

**RESEAU DU SPORT ETUDIANT DU QUEBEC
REGION DE QUÉBEC ET DE CHAUDIERE-APPALACHES
(RSEQ-QCA)**

mise à jour
2012-02-15

LIGUE ET CHAMPIONNAT

**RÈGLEMENTS
SPÉCIFIQUES**

B A D M I N T O N

Article 1 RÈGLEMENTS

1.1• Les règlements en vigueur sont ceux de la Fédération de badminton du Québec, sauf les modifications incluses dans ces règlements spécifiques et la réglementation générale du RSEQ-QCA.

1.2• **DÉFINITION DES CATÉGORIES D'ÂGE OFFICIELLES :**

1.2.1 **POUR LES CHAMPIONNATS (régional & provincial)**

Catégorie	DATE DE NAISSANCE
JUVÉNILÉ	du 1 ^{er} juillet 1993 au 30 septembre 1995
CADET (4)	du 1 ^{er} octobre 1995 au 30 septembre 1997
BENJAMIN	du 1 ^{er} octobre 1997 au 30 septembre 1999

1.2.2 **Pour toutes les activités de ligue (seulement)**

Catégorie	DATE DE NAISSANCE
JUVÉNILÉ F & M	né le 1 ^{er} juillet 1993 et après
CADET(3) M	né le 1 ^{er} octobre 1996 et après
BENJAMIN Mixte	(varie selon le sexe)
	Filles né le 1 ^{er} octobre 1997 et après
	Garçons né le 1 ^{er} octobre 1998 et après

1.3• Surclassement

Seul le simple surclassement est autorisé (Benjamin -> Cadet -> Juvénile). Le joueur ne peut évoluer que dans une seule catégorie (épreuve) lors d'un tournoi.

BAD - 2-

1.4• Tableau comparatif

Rappel des catégories d'âge (Attention : varie selon la ligue ou championnat régional) :

Ligue Badminton Masculin	DATE DE NAISSANCE Officielles - Régional - Provincial	Ligue Badminton Féminin
Juvenile masculin	JUVÉNILE du 1 ^{er} juillet 1992 au 30 septembre 1994	Juvenile féminin
	CADET du 1 ^{er} octobre 1994 au 30 septembre 1996	
<i>Cadet masculin</i>	Cadet-mineur (C3) du 1 ^{er} octobre 1995 au 30 septembre 1996	
	BENJAMIN du 1 ^{er} octobre 1996 au 30 septembre 1998	
Benjamin mixte	ATOME du 1 ^{er} octobre 1997 au 30 septembre 1998	

Article 2 VOLANT OFFICIEL

Le volant officiel est celui employé par la Fédération québécoise du sport étudiant, soit le Yonex Mavis 350 JAUNE.

Article 3 COSTUME

Le port du costume officiel identifié à l'institution est obligatoire pour tous les compétiteurs. La tenue sportive officielle doit respecter les critères suivants :

Gilet : T-shirt ou polo seulement. Aucune camisole, chemise, gilet sans manche ou demi-buste n'est accepté.

Short : Pantalon court ou bermuda. Aucun pantalon long, survêtement, en denim (jeans) ou de style cargo n'est accepté.

Espadrille : De type « court », compétition, pas de semelles noires.

Autres : Tout autre accessoire de nature non-sportive est également prohibé (ex. : casquette, chapeau, tuque, foulard, etc.)

BAD - 3-

Tout joueur qui se présente à la table de contrôle ou sur le terrain dans une tenue incorrecte et qui fait l'objet d'une plainte, doit se conformer à la règle avant sa rencontre (même si avisé lors de l'échauffement – max.2 min.) ou sera automatiquement disqualifié. Si le joueur, ou son entraîneur est avisé durant une rencontre, il devra régulariser sa tenue immédiatement après sa rencontre. Pour se faire, l'athlète et/ou son entraîneur doit être avisé au préalable par un autre entraîneur et/ou un responsable de la compétition (incluant les officiels mineurs à la table de contrôle). La simple remise d'une copie du règlement concernant la tenue vestimentaire est considérée comme un avis officiel au joueur.

Article 4 RETARD - ÉCHAUFFEMENT

- 4.1 Un joueur ou une équipe qui ne se présente pas à l'heure prévue pour le début de son match (deux minutes après le second appel) perd par forfait.
- 4.2 Les joueurs ont une période d'échauffement maximale de deux minutes avant un match.

Article 5 ENTRAÎNEURS

- 5.1• Lors de toutes rencontres, au terme de la période d'échauffement, une intervention de l'entraîneur maximale de 30 sec. est permise.
Lors de rencontres éliminatoires à 1 seul set de 21, lors du changement de côté **obligatoire**, dès que le premier joueur atteint 11 points. À ce moment, une intervention de l'entraîneur maximale de 60 sec. est permise.
Lors de rencontres éliminatoires à 2 de 3 sets, au terme de chaque set, l'entraîneur dispose d'un maximum de 90 secondes pour intervenir auprès de son (ses) joueur(s).
Aucune autre intervention (verbale et/ou autre) de qui que ce soit (entraîneur, parents, amis ou autre joueur) n'est permise durant une rencontre.
- 5.2 Procédure de plainte & sanctions :
- 1- Signaler au responsable de compétition les irrégularités.
 - 2- Le responsable de compétition doit aviser les contrevenants de cesser leur intervention.
 - 3- Si récidive, tous les contrevenants doivent quitter le gymnase (exclusion), jusqu'à la fin de la rencontre.
 - 4- Si récidive d'exclusion d'un même individu, lors du tournoi, l'individu est expulsé de la compétition, et son cas doit faire l'objet d'un rapport au RSEQ-OCA. Les sanctions prévues à la réglementation générale s'appliqueront à l'institution fautive, et selon le cas, le joueur aidé, son équipe et son institution peuvent être disqualifiés.

Article 6 **ENCADREMENT**

Tous les entraîneurs et adjoints officiels doivent être identifiés par l'institution en début d'année. De plus, il est fortement recommandé qu'ils soient également identifiés à leur école sur le site de compétition. Tous les intervenants doivent être des éducateurs physiques ou avoir suivi un stage niveau 1 en badminton.

