

Règlement Général des Compétitions 1993/94/95	<i>adoption :</i> C.D. du 2/10/93 + rév. <i>entrée en vigueur :</i> 1/09/95 <i>validité :</i> permanente <i>remplace :</i> Règl. de 1980 C.CNRègl.1986/1
<b>RÈGLEMENT GÉNÉRAL DES COMPÉTITIONS</b>	9 pages; 8 annexes

### **1. Étendue du règlement**

Toutes les compétitions de Badminton se déroulant en France sont régies par les règles de la F.F.BA. et par les dispositions générales exposées ci-après (chapitres 32 à 35 du Guide). Le présent Règlement est complété, en ce qui concerne les Compétitions Fédérales, par des circulaires (chapitres 41 à 44 du Guide).

Les dispositions spécifiques à la compétition doivent être rassemblées dans le règlement particulier de la compétition, qui doit être porté à la connaissance de tous les participants.

Certaines compétitions se déroulant ou pouvant se dérouler en France sont organisées sous l'égide d'une instance internationale et sont donc régies par les règles édictées par cette instance. Ces compétitions sont régies par les *Tournament Regulations* de l'I.B.F., complétées le cas échéant par le règlement particulier de la compétition concernée. C'est le cas notamment des Championnats du Monde, des Championnats d'Europe, de la Plume d'Or, de la Coupe Latine, des Internationaux de France.

Les dispositions qui suivent annulent et remplacent les "Règlements Généraux des Compétitions" (articles 101 à 136), ainsi que la Circulaire CNRègl.1986/1.

### **2. Autorisation**

Toute compétition de Badminton se déroulant sur le territoire français est soumise à l'autorisation préalable de la F.F.BA. dans les conditions définies par le Règlement Intérieur (Titre G) complété, en ce qui concerne les tournois, par circulaire (cf. p. 33-30 et suivantes du Guide).

### **3. Comité d'Organisation**

Toute compétition doit être organisée sous la responsabilité d'un Comité d'Organisation. Le Comité d'Organisation est responsable vis-à-vis de la Fédération du déroulement de la compétition. Il applique les règlements fédéraux et le règlement particulier de la compétition. Il se doit de se tenir au courant auprès de sa Ligue des listes de joueurs licenciés, des joueurs sanctionnés, du classement des joueurs et de tout autre document nécessaire à l'application de ce Règlement et à la bonne marche de la compétition.

Dans le cas des compétitions fédérales, les responsabilités sont partagées entre la commission fédérale chargée des compétitions et l'organisateur délégué, dans les conditions définies par le Cahier des Charges.

### **4. Arbitrage**

Toute compétition est placée sous l'autorité d'un Juge-Arbitre qualifié, licencié F.F.BA. ou autorisé par la F.F.BA. s'il s'agit d'un étranger, nommé ou approuvé par l'instance compétente. Il ne peut participer à la compétition comme joueur ou arbitre et ne fait pas partie du Comité d'Organisation. Il a la responsabilité totale du traitement équitable des joueurs et, avec l'organisateur, de la bonne présentation du sport à l'égard des spectateurs et des médias. Il doit veiller au total respect des règles et règlements (F.F.BA., I.B.F.) et du règlement particulier applicable à la compétition. En particulier, c'est lui qui :

- approuve le programme de la compétition ainsi que le planning et l'ordre des matches;
- approuve la liste des arbitres, des juges de service et des juges de ligne; il peut, à sa discrétion, les changer au cours d'un match;
- décide de la vitesse des volants à utiliser;
- prend la décision finale concernant toute requête faite par un joueur, un capitaine d'équipe ou un officiel; il tranche tout différend entre joueur, arbitre et Comité d'Organisation sur les règles et règlements; ses décisions sont sans appel;
- peut prononcer la disqualification d'un joueur;
- décide de l'arrêt, de la suspension ou de la reprise de la compétition.

Il est également responsable de la discipline sur les terrains et peut prendre toute mesure à cet effet. Le Juge-Arbitre et/ou son adjoint sont en permanence présents lors de la compétition. Le Juge-Arbitre est dans l'obligation de remettre à l'organisateur le Rapport du Juge-Arbitre (cf. p. 38-60 du Guide).

Dans la mesure du possible, les matches sont arbitrés par des arbitres officiels. Au minimum, les demi-finales et finales sont arbitrées par des arbitres diplômés. Dans la mesure du possible, les arbitres sont secondés, notamment pour les matches de double, par des juges de service.

Le mode d'arbitrage retenu pour les phases préliminaires (auto-arbitrage, arbitrage par les perdants, etc.) doit être clairement indiqué dans le règlement particulier de la compétition.

Dans la mesure du possible, surtout pour les phases finales, les arbitres sont secondés par des juges de ligne et par une personne chargée de l'affichage du score.

## **5. Documentation**

En général, toute compétition donne lieu à l'établissement de la documentation suivante :

- le "Prospectus", c'est-à-dire le document annonçant la compétition et sollicitant les inscriptions. Son contenu est défini à l'annexe 1.
- le "Règlement particulier", reprenant toutes les dispositions destinées à compléter le présent Règlement. Son contenu est défini à l'annexe 2.
- la "Convocation", c'est-à-dire le document diffusé aux intéressés afin de leur confirmer leur inscription et de leur fournir les informations utiles concernant le déroulement de la compétition. Son contenu est défini à l'annexe 3.
- 

## **6. Installations**

### **6.a La surface de jeu**

Il faut prévoir suffisamment d'espace entre les terrains pour que les joueurs ne soient pas gênés : au moins 1,25 m. de libre autour du terrain et 2 m. entre deux terrains alignés dans le sens de la longueur.

Pour une compétition internationale, l'espace libre autour du terrain devra être partout de 2 m.

### **6.b Plafond**

La hauteur minimale dégagée de tout obstacle à partir du sol doit être de 7 m. pour des compétitions régionales, de 8 m. pour des compétitions nationales, de 9 m. pour des compétitions internationales et de 12 m. pour les compétitions de l'I.B.F.

Au dessus de l'ensemble de l'aire de jeu, il ne doit pas y avoir d'obstacles tels que câbles, panneaux de basket-ball, poutres, lampes, rampes d'éclairage, etc., qui soient situés en dessous de la hauteur minimale appropriée.

### **6.c Circonstances exceptionnelles**

Lorsque des terrains ne sont pas totalement conformes au regard des règles 6.a et 6.b (par exemple présence d'un câble au dessus du terrain à moins de 7 m. du sol, etc.), l'autorisation de jouer sur ces terrains doit être accordée par le Juge-Arbitre, qui devra décider la règle particulière qui sera appliquée (par exemple *let* ou bien *faute*, quand le volant touche l'obstacle). Tous les participants de la compétition doivent avoir connaissance de cette règle, qui doit être précisée dans le règlement particulier de la compétition.

