

BADMINTON 2011

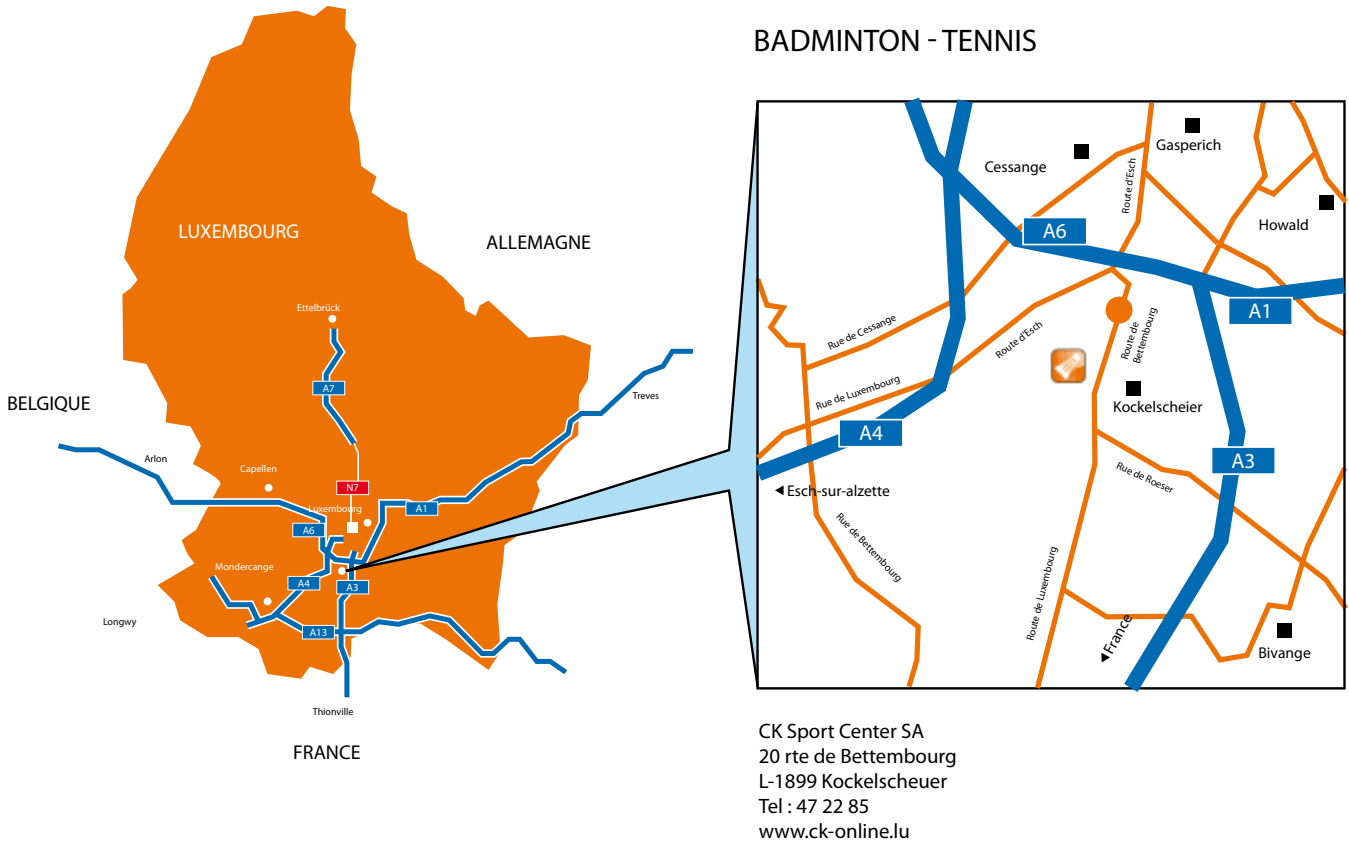


CK SPORT CENTER SA
20, route de Bettembourg
L-1899 Kockelscheuer
[www .ck-online.lu](http://www.ck-online.lu)