Toute personne ne respectant pas les directives de l'organisateur sur la propreté et/ou les règles de sécurité des lieux peut être exclue de la compétition et peut également entraîner la disqualification et l'expulsion de tous les membres de son institution. Tous les entraîneurs et joueurs sont également responsable de la propreté des sites de compétition. Tous sont tenus de participer à la corvée de nettoyage lorsque demandé par l'organisateur sous peine d'expulsion. Tout frais de nettoyage supplémentaire (hors du commun) sera réparti à l'ensemble des institutions participantes à moins que l'(es) auteur(s) n'aient été identifiés. Il est de la responsabilité de l'entraîneur de s'assurer de la collaboration de tous ses joueurs.

Il est recommandé aux organisateurs d'annoncer, lors de la réunion des entraîneurs, les règles de propreté ainsi que le rôle de chacun lors de la corvée de nettoyage.

Article 7 **ARBITRAGE**

L'arbitrage est assuré par les athlètes participants. Sur demande des compétiteurs, un arbitre et/ou juge(s) de lignes peuvent être désignés par le responsable de compétition, si la demande est jugée recevable.

**RESEAU DU SPORT ETUDIANT DU QUEBEC
REGION DE QUÉBEC ET DE CHAUDIERE-APPALACHES
(RSEQ-QCA)**

**mise à jour
2012-02-15**

LIGUE (suite)

**RÈGLEMENTS
SPÉCIFIQUES**

B A D M I N T O N

Article 31 ADMISSIBILITÉ et CLASSIFICATION

31.1 Niveau de jeu (Classification des équipes) :

Juvenile	Féminin AA-BB-A Masculin AA-BB-A
Cadet(3)-mineur Benjamin *	Masculin AA-BB-A Mixte AA-BB-A

* Dans la catégorie Benjamin mixte, seuls les garçons d'âge Atome (B-mineur) sont acceptés.

31.2 Division des joueurs (section/calibre) :

À chaque tournoi, l'ensemble des joueurs de chaque équipe / catégorie / sexe, sont répartis en niveaux selon la force relative de chaque compétiteur.

JUVÉNILE :	JJ - J - K
CADET-MINEUR :	CC - C - D
BENJAMIN :	BB - A - B

31.3 Exclusion

Aucun participant ne peut être exclu en raison d'un niveau de jeu élevé.

31.4 Institution vs équipes vs semage

31.4.1 **Équipe :**

- **Une équipe Benjamin mixte, Cadet mineur et Juvenile masculin** est composée au **maximum de 8 joueurs ou 4 duos**.
- **Une équipe Juvenile féminine** est composée au **maximum de 6 joueuses ou 3 duos**.

Au début de l'année, **une école peut inscrire autant d'athlètes** d'une même catégorie / sexe **qu'elle le désire**, ayant pour but de permettre une grande participation.

BAD - 6-

31.4.2• À chaque tournoi, tous les joueurs d'une même catégorie / sexe de l'institution doivent être placés en ordre de force. Les joueurs pourront donc au cours d'une même saison cumuler des points pour l'une ou l'autre des équipes de son institution (selon sa performance).

31.4.3• Les équipes sont classées par niveau selon les principes suivants :

- 1- Toutes les équipes complètes ou les équipes #1 de toutes les institutions ayant 2 équipes et plus, inscrites dans une même catégorie / sexe sont classées au niveau AA.
 - 2- Toutes les équipes (**BX, CM et JM**) composées de **7 ou 8 joueurs**, ainsi que les équipes **juvéniles féminines** composées de **5 ou 6 joueuses** sont automatiquement classées AA.
 - 3- Toutes les équipes (**BX, CM et JM**) composées de **5 ou 6 joueurs**, ainsi que les équipes **juvéniles féminines** composées de **3 ou 4 joueuses** sont automatiquement classées BB.
 - 4- Toutes les équipes ayant un nombre **inférieur de participants aux nombres mentionnés aux points 2 et 3** sont automatiquement classées A.
 - 5- Toutes les équipes #2 des institutions sont classées au niveau A à moins qu'il existe une équipe #3 ou plus, dans la même catégorie pour cette institution, le cas échéant, l'équipe #2 sera classée BB et toutes les équipes suivantes sont classées au niveau A.
- **Le nombre de joueurs officiel est déterminé selon le nombre maximal de joueurs inscrits officiellement pour une équipe à l'un des 3 premiers tournois de la ligue. Le régisseur fera la promotion du niveau d'une équipe dès le constat de hausse du nombre de joueurs. Le calibre dans lequel évoluera chaque équipe sera donc déterminé de façon officielle et finale à la suite du 3^e tournoi de ligue de la saison.**
 - **Toutefois, après le 3^e tournoi, les points des joueurs excédentaires ne seront pas compilés si l'augmentation du nombre de joueurs procure un avantage au classement.**

31.5• Surclassement

Un joueur surclassé lors d'un tournoi de la ligue doit être identifié sur l'alignement du tournoi, en plus d'inscrire sa date de naissance, et ce, à chaque tournoi. Le surclassement est indépendant d'un tournoi à l'autre.

Exceptionnellement chez les filles, en absence de catégorie cadette dans la ligue, une joueuse d'âge benjamin peut évoluer en cadet M ou en juvénile féminin.

N.B. Une fille d'âge cadet inscrite en juvénile pourra évoluer en double en cadet masculin pour certain tournoi sans perdre son éligibilité au juvénile féminin.

TRÈS IMPORTANT !

Article 32 PARTICIPATION DES JOUEURS

- 32.1• Pour chaque tournoi, tous les entraîneurs (organiseurs inclus) doivent transmettre leur participation au régisseur via le site web du RSEQ-QCA , au plus tard le MERCREDI 13H précédant le tournoi, et ce, de la façon suivante :
- 1- Se rendre sur le site Internet du RSEQ-QCA à la rubrique scolaire/badminton
 - 2- Remplir le formulaire qui se trouve dans la section inscription
 - 3- Indiquer **le NOMBRE total d'athlètes ou de duos** pour chaque catégorie/sexes ainsi que la répartition des participants désiré par niveau (x-y-z), et ce, peu importe le nombre d'équipes que vous avez.
 - 4- Aucune inscription ne sera considérée autrement.

