**RENCONTRES BADMINTON**

**USEP VILLEFRANCHE 2022/2023**

Le mardi 6 décembre 2022 au gymnase du Garet

93 joueurs le matin et 87 joueurs l’après-midi

Matin :1 terrain de 6 joueurs 1 terrains de 7 joueurs et 10 terrains de 8 joueurs soit 12 terrains

Après midi : 1 terrain de 7 joueurs et 10 terrains de 8 joueurs



* **PROGRAMMES DE L’ÉCOLE ÉLÉMENTAIRE 2016** 
  + Champ d’apprentissage : **Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.**
  + Compétences générales :

**Développer sa motricité et apprendre à s’exprimer en utilisant son corps**

**S’approprier par la pratique physique et sportive, des méthodes et des outils**

**Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités**

**Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière**

**S’approprier une culture physique sportive et artistique**

**CONDITIONS MATÉRIELLES : 12 terrains**

* Hauteur du filet : 1,30 m
* Dimensions du terrain : 13 m x 3 m

**RENCONTRE A 3 CLASSES : groupes de niveau sur les terrains**

* Un terrain pour chaque groupe de niveau de 6 à 8 joueurs (issus de toutes les classes).
* Chaque terrain gère sa durée de match : poule de 6 match en 5 minutes, poule de 7 match en 4 minutes et poule de 8 match en 3 minutes

− Tous les enfants sont joueurs mais aussi organisateurs : arbitre, secrétaire, juge de ligne, chronométreur (ordre des rôles définis sur la feuille de matchs).

* Chaque victoire rapporte 4 points à l’élève, un match nul, 2 points, une défaite 1 point.
* Il n’y a pas de classement par classe.
* On donnera pour indication le vainqueur de chaque terrain.
* Chaque classe se verra récompenser d’un diplôme de participation.
* Les équipes seront constitués en amont de la rencontre afin de gagner du temps à l’arrivée en remplissant le drive suivant

[LIEN INSCRIPTION EQUIPES BADMINTON](https://docs.google.com/spreadsheets/d/1eKTtLFfkJiJaqXjLxbv3DwHfUow4_TTT21RqUp8NOsA/edit?usp=sharing)

* Terrain A à D : joueurs experts, terrains E à H joueurs intermédiaires, terrains I à L joueurs les plus en difficultés.

**REGLES DU JEU POUR CE TOURNOI**

* **- Service** On aura **2 essais** de service à chaque mise en jeu : il se fait d'une distance minimum du filet (2 m) et le volant doit retomber au-delà de cette zone de 2 m dans le camp adverse
* **Conditions de jeu** Marquer 1 point à chaque volant mis en jeu - Celui qui marque le point a le service. Si un volant touche le filet et retombe dans un camp (l’un ou l’autre) il y a point pour le serveur si le volant est tombé chez l’adversaire, point pour le réceptionneur si le volant est tombé dans le camp du serveur.

LES FAUTES - Au service, le volant doit être frappé par en dessous et au-delà de la zone interdite. Le joueur ne doit pas toucher le volant avec son corps. - Ni le joueur ni la raquette ne doivent toucher le filet.

**MATERIEL**

Récupérer les kits de badminton USEP pour monter les terrains

Apporter des raquettes (les marquer au nom de l’école)

Ardoises, chronomètres crayons à papier

Penser à pharmacie + PAI

**RÔLES ET TACHES DES ORGANISATEURS**

* Un arbitre principal : il donne le signal de mise en jeu, indique les fautes et signifie au marqueur s'il y a point au changement du service.
* Le marqueur inscrit les points, annonce le score et désigne le vainqueur.
* Le (les) juge(s) de ligne aide(nt) l'arbitre principal.
* Le chronométreur gère les durées de match

|  |  |
| --- | --- |
| BADMINTON |  |
| **DISPOSITION SUR CHAQUE TERRAIN ( 6 joueurs)** | |

**MARQUEUR et CHRONOMETREUR**

**ARBITRE**

**JUGE DE LIGNE**

**JUGE DE LIGNE**

**JOUEURS**

A 8 joueurs par terrains ajouter un deuxième SECRETAIRE