Responsable du site : Bénédicte
Responsable du parcours: Monsieur Wagener

Plan d'accès

BADMINTON - TENNIS



Plan du site



ACCÈS ET PARKING Un parking est disponible à proximité des terrains (voir plan du site)

- Sortir de Luxembourg
 - Continuer sur : N4
 - Au rond-point, prendre la 2nde sortie Continuer sur : CR186
 - Arrivée : Kockelscheuer, Route de Bettembourg
- Suivre les panneaux indiqués Business Games jusqu'au CK Sportif de Kockelscheuer

ACCUEIL

Chaque participant devra se présenter à l'accueil afin de valider l'enregistrement de son équipe et de récupérer un sac contenant :

- 1 t-shirt pour la journée
- 1 casquette
- 1 bouteille d'eau 50cl
- 2 enveloppes
 - Enveloppe orange pour la journée: avec les tickets de consommation
 - Enveloppe blanche pour la soirée: avec le bracelet d'accès et la carte boisson à tamponner (4 boissons dont une sans alcool)

Le capitaine de l'équipe recevra un road book avec toutes les informations nécessaires au bon déroulement de la journée.

Nous demandons aux équipes d'être présentes 30mn avant le début de l'épreuve, et sur le terrain 5mn avant le match.

DESCRIPTIF

Nous organisons le tournoi sur une base de 8 terrains. Les règles de temps sont basées sur celles du tennis, les règles de jeu restant celles du badminton. La première phase sera jouée sur l'ensemble des terrains de Kockelscheuer. Toutes les équipes avanceront alors au tableau final, où le système KO sera d'application (l'équipe perdant un match sera éliminée). Chaque équipe disputera au minimum 4 matchs. Les finalistes en disputeront 8. Chaque joueur doit disposer d'une raquette, mais un shop est disponible à l'entrée du complexe. Les volants sont fournis.

REGLEMENT

Scores

- Un match se dispute en deux sets gagnants.
- Pour les 5 disciplines (Simple Homme, Simple Dame, Double Hommes, Double Dames et Double Mixte), un set est remporté par le camp qui atteint en premier 21 points.
- Le camp qui gagne l'échange marque un point.
- Si le score atteint 20-égalité, le set est prolongé, et c'est le camp qui mène avec 2 points d'écart qui remporte le set.
- Si le score atteint 29-égalité, le set est remporté par le camp qui marque le 30^{ème} point.
- Le vainqueur d'un set sert en premier au set suivant.

Changement de côté

Les joueurs changent de côté:

- À la fin du premier set
- À la fin du deuxième set si un troisième set a lieu
- Au troisième set quand un camp atteint en premier 11 points.

Positions de service et de réception

Simples

- Si le score du serveur est pair (0, 2, 4, ...), le serveur se tient sur la partie droite.
- Si le score du serveur est impair (1, 3, 5, ...), le serveur se tient sur la partie gauche.

Doubles

- Au début du set et quand le score côté serveur est pair, le serveur sert depuis la zone de droite.
- Quand le score côté serveur est impair, le serveur sert depuis la zone de gauche.
- Le joueur du côté receveur qui a servi en dernier doit rester dans la même zone de service depuis laquelle il a servi en dernier.
- Les joueurs ne changent de zone de service que lorsqu'ils marquent un point en tant que serveur.



Commencer le jeu

Le serveur sur la zone de service droite sert en direction du receveur dans le carré de service diagonalement opposé. Le receveur ne doit pas bouger jusqu'à ce que le serveur ait frappé le volant.

Le serveur doit:

- Garder une partie de ses 2 pieds en position stationnaire au sol
- Frapper la base du volant (le bouchon) en premier
- frapper le volant sous sa taille. La taille est considérée comme une ligne imaginaire autour du corps à la hauteur du point le plus bas de la côté la plus basse du serveur
- Avoir le manche de la raquette dirigé vers le bas au moment ou le volant est frappé
- Avoir la raquette qui avance en permanence (pas d'arrêt ni de retour en arrière).