Note : Attention, lorsque la compétition se joue en **double** dans une catégorie, indiquez le **nombre de duos** et pas le nombre total de joueurs.

Ex. : École Sakarakette

Benjamin mixte	6 duos (3-1-2)
Cadet-mineur masculin	10 duos (6-2-2)
Juvenile féminin	5 (1-1-3)
Juvenile masculin	20 (8-4-8)
J. Pensefort 657-7678	

P.S. : La répartition demandée ne sera pas nécessairement appliquée mais considérée.

- 32.2 Peu importe la raison, une institution dont les inscriptions ne sont pas reçues le mercredi 13h, est automatiquement exclue de participation au tournoi. Si la situation se présente une 2^e fois dans la même saison, l'équipe (institution) est exclue de la ligue et sujette aux sanctions prévues pour désistement dans l'article 19.3.2 des règlements généraux.
- 32.3 Peu importe la raison, aucun ajout du nombre de compétiteurs dans une équipe n'est accepté après la date limite. Les absents sont disqualifiés et ne peuvent être remplacés par des excédents des autres écoles. L'organisateur qui accepte des inscriptions (tardives), non autorisées par le RSEQ-QCA ne sera pas dédommagé pour les volants et frais d'organisation des joueurs autres que ceux reconnus par le RSEQ-QCA. De plus, tous les points de l'équipe hôte et de l'école fautive seront annulés pour ce tournoi.

SANCTIONS

32.4 À chaque tournoi, l'équipe qui ne présente pas le nombre de joueurs prévu lors de la transmission de la participation est pénalisée comme suit :

1 - Pénalité au système de pointage :

En simple :	Nombre de joueurs absents	1	2	3	4 et plus
	Pénalité pour l'équipe	-1	-3	-6	0 pt accordé à l'équipe

En double :	Nombre de duos absents	1	2	3	4 et plus
	Pénalité pour l'équipe	-2	-6	-12	0 pt accordé à l'équipe

Note : les points sont déduits du total des points de l'équipe identifié au joueur absent selon le semage de l'alignement fourni. Ex : Si le joueur 3 est absent, les points sont déduit de l'équipe #1. Si le joueur 9 est absent, ils sont déduit de l'équipe #2.

EXEMPLE : 10 athlètes inscrits, 3 absents (donc 7 présents)

	<u>Athl. inscrits</u>	<u>Athl. présents</u>	<u>Pénalités</u>	
Équipe 2 :	2	0	2 abs. =	(-3) donc 0 pts
Équipe 1 :	8	7	1 abs. =	(-1) à déduire des points de l'équipe 1

Même si le total des pénalités prévues pour 3 joueurs absents est de (-6), l'équipe 1 ne recevra pas toute la pénalité puisqu'elle n'a qu'un athlète absent.

2 - L'institution ayant cumulé 3 joueurs et/ou duos absents et plus, sur l'ensemble de ses équipes, se voit imposer une amende de quinze dollars (15 \$) par joueur et/ou duo à partir du 3^e absent inclus.

32.5 Les entraîneurs doivent envoyer leur alignement en format électronique au RSEQ-QCA avant 17h le jeudi précédent la compétition, sans quoi une amende de 15\$ sera facturée.

32.6 Les entraîneurs doivent être présents au secrétariat de la compétition au moins 15 minutes avant l'heure prévue pour le début du tournoi (8 h 45) pour :

- Vérification, correction et ajustement (s'il y a lieu) de la répartition des joueurs dans les sections selon les règles établies (voir art.35). Aucune modification ne peut être apportée à la grille de compétition après la réunion des entraîneurs.
- L'absence (retard) de l'entraîneur et/ou l'omission de compléter adéquatement le formulaire d'inscription officiel entraîne la disqualification de son équipe. (Voir articles 17.3 et 19.1.1 des règlements généraux).

Article 33 FORMULE DE COMPÉTITION

33.1 À chaque tournoi, toutes les équipes d'une même institution évolueront sur le même site de compétition.

Dans chaque catégorie, tous les tournois sont de type rotation par section avec éliminatoire selon le nombre de participants.

(Voir art. 34 ORGANISATION ET SEMAGE)

33.2 • À chaque tournoi, tous les joueurs d'un même cycle évoluent dans une seule épreuve soit :

TOURNOI	1	2	3	4	5
BENJAMIN MIXTE	Simple	Simple	Simple	Simple	Double
CADET-MINEUR (M)	Simple	Simple	Double	Simple	Double
JUVÉNILE (F-M)	Simple	Double	Simple	Double	Simple

N.B. Lorsque, pour un tournoi juvénile prévu en double, la catégorie juvénile féminin ne présentera pas minimalement 6 équipes de 3 écoles différentes, les équipes inscrites en JF évolueront en juvénile masculin j et k. Un classement indépendant sera fait.

33.3 • Durée des parties (toutes catégories et épreuves) :

- **Préliminaires :** **1 set de 21 points** (changement de côté à 11)
- **Éliminatoires :**
 - Ronde 1/8 et 1/4 **1 set de 21 points** (changement de côté à 11)
 - Demi & Finales **2 de 3 sets de 21 points** (chg. côté à 11 – 3^e set seul.)

N.B. : La pause maximale entre la fin d'une demi-finale et la finale d'un concurrent est de 10 minutes.

33.4 • Bris d'égalité (prolongation) :

S'il y a égalité à 20-20, 2 points d'écart sont nécessaires pour remporter la partie. S'il y a toujours égalité à 29-29, le gagnant de l'échange suivant (30^e point) remporte la rencontre.