### **6.d Recommandations**

Le revêtement du sol : le terrain ne doit pas être glissant; en conséquence, il faut que le revêtement du sol (en bois ou synthétique) offre une bonne adhérence.

Le sol ne doit pas être peint en blanc, ni être d'une couleur éblouissante, ni être couvert d'un revêtement réfléchissant.

Les lignes doivent être de couleur jaune ou blanche ou bien, lorsqu'il y a déjà au sol d'autres tracés de ces couleurs-là, les lignes seront alors de préférence noires. Elles devront toujours être en totalité d'une seule couleur.

Les murs : les murs doivent être de couleur sombre, de préférence vert foncé, de façon à ce que l'on puisse bien voir le volant. Ceci est particulièrement important pour les murs situés aux extrémités du terrain; en particulier, ces murs ne doivent pas comporter de baies vitrées et, le cas échéant, des rideaux devront pouvoir masquer ces fenêtres.

L'éclairage : aussi bien en lumière artificielle qu'en lumière naturelle, l'éclairage doit être uniformément réparti sur tout le terrain et être suffisamment intense. Il est préférable que les lampes ne soient pas au-dessus du terrain, afin d'éviter que les joueurs soient éblouis.

L'aération et la température : la température de la salle devrait être maintenue au-dessus de 10°C et le système de chauffage ou d'aération doit être autant que possible silencieux. Les courants d'air doivent être évités et les bouches d'aération ou de chauffage soufflant de l'air ne doivent pas se trouver à proximité des terrains, afin que les trajectoires des volants ne soient pas perturbées.

## **7. Participation**

Le règlement particulier de la compétition fixe les conditions d'accès à la compétition. Ces conditions concernent notamment : l'âge, la zone géographique concernée, le niveau des joueurs.

Dans tous les cas, tous les participants doivent être licenciés et en possession d'un certificat médical d'aptitude. Ces éléments sont à contrôler par tout moyen approprié avant le début de la compétition (contrôle préalable des fichiers de la Ligue, contrôle des licences à l'arrivée des joueurs,...). Pour les licenciés d'une fédération étrangère, la feuille d'engagement doit comporter une déclaration certifiant que les joueurs inscrits sont en règle vis-à-vis de leur réglementation nationale. Cette déclaration n'est pas nécessaire si les inscriptions sont effectuées directement par l'instance fédérale étrangère.

Si un joueur n'est pas en mesure de produire les preuves demandées, il devra faire une déclaration sur l'honneur (cf. annexe 4) et transmettre copie des documents nécessaires à l'instance qui a autorisé la compétition dans les 5 jours, sous peine de sanction. S'il refuse de faire cette déclaration, le Juge-Arbitre devra lui refuser l'accès à la compétition.

Un joueur a le droit de s'inscrire dans la série de son classement ou dans l'une des séries supérieures et en aucun cas dans une série inférieure. Un joueur qui s'est inscrit dans deux ou trois disciplines différentes, ne peut s'inscrire que dans deux séries de classement différentes au maximum, sauf si cette possibilité est explicitement exclue dans le règlement particulier de la compétition.

En aucun cas, un joueur ne peut s'inscrire, pour la même discipline, dans deux séries de classement différentes ni dans deux catégories d'âge.

Une inscription peut être refusée, pour non respect des conditions consignées dans le règlement particulier et annoncées dans le prospectus de la compétition, ou si elle émane d'un joueur qui fait l'objet d'une sanction disciplinaire, ou encore en raison du dépassement du nombre de participants qui peuvent être accueillis. Dans ce dernier cas, les critères de sélection (niveau des joueurs, ordre d'arrivée des inscriptions...) doivent être précisés dans le règlement particulier de la compétition.

L'inscription d'un joueur dépendant d'une fédération étrangère ne peut être acceptée qu'avec l'accord de sa fédération. Cet accord est considéré comme acquis si la fédération concernée ne s'est pas manifestée après avoir eu connaissance du souhait d'inviter un ou plusieurs de ses joueurs au moins 3 mois avant la compétition.

## **8. Inscriptions**

Les inscriptions doivent être effectuées par écrit, dans les délais et accompagnées des informations demandées par le règlement particulier de la compétition. Il ne sera pas tenu compte d'une inscription assortie d'une condition non remplie au moment du tirage au sort. En particulier, les tableaux de doubles ne doivent pas comprendre de paire incomplète. Il est entendu que les moyens télématiques sont assimilés à l'écrit.

## **9. Droits d'engagement**

Les droits d'engagement sont exigibles au moment de l'inscription et sont en principe personnels et non-transférables. Ils sont remboursables en cas de désistement notifié avant la date-limite d'inscription. Passé ce délai, ils ne sont remboursables qu'en cas de force majeure (blessure, maladie, raison professionnelle ou personnelle impérative...) dûment justifiée par une attestation appropriée (certificat médical, attestation de l'employeur...).

## **10. Tableaux**

### **10.a Définition et dimensions**

Le niveau des tableaux est défini par référence aux séries du classement fédéral (par exemple tableau ouvert aux joueurs A, aux joueurs B2 et en dessous, etc.)

Le nombre minimum de joueurs/paires pour constituer un tableau est en principe de :

- 8 pour un tableau d'élimination directe;
- 6 pour des phases éliminatoires en poules;
- 4 pour une poule unique.

Si le nombre d'inscriptions minimum pour un tableau n'est pas atteint, celui-ci ne peut être maintenu qu'avec l'accord des intéressés; en l'absence de cet accord, le tableau est annulé et les droits d'engagement correspondants remboursés.

Deux tableaux ne peuvent être fusionnés que si cette possibilité, consignée dans le règlement particulier, a été portée à la connaissance des joueurs avant l'inscription.

### **10.b Forme des tableaux**

Les compétitions sont généralement organisées sous forme de tableaux d'élimination directe. Si le nombre de participants n'est pas une puissance de 2, certains d'entre eux bénéficieront d'une exemption au premier tour. Dans ce cas, les places vacantes doivent être placées dans l'ordre et aux endroits indiqués par les cases numérotées dans les schémas de l'annexe 5.

Les tours préliminaires peuvent prendre la forme de poules de 3, 4, voire exceptionnellement 5 joueurs.

Dans les tableaux comportant des poules, le nombre de qualifiés sera :

- 1 (de préférence) ou 2 par poule de 3;
- 1 ou 2 (de préférence) par poule de 4 ou 5.

Dans la mesure du possible, le tableau final qui suit la phase des poules sera un tableau d'élimination directe "complet" (2, 4, 8, 16,...), le nombre de poules et le nombre de qualifiés par poule étant déterminés en fonction de ce critère. Le nombre de qualifiés par poule sera porté à l'avance à la connaissance des intéressés.

