

## TMI 2026 - Présentation des challenges – Club de Badminton

Thème du TMI 2026 : Solidarité & Partage

Date de l'évènement : du Samedi 9 Mai au Dimanche 17 Mai 2026.

Défis réalisables du 9 avril au 17 Mai 2026

### Qui sommes-nous ?

Le Tour du Monde des Îlots (TMI) est un mouvement solidaire organisé par **Les Ilots de Langerhans**, association engagée dans le soutien aux enfants vivant avec un diabète de type 1 (DT1).

### L'objectif du TMI 2026

- Sensibiliser au diabète de type 1
- Mobiliser les clubs sportifs
- Créer de l'émulation et du partage

Un **classement national** sera établi sur la base de points cumulés par les équipes participantes.

**Des récompenses seront attribuées aux clubs les mieux classés (et ++ selon les partenaires de l'évènement national)**

Si le club souhaite faire participer un ou plusieurs de ses partenaires afin de récompenser ses joueurs participants, ne pas hésiter à contacter les équipes du TMI 2026 – [contact@tmi2026.org](mailto:contact@tmi2026.org).

Communication gratuite sur nos réseaux sociaux.

## Participation des Clubs de Badminton

### 1 Club = 1 Équipe

Chaque club inscrit constitue **une seule équipe**.

L'équipe est représentée par :

### Un Capitaine d'Équipe (réfèrent unique)

Le Capitaine :

- Inscrit le club
- Reçoit toutes les informations officielles
- Transmet les vidéos des défis
- Est l'unique interlocuteur avec les équipes TMI

Toute la communication passe exclusivement par lui.

## Organisation des Défis

Les défis peuvent être organisés :

- Lors d'un entraînement habituel  
OU
- Lors d'une journée spéciale organisée par le club

Ils doivent être réalisés entre : **le 9 avril et le dimanche 17 mai 2026**

## Validation

- Chaque défi doit être **filmé sans montage**
- Durée maximale : 5 minutes par défi
- La vidéo complète est transmise aux équipes TMI
- Les points sont attribués après validation

La vidéo fait foi.

## Les Défis Badminton TMI 2026

Les trois défis reposent sur un principe commun :

- ✓ Format collectif
- ✓ Durée maximale de 5 minutes
- ✓ Rotation obligatoire des joueurs
- ✓ Adaptable selon l'âge et le niveau

### Défi "Cibles Collectives – 5 Minutes"

Plusieurs **cibles sont placées à différents endroits sur le terrain.**

Chaque joueur de l'équipe engage à son tour et doit tenter **d'envoyer le volant dans l'une des cibles placées sur le terrain.**

Après chaque tentative, le joueur **laisse sa place à un autre coéquipier.**

Objectif :

Toucher **le plus grand nombre de cibles possible** pendant les 5 minutes.

La Cible :

Elle sera représentée par 4 feuilles de papier A4 positionnées sur le sol, jointes entre elles pour former un rectangle de 42cm x 60 cm

Positionnement :

Il y aura 2 cibles à positionner. Une dans chaque zone de service, à chaque coin (droit ou gauche de la zone), le long de la ligne de service.

Attribution des points :

Chaque cible touchée rapporte : **1 point à l'équipe**

Le total des cibles atteintes constitue **le score final de l'équipe.**

### Défi "Tournante – 5 Minutes"

Tous les joueurs du club se réunissent sur le terrain et se répartissent en **deux équipes de part et d'autre du filet.**

Le premier joueur engage l'échange.

Après avoir frappé le volant, il doit **courir rejoindre l'équipe située de l'autre côté du terrain**, pendant que l'échange continue.

Chaque joueur fait de même après avoir frappé le volant, créant ainsi **une rotation permanente entre les deux équipes**.

Objectif :

Réaliser **le plus grand nombre d'échanges consécutifs sans faire tomber le volant** pendant la durée du défi.

Si le volant touche le sol, le compteur d'échanges **revient à zéro** et les joueurs recommencent.

Attribution des points :

Le **plus grand nombre d'échanges consécutifs réalisé pendant les 5 minutes** sera retenu.

Ce score déterminera **le nombre de points attribués à l'équipe**.

## Défi "Le Double Assis – 5 Minutes"

Quatre joueurs maximum participent au défi, répartis en **deux équipes de deux joueurs**, placées de chaque côté du filet.

Les quatre joueurs doivent **rester assis sur le terrain** pendant toute la durée du défi.

Le premier joueur engage l'échange et les joueurs doivent ensuite **se renvoyer le volant sans qu'il ne touche le sol**.

Objectif :

Réaliser **le plus grand nombre d'échanges consécutifs sans faute**.

Si le volant touche le sol, le compteur d'échanges **revient à zéro** et les joueurs recommencent.

Attribution des points :

Le **plus grand nombre d'échanges réalisés consécutivement** pendant les 5 minutes sera retenu.

Ce score déterminera **le nombre de points attribués à l'équipe**.

## IMPORTANT – Photos & Vidéos

Les photos et/ou vidéos réalisées dans le cadre du TMI 2026 ont vocation à être publiées sur les réseaux sociaux officiels dédiés à l'événement, à savoir : Facebook & Instagram

Il appartient à chaque club :

- De vérifier les autorisations parentales de droit à l'image
- De s'assurer que la diffusion est conforme aux règles en vigueur
- De privilégier les prises de vue larges

## Pourquoi participer ?

Participer au TMI 2026 permet au club :

- De s'engager pour une cause solidaire
- De sensibiliser les jeunes licenciés et leurs familles
- De créer une dynamique collective positive
- De valoriser l'image du club
- De viser une place au classement national et les récompenses associées

Plus il y aura de clubs inscrits en Badminton, plus l'émulation sera forte dans la discipline.

## Modalités d'inscription

Le Capitaine peut inscrire son équipe via le site internet [www.tmi2026.org](http://www.tmi2026.org) OU par mail [inscription@tmi2026.org](mailto:inscription@tmi2026.org)

Informations demandées :

- Nom du Capitaine
- Adresse mail
- Nom de l'équipe
- Nombre total de joueurs participants

## Mise à jour des informations

Le Capitaine peut à tout moment ajuster le nombre de joueurs participants

## Application Mobile

L'application dédiée "**TMI 2026**" permet au Capitaine de :

- Consulter les informations de son équipe
- Modifier les données si nécessaire
- Consulter le classement du TMI 2026 (Classement également accessible sur Internet)

## Simplicité & Confidentialité

- Aucune inscription individuelle des participants (hormis le Capitaine)
- Aucune donnée nominative de joueur collectée
- Une seule personne adulte identifiée