33.5 **Horaire de journée (exemple) :**

- 8h 30 Arrivée
- 8 h 45 Réunion des entraîneurs
 - Remise d'alignements officiels
 - Vérification des sections & ajustements s'il y a lieu
- 9 h 00 Début des rencontres
- 17 h 00 Fin des activités (approximatif)

Article 34 ORGANISATION ET SEMAGE (par catégorie)**ÉTAPE 1**

34.1 · Pour chaque catégorie, selon le nombre de compétiteurs, déterminez le nombre de sections requises pour chaque niveau selon le TABLEAU A. (Un maximum de 4 compétiteurs (min.= 3) par section)

NOMBRE DE COMPÉTITEURS	NOMBRE DE SECTION				
	Total	BB	A	B	
CC		C	D		
JJ		J	K		
6 et moins	1	1			
7 à 8	2	2			
9 à 12	3	2	1		
13 à 16	4	2	2		
17 à 20	5	x/3	8/2		
21 à 24	6	x/4	8/2		
25 à 28	7	16/4	x/3		
29 à 32	8	16/4	x/4		
33 à 36	9	16/4	x/3	8/2	
37 à 40	10	16/4	x/4	8/2	
41 à 44	11	16/4	16/4	x/3	
45 à 48	12	16/4	16/4	x/4	
49 à 52	13	16/4	16/4	x/3	8/2
53 à 56	14	16/4	16/4	x/4	8/2
57 à 60	15	16/4	16/4	16/4	x/3
61 à 64	16	16/4	16/4	16/4	x/4

ÉTAPE 2

34.2 Associer à chaque joueur, de chaque catégorie, une cote selon le nombre de joueurs. Cette cote sera utilisée pour départager la priorité d'accès au niveau supérieur selon le contingent vs la demande d'inscriptions à un niveau.

TABLEAU B SEMAGE DES PARTICIPANTS (COTE)																			
<i>cote</i>	40	42	43	45	48	50	53	56	59	63	67	71	77	83	91	100	111	125	143
RG	25	24	23	22	21	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7
1	999	994	989	984	979	974	969	964	959	954	949	944	939	934	929	924	919	914	909
2	959	952	946	939	931	924	916	908	900	892	882	873	862	851	838	824	808	789	766
3	919	911	902	893	884	874	864	853	841	829	816	801	785	767	747	724	697	664	623
4	879	869	859	848	836	824	811	797	783	767	749	730	708	684	656	624	586	539	480
5	839	827	815	802	789	774	758	742	724	704	682	658	631	601	565	524	475	414	338
6	799	786	772	757	741	724	706	686	665	642	616	587	554	517	474	424	363	289	195
7	759	744	728	711	693	674	653	631	606	579	549	515	477	434	384	324	252	164	52
8	719	702	685	666	646	624	601	575	547	517	482	444	401	351	293	224	141	39	
9	679	661	641	620	598	574	548	520	488	454	416	373	324	267	202	124	30		
10	639	619	598	575	550	524	495	464	430	392	349	301	247	184	111	24			
11	599	577	554	529	503	474	443	408	371	329	282	230	170	101	20				
12	559	536	511	484	455	424	390	353	312	267	216	158	93	17					
13	519	494	467	439	408	374	337	297	253	204	149	87	16						
14	479	452	424	393	360	324	285	242	194	142	82	15							
15	439	411	380	348	312	274	232	186	135	79	16								
16	399	369	337	302	265	224	180	131	77	17									
17	359	327	293	257	217	174	127	75	18										
18	319	286	250	211	169	124	74	20											
19	279	244	206	166	122	74	22												
20	239	202	163	120	74	24													
21	199	161	119	75	27														
22	159	119	76	29															
23	119	77	32																
24	79	36																	
25	39																		

Ex.1 La cote du 3e : joueur D'une équipe de 12 est de : 767
--

<i>cote</i>	167	200	250	333	500	1000
RG	6	5	4	3	2	1
1	904	899	894	889	884	879
2	737	699	644	556	384	
3	571	499	394	222		
4	404	299	144			
5	237	99				
6	71					

Ex.2 La cote du 12e : joueur d'une équipe de 21 est de : 455

BAD - 12-

ÉTAPE 3

34.3

Répartir les compétiteurs dans les sections pour chaque niveau en débutant par les inscriptions reçues pour les niveaux JJ, CC ou BB lors de l'inscription. Par la suite, on complétera ou réduira pour respecter le contingent déterminé dans le TABLEAU A, et ce selon les cotes établies à l'étape précédente. La priorité de sélection est accordée selon l'ordre décroissant des cotes tout en respectant les critères suivants :

Pour chaque niveau, les joueurs d'une même institution (équipe) doivent être répartis équitablement sur l'ensemble des sections en s'assurant que les affrontements intra-équipe se feront dans l'ordre suivant :

A) 1-8, 2-7, 3-6, 4-5. ou A-H, B-G, C-F, D-E

B) 1-4, 2-3 ou A-D, B-C

Ex. :

	Section J1	Section J2	Section J3	Section J4
Joueur #1	A.1	B.1	C.1	D.1
Joueur #2	C.2	D.2	A.2	B.2
Joueur #3	B.3	A.3	D.3	C.3
Joueur #4	D.4	C.4	B.4	A.4

Les lettres A, B, C, D représentent les écoles de provenance des joueurs

Les chiffres 1, 2, 3, 4 représentent la position intra équipe des joueurs

Lors des éliminatoires, en demi-finale les croisement de sections se font ainsi :

J4 vs J1 et J3 vs J2

34.4

S'assurer que les joueurs d'une même équipe placés dans une même section disputent leur affrontement entre eux (ronde préliminaire) au début de la rotation (assigner à un chiffre en conséquence) voir TABLEAU-C (34.5), formule de compétition et ordre des rencontres à disputer.