Si les poules sont composées d'un nombre de joueurs inégal, l'écart numérique entre elles ne doit pas dépasser l'unité (cf. art. 11.a). Les poules où les joueurs sont les moins nombreux doivent être celles des têtes de série les plus élevées. Si les dimensions du tableau final nécessitent un nombre inégal de qualifiés par poule, ce sont les poules les plus nombreuses qui doivent fournir plus de qualifiés que les autres.

Dans le tableau final suivant une phase de poules, la distribution des têtes de série (ou des vainqueurs des poules où étaient placées les têtes de série) devra respecter la règle normale. Dans les cas où le tableau prévoit plus qu'un seul qualifié par poule, les places des autres qualifiés sont également définies à l'avance de manière à les séparer des têtes de série. Dans les cas où le tableau prévoit 2 qualifiés par poule, les seconds de poule doivent être placés par tirage au sort dans les demi-tableaux opposés aux autres qualifiés de la même poule. Ce tirage au sort sera normalement public. Si, toutefois, il est effectué de manière anonyme à l'avance, il sera tenu secret jusqu'à l'achèvement de tous les matches de poule.

La séparation par provenance (cf. article 11.c) est appliquée (en l'adaptant selon le nombre de poules) au moment de la distribution des joueurs dans les poules. Elle n'est pas applicable lors d'un éventuel tirage au sort à la sortie des poules.

## **11. Confection des tableaux**

### **11.a Tirage au sort**

Il se fait sous la responsabilité du Juge-Arbitre. Le placement dans le tableau de tous les inscrits peut se faire par tirage au sort intégral. Toutefois, il est recommandé, quand c'est possible, de désigner des têtes de série et de séparer les joueurs d'une même provenance. La méthode de confection des tableaux est exposée dans le détail aux annexes 6 et 7.

Un tableau ne doit pas être conçu de telle manière qu'un joueur doive disputer plus d'un match de plus que les autres pour accéder au même stade dans chaque phase de la compétition. Une dérogation à ce principe est possible pour un tableau à entrée progressive, où les joueurs entrent en lice à des stades différents suivant leur niveau ou série de classement (phases qualificatives et phases finales).

Dans les compétitions par poules, par dérogation au principe du tirage au sort, le règlement particulier peut prévoir le placement des joueurs ou des équipes dans les poules selon un ordre prédéfini ou au moyen de tirages au sort successifs par groupes de niveau, en fonction d'un classement ou d'une qualification antérieure.

### **11.b Têtes de série**

La désignation de têtes de série est souhaitable chaque fois que la connaissance de la valeur des participants le permet.

Sont désignés têtes de série les joueurs qui, selon les informations à la disposition du Comité d'Organisation et sous le contrôle du Juge-Arbitre, sont les plus forts dans les différents tableaux au moment du tirage au sort des tableaux. Le classement fédéral constitue un instrument utile à cet effet, étant entendu cependant qu'il convient d'accorder davantage d'importance à la forme du moment et aux résultats récents qu'au bilan à long terme.

Dans un tableau d'élimination directe, le nombre de têtes de série ne doit pas dépasser :

- 2 dans un tableau de 15 ou moins;
- 4 dans un tableau de 16 à 31;
- 8 dans un tableau de 32 à 63;
- 16 dans un tableau de 64 ou plus.

Dans un tableau où les éliminatoires prennent la forme de poules, les mêmes proportions doivent être respectées. Toutefois, elle peuvent être dépassées pour atteindre le chiffre de 1 tête de série par poule.

Les têtes de série sont placées dans le tableau de la manière suivante (cf. annexes 5, 6 et 7) :

- la tête de série n° 1 au début du demi-tableau supérieur;
- la tête de série n° 2 à la fin du demi-tableau inférieur;
- les têtes de série n° 3 et 4 au début du 2ème quart de tableau et à la fin du 3ème quart de tableau, par tirage au sort (sous réserve de l'article 11.c ci-dessous);
- les têtes de série n° 5, 6, 7 et 8 au début des 2ème et 4ème et à la fin des 5ème et 7ème huitièmes de tableau (sous réserve de l'article 11.c ci-dessous).

Dans les poules, chaque tête de série occupe la première place de sa poule.

### **11.c Séparation des joueurs d'une même provenance**

Il est souhaitable de séparer les joueurs d'une même provenance (même club, même Ligue, même équipe nationale, etc., selon le niveau et la zone d'attraction de la compétition). La méthode à appliquer est celle recommandée par l'I.B.F. dans l'article 9.7 des *Competition Regulations* (cf. annexe 6), à savoir :

- les 2 joueurs les plus forts du même club/Ligue/pays sont placés par tirage au sort dans les deux demi-tableaux opposés;
- les 2 joueurs suivants sont placés par tirage au sort dans les deux quarts de tableau non occupés par les deux premiers;
- si le tableau est de 32 ou plus, les 4 joueurs suivants sont placés par tirage au sort dans les quatre huitièmes de tableau non occupés.

En dehors de l'application de cette méthode (par exemple si le nombre de joueurs d'une provenance donnée dépasse les chiffres indiqués), le tirage au sort ne peut être dirigé que pour éviter que deux joueurs d'une même provenance ne se rencontrent au premier tour. Il est entendu que la "méthode I.B.F." n'implique qu'un tirage préliminaire, la place précise de chacun dans sa partie du tableau restant à déterminer lors du tirage au sort général.

## **12. Publication des tableaux**

Les tableaux doivent être rendus publics au moins une heure avant l'heure prévue du début du premier match du tableau concerné. Ils peuvent être publiés dès le tirage au sort terminé.

## **13. Remplacements**

Avant la publication des tableaux, un joueur défaillant peut être remplacé par un autre à condition de ne pas fausser le tableau, ni entraîner d'autres modifications importantes génératrices de difficultés pratiques.

Après publication des tableaux, un joueur empêché de participer pour des raisons de force majeure <sup>(1)</sup> peut être remplacé, avant le début du tour concerné, dans les conditions suivantes :

- en simple, le remplaçant ne doit pas avoir une valeur telle qu'il aurait dû occuper une place de tête de série plus élevée que le joueur remplacé. Le remplaçant sera pris, le cas échéant, sur une liste préalablement établie par ordre de priorité.
- en double, un joueur privé de son partenaire peut demander son remplacement par un autre joueur dont le choix peut être limité par le règlement particulier de la compétition. S'il n'a pas nommé son nouveau partenaire dans le délai imparti par le Juge-Arbitre, il sera lui-même retiré du tableau et une autre paire pourra prendre la place ainsi libérée. La nouvelle paire ne doit pas avoir une valeur telle qu'elle aurait dû occuper une place de tête de série plus élevée que la paire remplacée. La constitution de la nouvelle paire ne doit avoir aucune incidence sur la composition d'une autre paire dans le même ou un autre tableau.