Durant le jeu

Simple

- Si le serveur gagne l'échange, il marque un point, et continue à servir depuis l'autre zone de service.
- Si le receveur gagne l'échange, il marque un point. Le receveur devient alors le nouveau serveur.

Doubles

- Si l'équipe qui est au service gagne l'échange, un point est marqué, le serveur change de zone de service et continue de servir.
- Si elle perd l'échange, le service passe à l'équipe adverse

Erreur de zone de service

Une erreur de zone de service a été commise lorsqu'un joueur:

- A servi ou reçu alors que ce n'était pas son tour,
- A servi ou reçu dans la mauvaise zone de service.

Si une erreur de zone de service est découverte, l'erreur est corrigée dès que l'on s'en aperçoit, mais le score est maintenu.

Fautes :

Il y a «faute» si:

- Le volant tombe en dehors des limites du terrain (un volant dont la base tombe sur la ligne est bon).
- La raquette ou les vêtements d'un joueur touchent le filet alors que le volant est en jeu.
- Le joueur frappe le volant au dessus du filet dans le camp adverse (on peut toutefois, «suivre» le volant par-dessus le filet avec sa raquette au cours de l'exécution d'un coup).
- Le volant est porté puis lancé lors de l'exécution d'un coup.
- Le volant est frappé deux fois de suite par le même joueur. Toutefois, il n'y a pas «faute» si le volant touche la tête de raquette et le cordage en un seul coup. o le volant est frappé successivement par un joueur et son partenaire.
- Le volant touche le corps ou les vêtements d'un joueur, le plafond ou tout objet en dehors du terrain.
- Le joueur a une conduite offensante, ou persiste après avoir reçu un avertissement.
- Le partenaire du receveur renvoie le service.
- Le serveur, en essayant de servir, manque le volant.
- Le volant touche le filet ou un poteau et commence à tomber vers la surface du terrain du côté du joueur qui a frappé le volant.

Lets

Il y a un «let» si:

- le serveur sert avant que le receveur ne soit prêt
- Au moment du service le serveur et le receveur commettent simultanément une «faute»
- Le volant est pris sur le filet et reste suspendu, ou si, après l'avoir franchi il est pris dans le filet, sauf au service
- Pendant l'échange le volant se désintègre et la base se sépare complètement du reste du volant
- il se passe un événement imprévu ou accidentel.

Si un «let» se produit, l'échange depuis le dernier service ne compte pas et le joueur qui a servi, sert à nouveau

Volant en jeu

Le volant n'est pas en jeu lorsque:

- Il touche le filet ou un poteau et commence à tomber vers la surface du terrain du côté du joueur qui a frappé le volant
- Il touche le sol
- Une «faute» ou un «let» s'est produit



Continuité du jeu - Conseils

- Quand le score atteint la première fois 11 dans chaque set, les joueurs bénéficient d'un arrêt de 60 secondes.
- Les joueurs bénéficient également d'une interruption de 120 secondes entre chaque set.
- Pendant le match, il est permis aux joueurs de recevoir des conseils, mais uniquement lorsque le volant n'est pas en jeu.
- Pendant les arrêts de 1 minute et de 2 minutes, chaque camp peut être rejoint sur le terrain par 2 personnes maximum.
- Ces personnes devront quitter le court à l'annonce «20 secondes» de reprise du match.
- Il est possible de quitter l'aire de jeu pendant les interruptions de 60 et 120 secondes, mais les joueurs doivent être présents à l'annonce «20 secondes».