BAD - 13-

34.5 • Formule de compétition et ordre des rencontres (Tableau C)

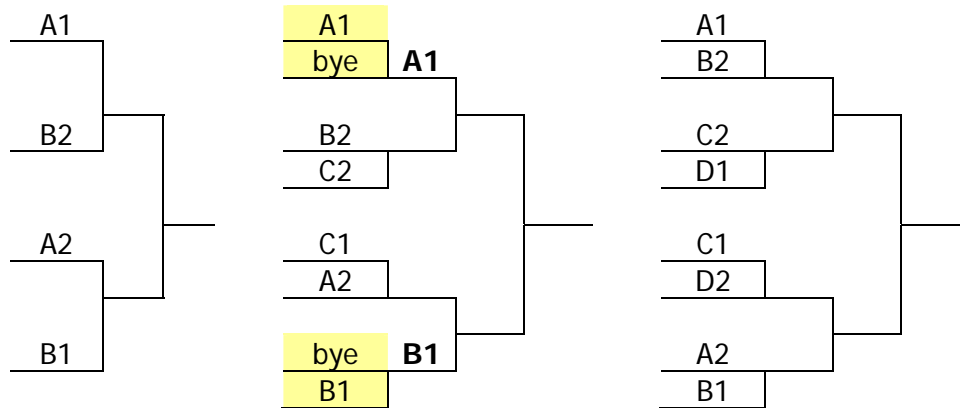
Ronde préliminaire :

SECTION DE 4	SECTION DE 3	SECTION DE 5																			
<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr><td>Ter.1</td></tr> <tr><td>1-4</td></tr> <tr><td>3-2</td></tr> <tr><td>1-3</td></tr> <tr><td>2-4</td></tr> <tr><td>3-4</td></tr> <tr><td>1-2</td></tr> </table>	Ter.1	1-4	3-2	1-3	2-4	3-4	1-2	<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr><td>T.1</td><td>T.2</td></tr> <tr><td>1-4</td><td>3-2</td></tr> <tr><td>1-3</td><td>2-4</td></tr> <tr><td>1-2</td><td>3-4</td></tr> </table>	T.1	T.2	1-4	3-2	1-3	2-4	1-2	3-4	<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr><td>T.1</td></tr> <tr><td>1-3</td></tr> <tr><td>2-3</td></tr> <tr><td>1-2</td></tr> </table>	T.1	1-3	2-3	1-2
Ter.1																					
1-4																					
3-2																					
1-3																					
2-4																					
3-4																					
1-2																					
T.1	T.2																				
1-4	3-2																				
1-3	2-4																				
1-2	3-4																				
T.1																					
1-3																					
2-3																					
1-2																					
<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr><td>T.1</td><td>T.2</td></tr> <tr><td>1-5</td><td>2-4</td></tr> <tr><td>1-4</td><td>3-5</td></tr> <tr><td>2-3</td><td>4-5</td></tr> <tr><td>1-3</td><td>2-5</td></tr> <tr><td>1-2</td><td>3-4</td></tr> </table>	T.1	T.2	1-5	2-4	1-4	3-5	2-3	4-5	1-3	2-5	1-2	3-4									
T.1	T.2																				
1-5	2-4																				
1-4	3-5																				
2-3	4-5																				
1-3	2-5																				
1-2	3-4																				

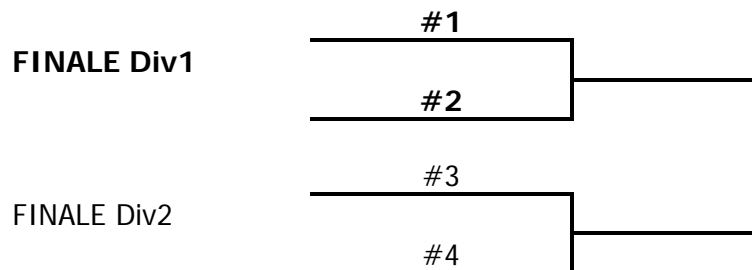
ÉLIMINATOIRES (Div.1 / Div.2) :

<p>2 SECTIONS(A-B) $\frac{1}{2}$ + FINALE Div 1 : (2 premiers/sect.) Div 2 : (3^e-4^e /sect.)</p>	<p>3 SECTIONS (A-B-C) $\frac{1}{4}$ + $\frac{1}{2}$ + FINALE Div 1 : (2 premiers/sect.) Div 2 : (3^e-4^e /sect.)</p>	<p>4 SECTIONS(A-B-C-D) $\frac{1}{4}$ + $\frac{1}{2}$ + FINALE Div 1 : (2 premiers/sect.) Div 2 : (3^e-4^e /sect.)</p>
--	--	---

(En division 2, remplacer les #1 par #3, puis les #2 par #4 de chaque section, si section de 3, on accorde un bye)



1 SECTION :



BAD - 14-

34.6• Modifications :

Aucune modification des sections n'est autorisée sur place sauf si les critères précédents ne sont pas respectés ou que des absences viennent déséquilibrer le tirage. Dans ces cas, avec l'accord des entraîneurs, les sections peuvent être refaites. Toute modification non conforme entraîne la disqualification des joueurs impliqués et le pointage minimum (**1 pt**) est accordé pour chaque joueur irrégulier.

34.6.1• Démotion :

La démotion d'un joueur (baisse de calibre JJ→J→K, CC→C→D, BB→A→B) à la demande d'un entraîneur est acceptable dans la mesure où il y a possibilité d'accueillir le joueur dans la classe inférieure et ce sans modifier la structure des sections (i.e. : combler les trous seulement) ou s'il y a demande de promotion d'un joueur de la part d'une autre institution (échange de joueur). Lorsque plusieurs demandes de démotion sont déposées, la priorité est accordée à ceux ayant la cote la plus faible.

34.6.2• Promotion :

La promotion d'un joueur (hausse de calibre K→J→JJ, D→C→CC, B→A→BB) à la demande d'un entraîneur est acceptable dans la mesure où il y a possibilité d'accueillir le joueur dans la classe supérieure et ce sans modifier la structure des sections (i.e. : combler les trous seulement) ou s'il y a demande de démotion d'un joueur de la part d'une autre institution (échange de joueur). Si plusieurs demandes de promotion sont déposées, la priorité est accordée aux joueurs ayant la meilleure cote

Article 35 CLASSEMENT

35.1 Les ÉQUIPES sont réparties en douze (12) catégories.

Benjamin	Mixte AA	Mixte BB	Mixte A
Cadet-mineur	Masculin AA	Masculin BB	Masculin A
Juvenile	Féminin AA	Féminin BB	Féminin A
	Masculin AA	Masculin BB	Masculin A

35.2 Les points de tous les joueurs sont cumulés après chaque tournoi pour chaque équipe.

Lorsqu'il y a plus d'une équipe d'une même institution dans une catégorie :

Les points de l'équipe 1 = total des points des 8 ou 6 meilleurs pointeurs de l'institution indépendamment de leur niveau (JJ, J, K ...)

Les points de l'équipe 2 = total des 8 ou 6 joueurs suivants

Etc.