Il est précisé que deux joueurs privés de leurs partenaires respectifs peuvent constituer ensemble une nouvelle paire; dans ce cas, si l'une des paires précédentes bénéficiait d'une exemption, c'est la place de celle-ci qui sera occupée par la nouvelle paire; sinon, la place sera déterminée par tirage au sort, sauf s'il y a lieu d'appliquer le principe de séparation par provenance.

Sauf dans le cas mentionné ci-dessus (cas des deux "orphelins"), un joueur déjà placé dans le tableau ne doit en aucun cas être déplacé.

Dans le cas de l'intégration de plusieurs nouveaux joueurs ou paires dans un tableau à la place de joueurs/paires défaillants, la place de chacun(e) est déterminée par tirage au sort, sauf s'il y a lieu d'appliquer le principe de séparation par provenance.

En aucun cas un joueur qui a déjà joué dans un tableau ne peut être remplacé par un autre dans le même tableau.

Le remplacement de joueurs empêchés doit normalement intervenir avant le début du tour concerné. Toutefois, le Juge-Arbitre peut autoriser un remplacement après ce délai, si le cas de force majeure le motivant intervient après le début du tour en question, sous réserve de pouvoir prévenir le ou les adversaires en temps voulu.

S'il s'avère après publication des tableaux que l'un ou plusieurs de ceux-ci se trouvent excessivement déséquilibrés par des déficiences importantes par leur nombre ou la valeur des joueurs concernés, le Juge-Arbitre peut décider de procéder à un nouveau tirage au sort. En prenant sa décision, il devra tenir compte notamment des difficultés qui pourraient résulter des modifications de l'horaire et de l'heure de convocation des joueurs concernés. En aucun cas, il ne peut être procédé à un nouveau tirage au sort après le lancement du tableau concerné.

## **14. Horaire des matches et temps de repos**

Sauf décision exceptionnelle du Juge-Arbitre, aucun match ne doit débuter avant 8 h. 00, ni après 23 h. 00. Aucune compétition qui n'est pas suivie d'un jour férié ne doit se terminer après 21 h. 00 si elle est limitée aux joueurs d'une seule Ligue, ou 19 h. 00 si elle est également ouverte à d'autres joueurs ou si elle est organisée à l'intention de jeunes.

---

(1) La convocation imprévue à une manifestation d'une Équipe de France (stage d'entraînement ou de sélection, rencontre ou tournoi international) est assimilée à un cas de force majeure.

En règle générale, les matches doivent être programmés de telle sorte qu'aucun joueur ne joue plus de 8 matches par jour. A titre exceptionnel et avec l'accord de la Commission des Compétitions concernée, le Juge-arbitre peut autoriser neuf matches dans la même journée dans l'intérêt de la compétition, si cela est compatible avec les temps de repos des joueurs. Le dépassement des 8 matches ne peut pas être autorisé s'il s'agit des phases finales de la compétition.

Tout joueur a droit à un temps minimum de repos entre deux matches consécutifs. Ce temps, compris entre 20 et 30 minutes, sera le même pour toutes les disciplines et devra être précisé dans le règlement particulier de la compétition. Il ne pourra être réduit qu'avec l'accord exprès de l'intéressé. Le Juge-Arbitre pourra accorder un repos plus long lorsque cela lui paraît souhaitable.

Le temps de repos est compté de l'annonce du dernier point du match précédent jusqu'à l'annonce du match suivant.

### **15. Programmation et déroulement des matches**

Un programme horaire doit être établi et porté à la connaissance des joueurs en même temps que la publication obligatoire des tableaux (une heure avant le début de la compétition).

L'horaire sera assorti des réserves suivantes :

- qu'il est indicatif;
- que les matches pourront être appelés avec un maximum de 60 minutes d'avance sur l'heure annoncée;
- que les joueurs qui ne se présentent pas sur le terrain dans les 5 minutes suivant l'appel de leur match pourront être déclarés forfaits par le Juge-Arbitre.

Cet horaire sera établi en tenant compte d'une durée moyenne de match basée sur le tableau indicatif figurant à l'annexe 8. Il prévoira d'alterner les tableaux et les séries afin d'éviter les interruptions dues au temps de repos. Il prévoira une marge pour compenser les temps morts inévitables, en particulier après les doubles mixtes. Il prévoira une marge plus ou moins large suivant la phase de la compétition (prévoir davantage pour les phases finales). Il sera mis à jour au fur et à mesure du déroulement de la compétition.

Afin de ne pas avantager certains joueurs, tous les matches du même tour doivent, sauf contrainte majeure, être joués dans la même tranche horaire.

Un temps dit "d'échauffement" sur le terrain est accordé aux joueurs entre l'appel de leur match et le début de celui-ci. Ce temps ne doit pas être inférieur à 2 minutes.

L'ordre des matches dans les poules sera déterminé par le Juge-Arbitre. En l'absence de toute contrainte particulière, il sera établi de manière :

- à retarder, le cas échéant (ex. poule de 3 ou de 5) l'entrée en lice de la tête de série;
- à programmer en dernier les matches réputés être décisifs, à savoir :
  - dans une poule de 3 où A est la tête de série :
    - B-C
    - A-perdant BC
    - A-gagnant BC
 (cet ordre est impératif lorsqu'un seul qualifié est prévu par poule, afin d'éviter un dernier match sans enjeu)
  - dans une poule de 4 où A est la tête de série :
 

A-C	B-D
Gagnant AC - Perdant BD	Gagnant BD - Perdant AC
Gagnant AC - Gagnant BD	Perdant AC - Perdant BD
  - dans une poule de 5 où A est la tête de série :
 

B-C	D-E	(A exempt)
A-D	C-E	(B exempt)
A-E	B-D	(C exempt)
A-C	B-E	(D exempt)
C-D	A-B	(E exempt)

L'ordre des matches lors des phases finales n'est pas réglementé. Il est déterminé avec l'accord du Juge-Arbitre.

### **16. Résultats des matches**

Le classement des poules est établi de la manière suivante :

- a) Les joueurs sont d'abord classés selon le résultat d'ensemble de leurs matches, selon le barème suivant :
  - victoire : +1 point
  - défaite : 0 point
  - forfait : -1 point
- b) En cas d'égalité entre 2 joueurs, leur classement est déterminé par le résultat du match direct entre eux.

- c) En cas d'égalité entre 3 joueurs et plus, on les départage au bénéfice de la meilleure différence entre le nombre de sets gagnés et perdus.
- d) S'il en résulte une égalité entre 2 joueurs, on se ramène au cas b).
- e) Si l'égalité persiste entre 3 joueurs et plus, on les départage au bénéfice des points gagnés et perdus.
- f) En dernier ressort, les joueurs à égalité sont départagés au bénéfice de l'âge (l'avantage étant accordé au plus jeune, sauf dans la catégorie des Vétérans).