LES POULES

POULE A	POULE B	POULE C
Capita Fiduciary Group	Bull Luxembourg	RTL "Les fous du Volant"
RTL "Childhood Dream Team"	Natixis	CFL Cargo CargoBad1
CFL Cargo CargoBad2	Randstad	P&T Consulting
Agile Partner	NPG Birdy 1	NPG Birdy 2

LES HORAIRES

Poule A

Capita Fiduciary Group
RTL «Childhood Dream Team»
CFL Cargo CargoBad2
Agile Partner

EQUIPES	VS	EQUIPES	HORAIRES
Capita Fiduciary Group		CFL Cargo CargoBad2	10h00
RTL "Childhood Dream Team"		Agile Partner	10h00
Capita Fiduciary Group		Agile Partner	10h30
RTL "Childhood Dream Team"		CFL Cargo CargoBad2	10h30
Capita Fiduciary Group		RTL "Childhood Dream Team"	11h00
CFL Cargo CargoBad2		Agile Partner	11h00

Poule B

Bull Luxembourg
Natixis
Randstad
NPG Birdy 1

EQUIPES	VS	EQUIPES	HORAIRES
Bull Luxembourg		Randstad	10h00
Natixis		NPG Birdy 1	10h00
Bull Luxembourg		NPG Birdy 1	10h30
Natixis		Randstad	10h30
Bull Luxembourg		Natixis	11h00
Randstad		NPG Birdy 1	11h00



Poule C

RTL «Les fous du Volant»
CFL Cargo CargoBad1
P&T Consulting
NPG Birdy 2

EQUIPES	VS	EQUIPES	HORAIRES
RTL "Les fous du Volant"		P&T Consulting	10h00
CFL Cargo CargoBad1		NPG Birdy 2	10h00
RTL "Les fous du Volant"		NPG Birdy 2	10h30
CFL Cargo CargoBad1		P&T Consulting	10h30
RTL "Les fous du Volant"		CFL Cargo CargoBad1	11h00
P&T Consulting		NPG Birdy 2	11h00

INFORMATIONS PRATIQUES

Pensez à vous munir de votre propre raquette

Conseils vestimentaires

La tenue du joueur de Badminton se compose d'un tee shirt, d'un short ou bermuda de chaussettes et basket confortable et à semelle blanche.

Restauration sur place

Une restauration sera servie durant toute la journée dans les tentes «Business Games» en échange de vos tickets de consommation, situés dans votre enveloppe Jour, comprenant 1 petit déjeuner + 3 sandwichs + 3 boissons + 1 salade

Une soirée de clôture conviviale et surprenante!

Cette année, nous vous proposons une soirée Mexicaine sous forme de buffet qui débutera à partir de 19h et qui ne nécessite pas de ticket de consommation. En revanche, pour les boissons, vous aurez une carte à tamponner au bar valable pour 4 boissons dont une sans alcool. (Il est possible d'acheter des tickets de boisson supplémentaire). Pensez à vous munir de votre bracelet d'accès se trouvant dans l'enveloppe soir

Programme

Ambiance Hot & Spicy vous attendent pour clôturer

La journée des BUSINESS GAMES Luxembourg 2011

Vous souhaitez inviter collègues, famille ou amis à participer à la soirée de clôture ?

Ils sont les bienvenus ! Sur inscription au préalable.

La capacité du lieu étant limitée et l'organisation ayant compté l'année dernière plus de 500 compétiteurs, nous vous conseillons de réserver votre entrée.

- Ouverture des portes dès 18h30
- Résultats & remise des trophées à 21h00
- Animation assurée par une équipe de DJ.
- Restauration sous forme de buffets durant toute la soirée
- Bars à cocktails
- Fin des festivités à 01h00



Menu des festivités

Buffet chaud

- Chili con carne (Bœuf haché, oignons, haricots rouges, tomates, cumin, piment et poivrons)
- Empanadas végétariens (petits feuilletés farcies de thon olives oignons et œufs durs)
- Enchiladas au poulet (Tortilla gratinée de poulet, tomates, oignons poivrons)
- Nachos et chile con queso servi en bols individuels (chips de tortilla et sauce au fromage fondu, crème et piment)
- Epis de maïs grillés au barbecue
- Pomme de terre « Wedges » servies en poêle géante