BAD - 15-

35.3 · Système de pointage

Voici la pondération appliquée pour **chaque participant**, selon son résultat au terme de la ronde éliminatoire, et ce, à tous les tournois indépendamment du nombre de compétiteurs dans chaque catégorie **(en double chaque joueur obtient les points, donc double de points pour le duo)**.

	JJ1	JJ2 (3 ^e - 4 ^e)	J1	J2 (3 ^e - 4 ^e)	K1	K2 (3 ^e - 4 ^e)	K3	K4
	S'IL Y A LIEU							
Gagnant finale	30	18	14	7	3	2	2	2
Finaliste	25	15	12	6	2	1	1	1
(2) Perdants ½ finales	22	13	10	5	1	1	1	1
(4) Perdants ¼ finales	19	11	8	4	1	1	1	1

Note : Un ruban sera remis aux champions et aux finalistes de chaque tournoi dans chaque catégorie/niveau/sexe

•Système de pointage OFFICIEL

- À la fin de chaque compétition, l'organisateur doit compiler les points en fonction du résultat de la ronde éliminatoire de chaque concurrent et les rapporter au classement de chaque équipe / catégorie (tableau ci- haut).
- Les équipes de chaque catégorie / sexe, reçoivent par la suite un pointage officiel établi selon le rang de l'équipe à ce tournoi dans sa catégorie.
- Ce pointage normalisé sera rapporté au classement officiel par le régisseur au RSEQ-OCA. Le tout dans un but équitable entre les différents sites utilisés.

Rang (position) : 1 2 3 4 5 6 7 8 ...

Pts de rang : 25 – 20 – 16 – 13 – 11 – 10 – 9 – 8 – 8 – 8 ...

- En cas d'égalité de rang au classement d'un tournoi, toutes les équipes à égalité obtiennent les mêmes points de rang qu'elle aurait obtenu si seule à ce rang, toutefois, les équipes suivantes sont décalées d'autant de place.
Ex. Si égalité de 2 équipes au 2^e rang : 1^{er} =25, 2^e -3^e = 20, 4^e =13, etc...

35.4 · Absence et/ou retard d'un joueur

Un joueur (duo) absent ou qui tarde plus de 2 minutes après l'appel de son match perd automatiquement son match par défaut. Un même joueur (duo) qui récidive au cours du même tournoi est considéré automatiquement comme forfait et traité comme un joueur (duo) absent (voir article 32.5 pour pointage de pénalité).

Article 36 **MÉRITES**

36.1 • **Bannières de ligue toutes catégories (AA-BB-A) :**

- Les catégories sont fermées après le 3e tournoi.
- Les bannières seront décernées selon le pointage cumulatif des 5 tournois de saison.

En cas d'égalité au classement final, les équipes sont départagées selon les critères suivants :

Nombre de tournois gagnés

Pointage des équipes lors du ou des tournois commun.

Nombre de finales éliminatoires remportées.

Si l'égalité persiste, 2 bannières de ligue seront décernées.

36.2 • **Championnat de ligue par équipe :**

Au terme du 5^e tournoi, les 8 équipes ayant cumulé le plus grand nombre de points en saison, et ce, peu importe leur niveau (AA-BB-A), sont invitées au championnat régional par équipe de leur catégorie.

(Voir formule du championnat régional par équipe / articles 51 et plus).

Article 37 **ORGANISATEURS DE TOURNOI**

37.1 Les volants sont fournis par l'organisation hôte du tournoi (voir art.2). L'école hôte a la responsabilité de fournir le personnel pour le bon déroulement du tournoi et de compiler les résultats conformément à la réglementation. Un montant de 10\$ par terrain est crédité pour le personnel.

37.2 L'organisation hôte est également créditée pour les volants utilisés selon les critères suivants :

Simple : 1 inscrit = 1,00 \$

Double : 1 duo inscrit = 1,00 \$

37.3 Un montant supplémentaire de 0,75 \$ / joueur inscrit est également crédité à l'institution hôte pour l'organisation. Ce montant sera réduit de moitié (0,40\$), si la compilation des résultats doit être corrigée par le RSEQ-QCA.

37.4 Lors de la réunion des calendriers, toutes les écoles alignant 15 athlètes ou plus doivent obligatoirement donner une disponibilité de plateau.
Cette disponibilité peut être dans un autre établissement que le leur après entente.

37.5 Lors de la réunion des calendriers, les écoles alignant moins de 15 athlètes devront donner une disponibilité d'organisateur-adjoint pour un des tournois.
N.B. Si un établissement alignant moins de 15 athlètes donne des disponibilités comme organisateur, il n'est pas tenu d'être adjoint pour un autre tournoi.

**RESEAU DU SPORT ETUDIANT DU QUEBEC
REGION DE QUÉBEC ET DE CHAUDIERE-APPALACHES
(RSEQ-QCA)**

**mise à jour
2012-02-15**

CHAMPIONNAT DE LIGUE PAR ÉQUIPE

**RÈGLEMENTS
SPÉCIFIQUES**

**B A D M I N T O N
(Championnat de ligue - formule par équipe)**

Article 51 ADMISSIBILITÉ ET INSCRIPTION

51.1 • Au terme du 5^e tournoi de la ligue, les 8 équipes ayant cumulé le plus grand nombre de points en saison, et ce, peu importe leur niveau (AA-BB-A), sont invitées au championnat régional par équipe de leur catégorie. Les équipes qui se désistent sont remplacées par les suivantes (9^e et 10^e substitués).

51.2 • Les catégories sont les mêmes que celles de la ligue soit :

Juvenile	Féminin
Juvenile	Masculin
Cadet(3)-mineur	Masculin
Benjamin *	Mixte

* Seuls les garçons d'âge Atome (B-mineur) y sont acceptés.

51.3 Les équipes classées pour le championnat qui sont absente sans avoir averti minimalement 72 heures à l'avance seront soumises à l'article 19.4 des règlements généraux.

Article 52 COMPOSITION D'UNE ÉQUIPE

52.1 • Juvenile Féminin : 6 joueuses 4 simples + 1 double
Autres catégories : 7 joueurs 3 simples + 2 doubles

L'équipe peut être complétée par :

+ 2 substitués / éq.