Tout forfait involontaire est compté comme une défaite 0-15, 0-15 (0-11, 0-11 en simple dames) pour le joueur défaillant et comme une victoire 15-0, 15-0 (11-0, 11-0 en simple dames) pour son adversaire.

En cas d'abandon en cours de match, le joueur défaillant est crédité du nombre de sets et de points effectivement gagnés et son adversaire du nombre de sets et points nécessaires à la victoire.

Toutefois, si le joueur défaillant ne participe plus au tableau concerné, ses résultats ne sont pas pris en compte pour le classement de la poule (Ces résultats gardent leur validité pour le Classement des joueurs).

Tout forfait volontaire vaut retrait de la compétition (cf. article 17).

## **17. Forfaits**

On distingue :

- i. le forfait volontaire consistant, pour un joueur inscrit :
  - soit, sans raison valable ou sans prévenir, à ne pas se présenter à la compétition;
  - soit à renoncer sans raison valable (force majeure) à jouer un match.
- ii. le forfait involontaire consistant à voir accorder une victoire par w/o à son adversaire en raison d'une absence ou retard indépendant de la volonté de l'intéressé.

Tout forfait volontaire entraîne le retrait de tous les tableaux de la compétition, ainsi qu'une sanction consistant en l'interdiction de toute compétition pendant 2 mois pour une première infraction et de 6 mois en cas de récidive au cours de la même saison.

Tous les cas d'absence sont consignés par le Juge-arbitre dans son rapport, auquel sont joints, le cas échéant, les justificatifs produits. En l'absence de justificatifs joints au rapport du juge-arbitre, l'intéressé dispose d'un délai de 5 jours pour se justifier par lettre recommandée avec Accusé de réception adressée au siège. Passé ce délai, la sanction devient applicable de plein droit à compter de la date de l'infraction. Les mois de juillet et août ne sont pas pris en compte pour calculer la durée de l'interdiction. La liste de joueurs frappés d'interdiction est diffusée par le siège fédéral.

S'il s'agit du forfait d'une équipe, celle-ci est interdite de compétition par équipe pour les mêmes périodes.

Le Juge-Arbitre est seul juge du caractère involontaire du forfait (blessure, maladie, retard...).

## **18. Volants**

Les joueurs classés (A, B, C, D et E) jouent avec des volants en plumes. Lorsqu'un match oppose un joueur "Non Classé" à un joueur classé, le match se joue en volants plumes.

Il est recommandé que les volants soient fournis gratuitement par l'organisateur au moins pour les finales. La marque et le type de ces volants doivent être annoncés à l'avance et mentionnés dans le règlement particulier de la compétition. Le volant ainsi désigné constitue le volant officiel, il doit être en vente sur les lieux de la compétition et devra être utilisé par les compétiteurs en cas de désaccord entre eux. Il doit être disponible sur le marché français.

L'organisateur peut imposer l'utilisation d'un seul type de volant pour toute la compétition :

- si les volants sont fournis gratuitement, ou
- si le coût des volants est compris dans les droits d'engagement, ou
- si le volant considéré est en vente sur les lieux de la compétition à un prix préférentiel (au moins 10% moins cher que le prix public), qui doit alors être mentionné dans le prospectus.

Le prospectus de la compétition doit clairement indiquer la solution retenue. En outre, si les volants sont à la charge des joueurs, il doit préciser les modalités :

- partage égal entre les deux joueurs/paires, ou
- remplacement par le perdant des volants qu'il n'a pas lui-même fournis.

En principe, tout volant conforme aux normes définies par l'I.B.F. est susceptible d'être utilisé dans les compétitions. Toutefois, le choix entre un certain nombre de volants agréés peut être imposé par l'organisme compétent pour certaines compétitions.

## **19. Récompenses**

### **19.1 Récompenses en espèces**

L'octroi de prix en espèces atteignant une certaine somme <sup>(2)</sup> fait entrer la compétition dans la catégorie "Open", pour laquelle l'autorisation de l'I.B.F. et le respect des règlements de cet organisme est nécessaire.

Pour des prix en espèces dépassant les deux tiers de cette somme, la Fédération peut imposer, selon des modalités à définir par voie de Circulaire, des conditions particulières relatives à l'organisation de la compétition, ainsi qu'au versement et à la répartition des prix et, éventuellement, au versement d'une redevance au profit de la F.F.BA.

Les prix en espèces sont interdits dans les compétitions organisées à l'intention des mineurs. Si un mineur atteint un rang ouvrant droit à un prix en espèces dans un tableau "Seniors", le montant est obligatoirement versé par chèque au représentant légal du joueur, par l'intermédiaire de la F.F.BA.

### **19.2 Autres récompenses**

La valeur approximative des récompenses proposées dans chaque série doit être clairement indiquée dans le prospectus.

## **20. Publicité**

Les inscriptions publicitaires ou autres sur les vêtements des joueurs doivent se conformer aux règles édictées par voie de Circulaire (voir p. 35-10 et suivantes du Guide).

Les panneaux ou autres supports publicitaires disposés dans le gymnase doivent être conformes aux règles édictées par voie de Circulaire (voir p. 35-20 du Guide) et ne doivent en aucun cas gêner ni joueurs, ni arbitres, ni spectateurs. Ils doivent par ailleurs respecter la législation en vigueur quant à leur contenu.

## **21. Précautions médicales**

Une permanence de premier secours doit être prévue pendant la durée de la compétition. Une trousse de secours contenant tout ce qui est nécessaire pour donner les premiers soins doit être disponible dans tous les gymnases où se déroule la compétition. La possibilité de contacter un service médical d'urgence doit être assurée à tout moment. Dans les compétitions importantes, la présence d'un médecin est souhaitable.

---

(2) A la date d'édition, cette somme est de 7.500 F. pour un prix ou de 50.000 F. pour l'ensemble des tableaux d'une série. Les modifications éventuelles de ces montants seront communiquées par Circulaire.

## **22. Homologation**

L'homologation est accordée dans les conditions définies par Circulaire (voir p. 33-30 et suivantes du Guide), au vu des résultats complets et du rapport du Juge-Arbitre, qui doivent parvenir à la F.F.BA. dans les quinze jours suivant la compétition, sous peine d'amende.

## **23. Sanctions**

Toute infraction au présent Règlement expose son auteur à des sanctions selon les modalités définies par le Règlement Intérieur de la F.F.BA. Toute réclamation est à introduire par écrit dans les 8 jours auprès de la Commission des compétitions compétente, qui peut toutefois également agir d'office au vu des résultats de la compétition et du rapport du Juge-Arbitre.

En particulier, un joueur participant à une compétition sans licence, sans certificat médical approprié, sans certificat de reclassement ou dans une série inférieure à son classement, s'expose aux sanctions suivantes :

- annulation de ses résultats;
- restitution de prix éventuellement gagnés;
- une amende dont le montant par infraction (tableau) est fixé par Circulaire.