Buffet froid

- Salade mexicaine (tomate, maïs, oignons rouges, fèves rouges, coriandre)
- Pico de gallo (dès de tomates, coriandre, oignon et jus de citron vert)
- Nachos de Guacamolle
- Nachos et sauce salsa
- Piments « Jalapeno » à volonté

Desserts

- Pop corn sucré en show
- Salade de fruits Mexicaine à l'aloé vera
- Choux à la Cajeta (confiture de lait)
- Vases géants colorés de chamallows

L'ensemble des participants est attendu pour cette soirée. Les accompagnants, famille, conjoints ou enfants sont conviés mais il est impératif de nous prévenir du nombre de personnes exactes afin de préparer le catering nécessaire.



Plan d'accès, soirée de clôture

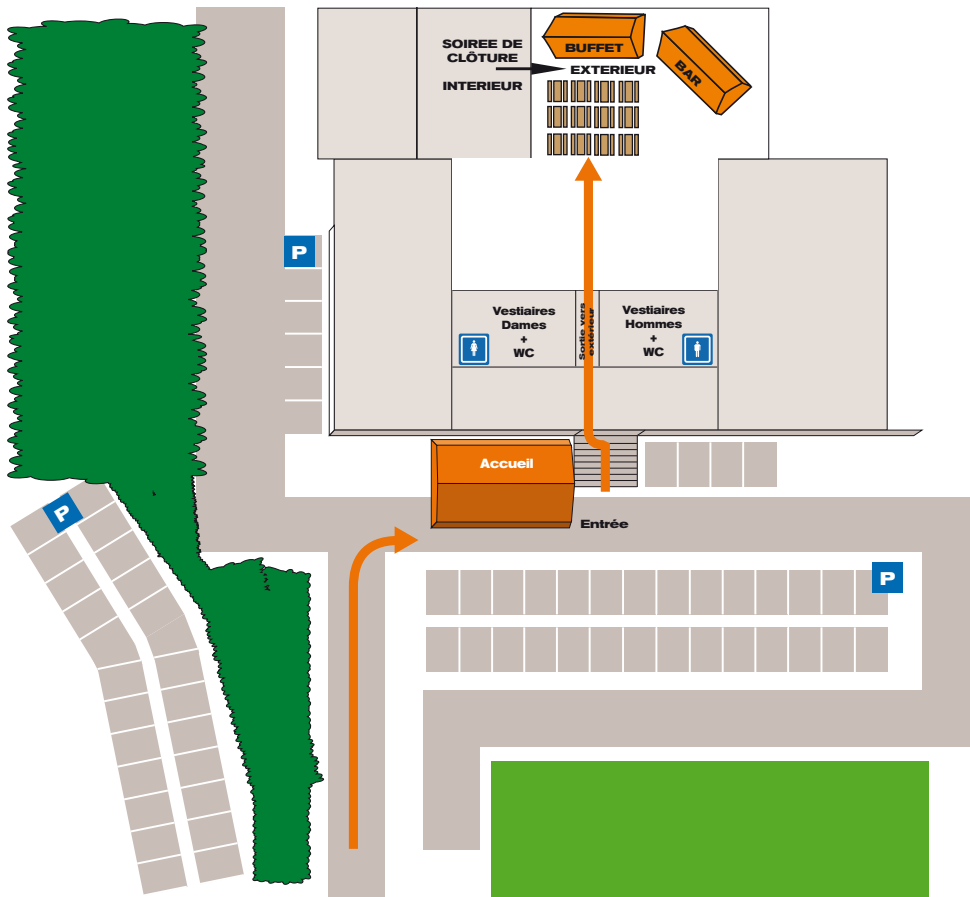


SOIREE DE CLOTURE



CK Sport Center SA
 20 rte de Bettembourg
 L-1899 Kockelscheuer
 Tel : 47 22 85
www.ck-online.lu

Plan du site, soirée de clôture



Parking à proximité:
 P+R Kockelscheuer