+ 1-2 entraîneurs / éq.

Maximum : 10 représentants par équipe

52.2 • **Rencontre**

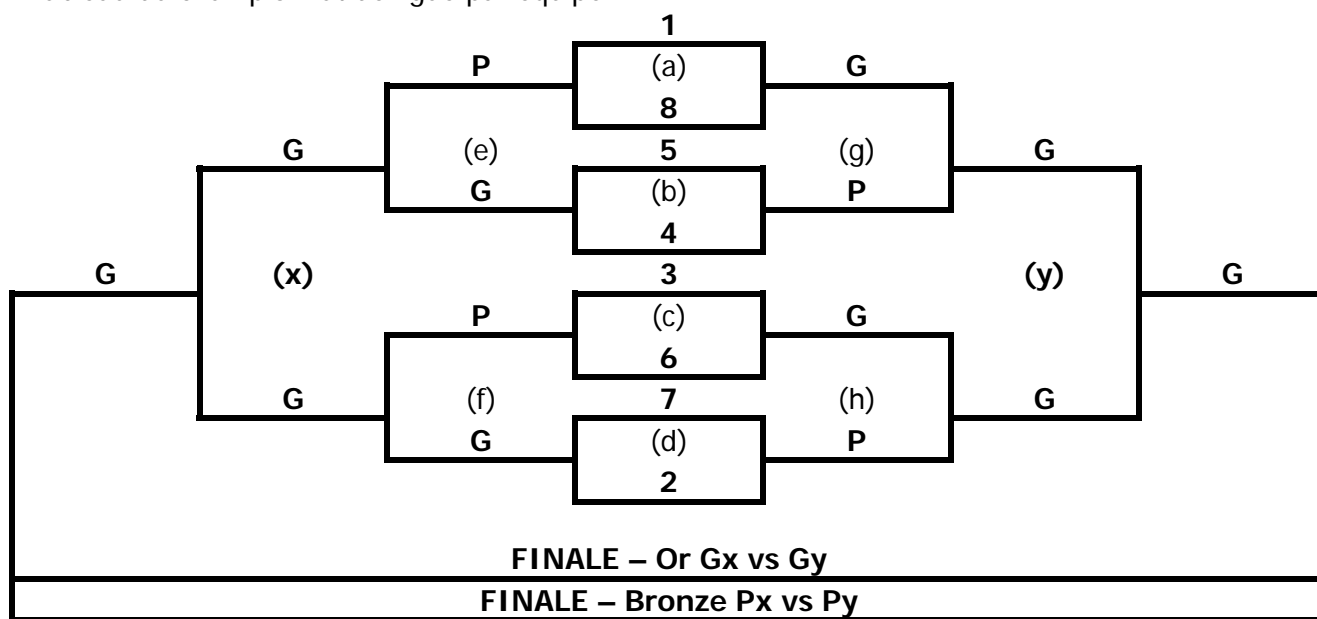
Rencontre : Chaque rencontre est un 3 de 5 épreuves

Épreuve : 1 set de 21 points sauf les finales = 2 de 3 set
changement de côté obligatoire à 11 / set décisif
(bris d'égalité voir art.33.4)

Article 53 FORMULE DE COMPÉTITION

53.1 • Le championnat de ligue par équipe se tiendra en soir de semaine après le tournoi #5, dans une formule « faux double élimination » voir tableau.

Tableau du championnat de ligue par équipe :



53.2 • **Répartition des terrains / horaire**

Un minimum de 4 terrains est requis pour la tenue du championnat.

Les crédits d'organisation sont identiques à ceux de la ligue (article 37)

Toutes les rencontres d'une ronde doivent se dérouler sur un nombre égal de terrains.

Horaire (approximatif)

17 h 30 Arrivée des participants et échauffement

17 h 45 Réunion des entraîneurs

- Vérification des admissibilités

- Précisions sur le déroulement et assignation des terrains utilisés

18 h 00 Début des rencontres (a-b-c-d) (3 de 5 épreuves x 1 set 21 / 1-2 terrain)

± 18h45 Rencontres ¼ finales (e-f-g-h) (3 de 5 épreuves x 1 set 21 / 1-2 terrain)

± 19h30 Rencontres ½ finales (x-y) (3 de 5 épreuves x 1 set 21 / 2-3 terrains)

± 20h00 Rencontres finales (Or-Br) (3 de 5 épreuves x 2 de 3 sets 21 / 2-3 terrains)

± 20h45 Cérémonie protocolaire

± 21h Fin des activités

Article 54 DÉROULEMENT D'UNE RENCONTRE

54.1 • Alignement :

Lors d'une rencontre, un joueur ne peut être inscrit que dans une seule épreuve. Cependant, d'une rencontre à l'autre, l'alignement d'une équipe peut différer. Un joueur substitut n'est pas considéré dans l'alignement d'une rencontre. Il ne peut pas remplacer un joueur après le dépôt des alignements et tirage au sort de l'ordre des épreuves. Il pourra uniquement être inséré comme actif lors d'une rencontre ultérieure. En cas de blessure, retard, absence ou alignement incomplet, le joueur fautif perd automatiquement l'épreuve par forfait.

54.2 • Déroulement :

- 1) Chaque équipe prépare son alignement avant la rencontre. L'alignement doit indiquer quel(s) joueur(s) évolueront à chacune des 5 épreuves. Les joueurs doivent être semés selon leur force (simple #1 = meilleur simple, duo #1 = meilleur duo)
- 2)
 - 2) Au début de chaque rencontre, les 2 entraîneurs déposent simultanément leur alignement et procèdent au tirage au sort pour préciser l'équipe qui aura le choix de désigner l'épreuve qui débutera la rencontre.

* Les alignements peuvent être consultés de part et d'autre après le dépôt et que le gagnant du tirage est connu. Un entraîneur peut ainsi vérifier les affrontements avant d'annoncer son choix.
- 3) Le principe d'alternance du choix précise ensuite l'ordre de toutes les autres épreuves. L'ordre des 5 épreuves doit être établi avant le début de la rencontre. Selon le cas, il est possible que 2 ou 3 épreuves puissent être disputées simultanément sur 2 ou 3 terrains. Même si possible, aucune rencontre ne se joue sur plus de 3 terrains simultanément.
- 4) Début de la rencontre.