Un organisateur qui sciemment ou par négligence favorise de telles infractions s'expose aux mêmes amendes, sans préjudice d'autres sanctions, telles que le refus de demandes ultérieures d'autorisation.

### **Annexes :**

1. Prospectus
2. Règlement particulier
3. Convocation
4. Déclaration sur l'honneur
5. Placement des têtes de série et des places vacantes
6. Distribution des têtes de série et séparation par provenance
7. Méthode de tirage au sort pour l'application de l'article 11
8. Durées moyennes indicatives des matches

### **Principaux autres documents à consulter:**

- . Règles officielles (p. 32-10)
- . Autorisation et homologation des tournois (p. 33-30 et suivantes)
- . Tenues vestimentaires et publicité (p. 35-10 et suivantes)
- . Publicité sur la surface de jeu (p. 35-20)
- . Modèles de tableaux (p. 36-20 et suivantes)
- . Rapport de Juge-Arbitre (p. 36-60 à 36-62)



Annexe 1 au R.G. Compétitions 1993	
<b>PROSPECTUS D'UNE COMPÉTITION</b>	<i>adoption :</i> C.D. du 2/10/93 <i>entrée en vigueur :</i> 1/1/94 <i>validité :</i> permanente <i>remplace :</i> Règl. de 1980
	1 page

Le prospectus d'une compétition (document annonçant le tournoi et sollicitant des inscriptions) doit inclure les informations suivantes :

- le nom, le lieu et la date de la compétition;
- le numéro d'autorisation (tournois);
- le nom du Juge-Arbitre et, si possible, de ses adjoints;
- les horaires approximatifs;
- l'adresse pour l'envoi des inscriptions;
- l'adresse et le contact téléphonique pour les renseignements;
- la nature et la valeur des récompenses;
- les plans d'accès et toutes les informations utiles concernant l'accueil (hébergement, restauration, transport) <sup>(1)</sup>;
- les points importants du règlement particulier;
- le formulaire d'engagement, qui doit obligatoirement comporter les informations suivantes concernant le joueur :
  - nom, prénom, club;
  - classement;
  - catégorie d'âge;
  - numéro de licence;
  - les tableaux où il souhaite s'engager.

---

<sup>(1)</sup> Ces éléments peuvent également être diffusés avec la convocation (cf. annexe 3)

Annexe 2 au R.G. Compétitions 1993	
<b>RÈGLEMENT PARTICULIER D'UNE COMPÉTITION</b>	<i>adoption :</i> C.D. du 2/10/93 <i>entrée en vigueur :</i> 1/1/94 <i>validité :</i> permanente <i>remplace :</i> Règl. de 1980
	1 page

Le règlement particulier d'une compétition doit regrouper tous les éléments nécessaires pour compléter le Règlement Général des Compétitions, notamment :

- les licenciés concernés (zone géographique, catégories d'âge, séries de classement);
- les tableaux proposés et le mode de compétition (élimination directe, poules...);
- le nombre maximum de participants et le critère qui sera appliqué en cas de surnombre;
- la limitation éventuelle du nombre de disciplines et du panachage des séries;
- la date limite d'inscription (préciser date de réception ou cachet de la poste);
- le montant des droits d'engagement;
- le mode d'inscription et de paiement (individuel, par club...);
- le mode de fourniture des volants, ainsi que la marque et le type du volant officiel;
- le mode d'arbitrage retenu;
- toute autre condition de participation (ex.: obligation d'assumer les fonctions d'arbitre ou de juge de ligne...);
- le cas échéant, la possibilité de fusion de tableaux;
- le temps de repos minimum entre deux matches;
- le temps dit "d'échauffement" autorisé sur le terrain;
- le cas échéant, la règle concernant les volants touchant un obstacle au-dessus du terrain;
- le cas échéant, la règle limitant le choix d'un nouveau partenaire en cas de défaillance du partenaire inscrit;
- toute autre disposition spécifique.

Annexe 3 au R.G. Compétitions 1995	
<b>CONVOCAATION À UNE COMPÉTITION</b>	<i>adoption :</i> C.D. du 2/10/93 + rév. <i>entrée en vigueur :</i> 1/09/95 <i>validité :</i> permanente <i>remplace :</i> Règl. de 1980
	1 page

Il est souhaitable d'adresser des convocations aux joueurs dont les inscriptions sont retenues. Il s'agit d'un envoi comportant :

- la confirmation de l'inscription des intéressés (séries, disciplines);
- l'heure de convocation dans la salle et l'heure prévue de leur premier match;
- les adresses et plans utiles;
- le cas échéant, l'hébergement retenu à leur demande.

La convocation peut être diffusée par courrier, par des moyens télématiques ou, exceptionnellement, par téléphone.



Annexe 4 au R.G. Compétitions 1993 Formulaire Compétitions 93/4	<i>adoption :</i> C.D. du 16/6/93 <i>entrée en vigueur :</i> 1/9/93 <i>validité :</i> permanente <i>remplace :</i> Règl. de 1980
<b>DÉCLARATION SUR L'HONNEUR (ACCÈS A UNE COMPÉTITION)</b>	1 page

*La présente déclaration est à remplir par un joueur inscrit à une compétition et dans l'incapacité de fournir les documents attestant des conditions nécessaires à sa participation (Article 7 du R.G.C.).*

*Elle est à remettre au Juge-Arbitre, qui la joindra à son rapport.*

## DÉCLARATION SUR L'HONNEUR

Je, sousigné(e) ..... (NOM, prénom),  
 inscrit(e) à ..... (Nom de la compétition)  
 se déroulant à ..... le ..... 19.....,

**DÉCLARE SUR L'HONNEUR** (cocher les mentions applicables)

- être **licencié(e)** pour la saison en cours au club de ..... , dépt : .....
- étant inscrit dans une catégorie d'âge supérieure, être en possession du certificat de **surclassement** nécessaire, à savoir (cocher) :
  - simple** surclassement
  - double** surclassement
  - vétéran** autorisé
- ayant repris la compétition après avoir été mis(e) hors classement pour arrêt de compétition, être en possession d'un **certificat de reclassement** délivré par la commission compétente.

**Les pièces justificatives de la situation du joueur doivent parvenir à la commission des compétitions dans les 8 jours suivant la manifestation.**

NOM, Prénom, qualité et signature de l'accompagnateur officiel d'un joueur mineur :	Signature du joueur :
	Visa du Juge-Arbitre

Annexe 5 au R.G. Compétitions 1993	
<b>PLACEMENT DES TÊTES DE SÉRIE ET DES PLACES VACANTES</b>	<i>adoption :</i> C.D. du 2/10/93 <i>entrée en vigueur :</i> 1/1/94 <i>validité :</i> permanente <i>remplace :</i> Règl. de 1980 C.CNRègl.1986/1
	2 pages

Le présent document est conforme à la règle 9. des *Competition Regulations* de l'I.B.F. (*Statute Book*).

