplète d'une personne lors de la Finale des Jeux de l'Acadie, celle-ci doit déclarer forfait pour le match de simples lors duquel elle est incomplète.
 - 3.2 Si la délégation est incomplète de deux personnes du même sexe, elle devra déclarer forfait pour le match de doubles (à l'exception du mixte) lors duquel elle est incomplète.
 - 3.3 Si la délégation est incomplète de deux personnes de sexes différents, elle devra déclarer forfait pour le match de mixte.
4. Un entraîneur et un gérant, soit une femme et un homme, complètent l'équipe.
5. L'athlète a la possibilité de participer à deux (2) épreuves par rencontre. Un athlète ne peut faire que 2 des 3 épreuves suivantes : un simple, un double et le mixte.
6. Il y a possibilité de rotation d'athlètes lors des rencontres d'une région à l'autre.
7. Les volants « Yonex Mavis 300 » sont utilisés.
8. L'arbitre est à la disposition des athlètes sur demande.



9. Les entraîneurs doivent fournir la liste des joueurs quarante-cinq (45) minutes avant l'heure indiquée pour le début de la rencontre sous réserve de l'article 10.
10. Les entraîneurs ainsi que les athlètes s doivent être présents et prêts à jouer 30 minutes avant l'heure indiquée pour le début de la rencontre.
 - 10.1 Si la délégation arrive en retard à l'heure prévue de la rencontre, elle perdra automatiquement les deux premiers matchs à jouer.
 - 10.2 Si le retard mentionné à l'article 10.1 est occasionné par des raisons incontrôlables, le Comité technique établira la procédure à suivre.
11. Le gagnant d'un set débute comme serveur la manche suivante.
12. Lorsqu'un joueur atteint la marque de 11 points, une pause de 60 secondes est accordée aux joueurs et une pause de deux minutes est accordée entre les manches.
13. Lors de ces pauses, l'intervention de l'entraîneur est acceptée, mais les joueurs ne peuvent quitter l'aire de jeu, sauf si l'arbitre a accordé l'autorisation.
14. Aucune intervention de l'entraîneur n'est permise entre les points.
15. En double, l'équipe n'a qu'un seul service.
16. Il est obligatoire de porter des lunettes de protection en double et en mixte. Il est également fortement recommandé de porter des lunettes de protection en simple.
17. À l'occasion d'une blessure, l'arbitre ira s'enquérir de l'état de santé du joueur et verra à ce que l'arrêt du jeu soit bref afin de ne pas désavantager le joueur ou l'équipe adverse. Le joueur blessé doit demeurer sur l'aire du jeu. Si nécessaire, l'entraîneur pourra s'entretenir avec son joueur, en présence de l'arbitre, afin de déterminer s'il poursuit le match ou s'il déclare forfait. Un arrêt de jeu, d'au plus de cinq (5) minutes, pourra être accordé par l'arbitre si une intervention (exemple : bandage de gaze) s'avère nécessaire. Lors de ces cas exceptionnels, l'arbitre pourra prolonger ce laps de temps.

Si le joueur déclare forfait après les cinq (5) minutes allouées par l'arbitre, il perd le match. Il peut seulement se faire remplacer par un joueur qui jouait une épreuve durant cette rencontre et ceci pour l'autre match prévu. Par ce fait même, l'ordre des équipes reste inchangé.
18. Les feuilles de pointage sont les feuilles officielles reconnues par La Société des Jeux de l'Acadie Inc. Les résultats sont officiels seulement après vérification du Comité des statistiques du COFJA.
19. Les feuilles de pointage sont signées par le marqueur et la personne responsable de la compétition ou son délégué, ainsi que par les deux (2) entraîneurs après la rencontre.