Article 55 MÉRITE SPORTIF

- Une bannière régionale sera remise à l'équipe championne dans chaque catégorie de ce championnat de ligue par équipe.

Des médailles locales Or-Argent et Bronze sont remises à tous les représentants (10) de l'équipe méritante.

RESEAU DU SPORT ETUDIANT DU QUEBEC
REGION DE QUÉBEC ET DE CHAUDIERE-APPALACHES
(RSEQ-QCA)

mise à jour
2012-02-15

CHAMPIONNAT RÉGIONAL (suite de 1 à 10)

RÈGLEMENTS
SPÉCIFIQUES

B A D M I N T O N

Article 71 CATÉGORIES - ÉPREUVES (Limites d'inscriptions)

- Un athlète ne peut compétitionner que dans une seule épreuve et dans une seule catégorie. Le simple surclassement est permis.

Catégorie BENJAMINE : du 1^{er} octobre 1997 au 30 septembre 1999

Catégorie CADETTE : du 1^{er} octobre 1995 au 30 septembre 1997

Catégorie JUVÉNILÉ : du 1^{er} juillet 1993 au 30 septembre 1995

Épreuves : (dans chaque catégorie)

Simple féminin : 2 filles

Simple masculin : 2 garçons

Double féminin : 4 filles (2 duos)

Double masculin : 4 garçons (2 duos)

Double mixte : 2 x (1 fille + 1 garçon) (2 duos)

Chaque commission scolaire ou le regroupement de l'A.S.I.P. peut présenter une délégation maximale de **48** athlètes et un minimum de **3** accompagnateurs (1 / catégorie). La formation des équipes (double) doit respecter la règle d'entité-école.

Article 72 FORMULE DE RENCONTRE

72.1 Qualifications : Tournoi à la ronde par section

- Tous les athlètes d'une épreuve / catégorie sont répartis dans un maximum de 4 sections (max. 5-6 athlètes/ section). En cas de faible participation, le RSEQ-QCA pourra modifier le nombre de sections.

Chaque athlète (duo) joue 1 set de 21 points contre chaque adversaire de sa section. Le changement de côté à 11 est obligatoire (si oublié, dès que constaté).

72.2 **Répartition des représentants**

- Pour chaque épreuve/catégorie, le modèle est modifié de façon à ce que les mêmes commissions scolaires ou ASIP ne soient pas toujours ensemble dans les sections. Le résultat de l'année précédente peut être considéré pour la répartition pour chaque épreuve.

	I	II	III	IV
A	1.1	2.1	3.1	4.1
B	8.1	7.1	6.1	5.1
C	9.1	10.1	11.1	12.1
D	4.2	3.2	2.2	1.2
E	5.2	6.2	7.2	8.2
F	12.2	11.2	10.2	9.2

Légende : Le 1^{er} chiffre : Comm. scolaire Le 2^e chiffre : Numéro du joueur ou équipe

* En cas d'absence de représentants, la répartition des 2^e représentants peut différer

72.3 **Rencontres préliminaires**

Section à 6 joueurs :

A vs B, A vs C, A vs D, A vs E, A vs F, B vs C, B vs D, B vs E,
B vs F, C vs D, C vs E, C vs F, D vs E, D vs F, E vs F

Section à 5 joueurs :

B vs E, A vs D, E vs C, D vs B, C vs A
D vs E, B vs C, E vs A, D vs E, A vs B

Section à 4 joueurs :

A vs B, A vs C, A vs D, B vs C
B vs D, C vs D

72.4 **Classement**

Les premiers de chaque section sont déterminés par les critères suivants :

- Le plus grand nombre de sets gagnés.
- En cas d'égalité, c'est le résultat de la ou des parties jouées entre les joueurs (équipes) à égalité.
- Si l'égalité persiste, le meilleur quotient des points pour/points contre des rencontres entre les joueurs (équipes) à égalité.
- Si l'égalité persiste, le meilleur quotient des points pour/points contre sur l'ensemble des rencontres de la rotation.

72.5 • **Éliminatoires : Modèle double élimination**

En ronde éliminatoire, toutes les rencontres sont de 1 set de 21 points, sauf ½ finales « repêchage » et la finale bronze qui seront 2 de 3 sets. La finale est un 3 de 5 et le joueur qui n'a pas perdu entame la finale avec une avance 1-0 dans les sets. Pour être éliminé, un joueur (duo) doit perdre sa rencontre de repêchage ou la finale. (Voir article 5.1 pour intervention des entraîneurs)

Aucun joueur ne peut quitter l'aire de jeu pendant cette pause.

72.6 • **Participation à la ronde éliminatoire**

Toutes épreuves/catégories : 8 joueurs (duos) = 2 premiers de chaque section.

Les joueurs qualifiés sont placés dans le tableau de la ronde éliminatoire selon le principe suivant :

- En première ronde, le premier d'une section affronte le deuxième d'une autre section. Cependant, les deux joueurs qui proviennent d'une même section ne doivent pas s'affronter avant la ronde finale de la grille principale.

Article 73 SYSTÈME DE POINTAGE ET CLASSEMENT DES DÉLÉGATIONS

73.1 • Dans chaque catégorie, la délégation championne est celle qui cumule le plus grand nombre de points pour l'ensemble des épreuves.

73.2 • Attribution des points selon le résultat de la ronde éliminatoire :

Toutes catégories et épreuves

GAGNANT (Or)	15	Pts
FINALISTE (Argent)	11	Pts
Gagnant (Bronze)	8	Pts
DEMI-FINALE	6	Pts
QUART-FINALE (2)	4	Pts
1/8 FINALE (2)	3	Pts
Autres participants	1	Pt

73.3 **Bris d'égalité**

En cas d'égalité au classement général d'une catégorie au championnat régional, 2 bannières seront décernées.

Article 74 MÉRITE SPORTIF

Dans chaque épreuve : Médailles Or - Argent - Bronze aux trois premiers
Bannières à la délégation championne (cumul des points) de chaque catégorie