- Les tableaux figurant à la page suivante indiquent comment placer les têtes de série et les places vacantes pour :
  - un "Tableau de 64" (de 33 à 64 joueurs);
  - un "Tableau de 32" (de 17 à 32 joueurs);
  - un "Tableau de 16" (de 9 à 16 joueurs);
  - un "Tableau de 8" (de 4 à 8 joueurs).
  
- Les têtes de série sont placées selon l'article 11.b du Règlement Général des Compétitions (voir également annexe 6 ci-après). On lira :
  - "T.d.S. 1" : place de la tête de série n° 1 (tous tableaux);
  - "T.d.S. 2" : place de la tête de série n° 2 (tous tableaux);
  - "T.d.S. 3/4" : places des têtes de série n° 3 et 4 (tableaux d'au moins 16 joueurs);
  - "T.d.S. 5/8" : places des têtes de série n° 5, 6, 7 et 8 (tableaux d'au moins 32 joueurs).
  
- Dans un tableau incomplet (où le nombre d'inscrits n'est pas une puissance de 2), un certain nombre de places dans le tableau restent inoccupées. Le placement de ces places vacantes est réglementé : s'il y a 1 place vacante, celle-ci sera placée à l'emplacement "Vacant 1"; s'il y en a 2, elles seront placées aux emplacements "Vacant 1" et "Vacant 2"; et ainsi de suite.
  
- Le cas des tableaux de plus de 64 joueurs n'est pas représenté dans les tableaux ci-après.

**Tableau de 64**

1	T.d.S. 1
2	Vacant 1
3	
4	Vacant 9
5	
6	Vacant 17
7	
8	Vacant 25
9	T.d.S. 5/8
10	Vacant 5
11	
12	Vacant 13
13	
14	Vacant 21
15	
16	Vacant 29
17	T.d.S. 3/4
18	Vacant 3
19	
20	Vacant 11
21	
22	Vacant 19
23	
24	Vacant 27
25	T.d.S. 5/8
26	Vacant 7
27	
28	Vacant 15
29	
30	Vacant 23
31	
32	Vacant 31
33	
34	
35	Vacant 24
36	
37	Vacant 16
38	
39	Vacant 8
40	T.d.S. 5/8
41	Vacant 28
42	
43	Vacant 20
44	
45	Vacant 12
46	
47	Vacant 4
48	T.d.S. 3/4
49	Vacant 30
50	
51	Vacant 22
52	
53	Vacant 14
54	
55	Vacant 6
56	T.d.S. 5/8
57	Vacant 26
58	
59	Vacant 18
60	
61	Vacant 10
62	
63	Vacant 2
64	T.d.S. 2

**Tableau de 32**

1	T.d.S. 1
2	Vacant 1
3	
4	Vacant 9
5	T.d.S. 5/8
6	Vacant 5
7	
8	Vacant 13
9	T.d.S. 3/4
10	Vacant 3
11	
12	Vacant 11
13	T.d.S. 5/8
14	Vacant 7
15	
16	Vacant 15
17	
18	
19	Vacant 8
20	T.d.S. 5/8
21	Vacant 12
22	
23	Vacant 4
24	T.d.S. 3/4
25	Vacant 14
26	
27	Vacant 6
28	T.d.S. 5/8
29	Vacant 10
30	
31	Vacant 2
32	T.d.S. 2

**Tableau de 16**

1	T.d.S. 1
2	Vacant 1
3	
4	Vacant 5
5	T.d.S. 3/4
6	Vacant 3
7	
8	Vacant 7
9	
10	
11	Vacant 4
12	T.d.S. 3/4
13	Vacant 6
14	
15	Vacant 2
16	T.d.S. 2

**Tableau de 8**

1	T.d.S. 1
2	Vacant 1
3	
4	Vacant 3
5	Vacant 4
6	
7	Vacant 2
8	T.d.S. 2

Annexe 6 au R.G. Compétitions 1993	<i>adoption :</i> C.D. du 2/10/93 <i>entrée en vigueur :</i> 1/1/94 <i>validité :</i> permanente <i>remplace :</i> Règl. de 1980
<b>DISTRIBUTION DES TÊTES DE SÉRIE ET SÉPARATION PAR PROVENANCE</b>	1 page

Le présent document est conforme aux règles 9.7 à 9.12 des *Competition Regulations* de l'I.B.F. (*Statute Book*).

*N.B. : pour "Association membre", on lira équipe nationale, Ligue ou club, selon les cas (cf. art. 11.c du Règlement Général des Compétitions).*

- 9.7 Afin que le tableau soit équilibré et que les joueurs d'une même Association membre ne se rencontrent pas dès les premiers tours, le tirage au sort peut être dirigé de la manière suivante :
- 9.7.1 Seront désignés : 16 têtes de série au maximum lorsque les inscriptions sont au nombre de 64 ou plus; 8 têtes de série pour 32 à 63 inscrits; 4 têtes de série pour 16 à 31 inscrits; 2 têtes de série pour moins de 16 inscrits.
  - 9.7.2 Seront désignés têtes de série les inscrits considérés comme étant les plus forts du moment dans la discipline.
  - 9.7.3 Les têtes de série seront placées dans le tableau aux emplacements indiqués dans le schéma. Celles du haut du tableau seront placées en haut de leur section (quart, huitième...), celles du bas en bas de leur section.
- 9.8 Les deux premières têtes de série seront placées comme suit :
- 9.8.1 Tête de série n° 1 en haut du tableau.
  - 9.8.2 Tête de série n° 2 en bas du tableau.
- 9.9 Les autres têtes de série seront placées en tenant compte de l'article 9.10.
- 9.9.1 Têtes de série n° 3 et 4 tirées au sort entre les deux quarts restant du tableau.
  - 9.9.2 Têtes de série n° 5 à 8 tirées au sort entre les huitièmes restant du tableau.
  - 9.9.3 Têtes de série n° 9 à 16 tirées au sort entre les seizièmes restant du tableau.
- 9.10 Les inscrits d'une même Association membre seront placés par tirage au sort de la manière suivante :
- 9.10.1 Les deux mieux classés dans les demi-tableaux opposés.
  - 9.10.2 Les troisième et quatrième dans les quarts restants.
  - 9.10.3 Lorsque le nombre d'inscrits est de 32 ou plus, les joueurs/paires classés de 5 à 8 dans les huitièmes restants.
- Cette méthode de séparation, lorsqu'une telle séparation est jugée souhaitable, est recommandée pour les tournois de tous les niveaux.
- 9.12 Pour l'application de l'article 9.10, on considèrera qu'une paire composée de deux joueurs de deux Associations différentes n'appartient à aucune Association membre.

**Autres documents à consulter** : Annexe 7 au Règlement Général des Compétitions



Annexe 7 au R.G. Compétitions 1993	<i>adoption :</i> C.D. du 2/10/93 <i>entrée en vigueur :</i> 1/1/94 <i>validité :</i> permanente <i>remplace :</i> Règl. de 1980
<b>MÉTHODE DE TIRAGE AU SORT DES TABLEAUX</b>	2 pages

• Documents et matériel nécessaires :

- La liste des inscriptions, regroupées par *pays* <sup>(1)</sup> et, lorsque c'est possible, ordonnées par ordre de force décroissante.
- La liste des têtes de série.
- Un tableau vierge correspondant à la puissance de 2 immédiatement supérieure (8, 16, 32, 64...) au nombre d'inscrits. Ce tableau doit être numéroté de haut en bas (de 1 à 8, de 1 à 16, de 1 à 32...).
- Un nombre de "pions" correspondant à la dimension du tableau (8, 16, 32, 64...), numérotés (de 1 à 8, de 1 à 16, de 1 à 32...); chaque pion permet de tirer au sort une place numérotée du tableau.
- 8 "jetons/huitièmes", marqués 1/8, 2/8, 3/8, 4/8, 5/8, 6/8, 7/8, 8/8. Chaque jeton permet de tirer au sort l'un des huitièmes de tableau, numérotés de haut en bas.
- 4 "jetons/quarts", marqués 1/4, 2/4, 3/4, 4/4 (chaque jeton permet de tirer au sort l'un des quarts de tableau).
- 2 "jetons/demis", marqués 1/2, 2/2 (chaque jeton permet de tirer au sort l'un des demi-tableaux).
- 8 "chapeaux/huitièmes", marqués 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8.
- 1 "chapeau général".

• Opérations préliminaires

- Regrouper les pions par huitièmes (p.ex. dans un tableau de 64, les pions numérotés de 1 à 8, puis ceux de 9 à 16, etc.).
- En fonction du nombre d'inscrits, calculer le nombre de places vacantes (égal à la dimension du tableau, p.ex. 64, moins le nombre d'inscrits); vérifier leurs emplacements, inscrire "vacant" aux emplacements correspondants du tableau; retirer les pions correspondant aux numéros des places vacantes.
- Ajouter deux colonnes libres à la liste des inscriptions : la première pour noter les parties de tableau affectées au joueur ou à la paire, la seconde pour noter le numéro de la place finalement affectée.
- Recenser le nombre d'inscrits par pays. Si un pays a plus de 8 (resp. 4) inscrits dans un tableau de plus de 32 (resp. moins de 32), cocher les 8 (resp. 4) premiers (par ordre de force décroissante), qui seront affectés chacun à un huitième (resp. quart) de tableau. Les suivants à partir du 9ème (resp. 5ème) sont considérés comme "en surnombre" et seront placés en fin de tirage.

• Placement des têtes de série

- Placer les têtes de série 1 et 2 dans le tableau; inscrire le numéro de leur place (p.ex. 1 et 64 pour un tableau de 64) en face de leurs noms dans la liste des inscrits; retirer les pions correspondants (p.ex. 1 et 64).
- Placer les deux têtes de série 3/4 : si l'une est de la même provenance que la tête de série n° 1 ou 2, la placer dans le demi-tableau opposé; sinon tirer au sort les demi-tableaux (à l'aide des jetons/demis 1/2 et 2/2); inscrire dans la liste des inscrits la place correspondante au demi-tableau ainsi choisi pour les têtes de série 3/4 (p.ex. 17 ou 48); les placer dans le tableau; retirer les pions correspondants (p.ex. 17 et 48).
- Placer les têtes de série n° 5/8 : si aucune d'entre elles n'est de même provenance qu'une autre tête de série, tirer au sort leur quart de tableau (jetons/quarts 1/4, 2/4, 3/4, 4/4); sinon, commencer par le pays ayant le plus de têtes de série, en séparant les joueurs d'une même provenance selon la méthode ci-dessous (cf. § "Placement des pays ayant plusieurs inscrits", en omettant la phase de tirage au sort de la place, puisque les places des têtes de série sont réservées).  
Inscrire dans la liste des inscrits les places correspondant aux quarts de tableau ainsi choisis pour les têtes de série n° 5/8 (p.ex. 9, 25, 40 ou 56); les placer dans le tableau; retirer les pions correspondants.
- Répartir l'ensemble des pions restants par huitièmes, dans leurs chapeaux/huitièmes respectifs.

(1) Par souci de concision, le mot *pays* est employé ici pour désigner la provenance des joueurs et peut donc signifier, selon la zone d'attraction de la compétition et le degré de séparation jugé souhaitable, leurs pays, Lignes ou clubs.

- Placement des pays ayant plusieurs inscrits

- Commencer par le pays ayant le plus d'inscrits (dans un tableau de 64 p.ex., 8 en omettant les joueurs en surnombre).
- Utiliser les jetons pour déterminer par tirages au sort successifs le huitième de tableau de chaque joueur : les 2 premiers du pays doivent être tirés dans les demi-tableaux opposés, les 2 prochains dans les autres quarts de tableau, les 4 prochains dans les huitièmes de tableau restants. Noter le huitième de chacun dans la première colonne.
- Tirer au sort la place numérotée de chaque joueur dans son huitième respectif, en procédant de haut en bas de la liste des inscrits (en tirant un pion dans le chapeau/huitième correspondant). Inscrire les noms au fur et à mesure dans le tableau.
- Procéder ainsi pour chaque pays ayant plus de 4 inscrits.
- Lorsqu'il ne reste plus que des pays ayant 4 inscrits ou moins, regrouper les pions restants par quarts de tableau (p.ex. 1 à 16, 17 à 32, 33 à 48, 49 à 64) dans les chapeaux/huitièmes 1 à 4.
- Pour les pays ayant 4 ou 3 inscrits, procéder comme précédemment pour déterminer le quart de tableau, puis la place numérotée de chacun des joueurs. Inscrire les noms dans le tableau.
- Lorsqu'il ne reste que des pays ayant 2 ou 1 inscrit, regrouper les pions restants par demi-tableau (p.ex. 1 à 32, 33 à 64) dans les chapeaux 1 et 2.
- Procéder comme précédemment pour déterminer le demi-tableau, puis la place de chacun. Inscrire les noms dans le tableau.

- Placement des inscrits restants

- Lorsqu'il ne reste plus que les inscrits en surnombre ou des inscrits isolés (pays ayant un seul inscrit, ou paires mixtes de deux pays différents), regrouper tous les pions restants dans le chapeau général. Tirer au sort, directement avec les pions, la place de chacun dans le tableau. Ce faisant, vérifier qu'un joueur en surnombre ne rencontre pas au premier match un joueur de même provenance (dans ce cas, tirer un autre pion ou affecter le joueur à la prochaine place libre du tableau).

