

RÈGLEMENTATION SPÉCIFIQUE BADMINTON | SAISON 2020-2021

1. RÈGLEMENTS EN VIGUEUR

Seront appliqués, par ordre de prépondérance, les règlements spécifiques ci-dessous, la réglementation générale du RSEQ Montréal et les règlements de la Fédération québécoise de badminton (FQB).

N.B. Les règlements spécifiques et généraux s'additionnent lorsqu'ils ne sont pas conflictuels.

2. ÉTHIQUE SPORTIVE

Les valeurs de respect et d'éthique sportive sont au cœur des actions et services offerts par le RSEQ Montréal. Nous appliquons les principes d'intervention du programme des 3R de l'éthique sportive soient :

- Respect envers soi-même
- Respect envers les autres
- Responsabilité de nos actions

Le RSEQ Montréal met à la disposition de ses élèves-athlètes, entraîneurs et membres du personnel d'encadrement, un code d'éthique du sport étudiant auquel ils devront se conformer, sous peine de sanction.

Nous vous invitons à prendre connaissance des différentes informations relatives au programme des 3R de l'éthique sportive sur notre site internet : <https://www.rseqmontreal.com/fr/formation/3r-de-l-ethique-sportive/>

3. CATÉGORIES

Catégorie	Date de naissance
Benjamin	du 1 ^{er} octobre 2006 au 30 septembre 2008
Cadet	du 1 ^{er} octobre 2004 au 30 septembre 2006
Juvenile	du 1 ^{er} juillet 2002 au 30 septembre 2004

4. ADMISSIBILITÉ

4.1 ADMISSIBILITÉ DES ÉQUIPES

Pour les épreuves de simple, double et mixte, le nombre maximum de joueurs par école est fixé à six (6) filles et six (6) garçons par tournoi.

4.2 ADMISSIBILITÉ DES ÉLÈVES-ATHLÈTES

4.2.1 RÉSERVISTES

Les équipes peuvent faire appel à des joueurs réservistes lors des tournois.

4.3 ADMISSIBILITÉ DU PERSONNEL D'ENCADREMENT

Seuls les entraîneurs identifiés sur S1 par les écoles sont autorisés à intervenir auprès des joueurs durant les parties, au moment règlementaire. Ils sont les seuls autorisés à se déplacer au centre du gymnase entre les terrains. Les spectateurs devront rester dans les estrades ou le long des murs.

4.4 INSCRIPTION DES ÉLÈVES-ATHLÈTES

4.4.1 INSCRIPTION À LA LIGUE

4.4.1.1. L'inscription des athlètes et des entraîneurs doit se faire via le système S1, avant la date limite prévue à l'échéancier

4.4.1.2. Vous devez remplir le formulaire intitulé liste officielle des joueurs, disponible sur le site internet du RSEQ Montréal, et le retourner avant la date limite de la première participation. En collaboration avec l'entraîneur, tous les athlètes doivent être identifiés dans l'ordre du plus fort au plus faible, catégories et sexes confondus, sur ce formulaire.

4.4.1.3. Une rencontre avec les entraîneurs sera organisée avant le premier tournoi afin de classer tous les joueurs en ordre de force.

4.4.1.4. Les inscriptions supplémentaires en cours de saison sont autorisées. Le cas échéant, veuillez procéder à l'inscription via S1 et envoyer un nouveau formulaire de liste des joueurs, avec un ajustement à l'ordre des athlètes du plus fort au plus faible. Veuillez indiquer avec une étoile le nom des nouveaux participants. Ces ajouts doivent être retournés avant la date limite d'ajout de joueur prévue à l'échéancier. Aucun ajout ne sera autorisé après cette date.

4.4.2 INSCRIPTION AUX TOURNOIS

4.4.2.1 Pour être éligible, un joueur doit obligatoirement être inscrit sur S1. Les joueurs réserviste substitut doivent également être inscrits à une équipe sur S1.

4.4.2.2 Pour chaque tournoi, vous devez inscrire les épreuves des athlètes sur S1.

4.4.2.3 Aucune modification à l'inscription ne sera acceptée dans les cinq (5) jours ouvrables précédant le tournoi.

5. CALENDRIER

5.1 Les feuilles de tirage et l'heure d'ouverture des portes seront envoyées par courriel aux entraîneurs au plus tard 2 jours avant chaque tournoi. À moins d'avis contraire, tous les tournois débiteront à 9 h.

5.2 En saison régulière, les épreuves se dérouleront dans l'ordre suivant : Double féminin, simple féminin, mixte, simple masculin, double masculin.

5.3 NOMBRE D'ÉPREUVES

Un joueur peut participer, dans le même tournoi, à plus d'une épreuve.

5.4 NOMBRE DE PARTIES

Le système de jeu est hybride.

- Un premier tableau de compétition de seize joueurs/équipes, composés des joueurs-équipes classés les plus hauts sur le classement établi en début d'année.
- Suivra deux tableaux de compétition à huit, composés des joueurs-équipes classés 17 à 32 dans le classement établis en début d'année.
- Selon le nombre de joueurs-équipes inscrits, la suite pourra être quatre tableaux de compétition à huit ou des poules de quatre joueurs.
- Un autre niveau pourra s'ajouter pour les épreuves avec un grand nombre d'inscription. Ce dernier niveau sera par poules de quatre dans la mesure du possible

5.4.1 Un joueur-équipe doit jouer toutes les rondes prévues dans ton tableau de compétition ou contre tous les autres joueurs-équipes de sa poule. Il n'y a pas de match de finale par poule lors des tournois de la saison régulière.

5.5 DURÉE DES PARTIES

Lorsque les joueurs-équipes sont appelés pour leur match, ils ont deux minutes d'échauffement.

6. ARBITRAGE

- 6.1** Durant un match, le joueur qui reçoit le volant est l'unique personne qui peut déclarer si un volant est en jeu ou non.
- 6.2** Tout litige ou désaccord durant une compétition (pointage, arbitrage, obstacle sur le terrain, etc.) sera évalué et jugé sur place par l'arbitre en chef. Il peut nommer un entraîneur ou un comité d'entraîneur pour prendre une décision.

7. RESPONSABILITÉS DES ÉQUIPES

- 7.1** Si un joueur ne respecte pas la tenue acceptée, l'arbitre en chef donnera un premier avertissement au responsable de l'école fautive, et ce, sans sanction. Au deuxième avertissement pour la même école, le joueur fautif sera déclaré forfait.
- 7.2** Les entraîneurs doivent confirmer les absents auprès du responsable de la compétition avant le début de chaque épreuve.
- 7.3** Les joueurs-équipes doivent se présenter à la table de l'arbitre dès que l'épreuve et leurs noms sont annoncés. Après le troisième appel, le joueur-équipe qui ne s'est pas présenté perdra son premier match par forfait. Tout joueur-équipe qui ne se présente pas pour sa deuxième partie sera déclaré forfait pour cette épreuve dans le tournoi.

- 7.4** La nourriture et les boissons sont interdites à l'intérieur des gymnases. L'école qui reçoit un troisième avertissement au cours de la saison verra son joueur pris en défaut exclu du tournoi en cours.

8. SPÉCIFICITÉ DE LA DISCIPLINE

- 8.1** Le volant "Yonex Mavis 350" est le volant officiel. Généralement, le bandeau est bleu et le panier est jaune ou blanc.
- 8.2** Les bris d'égalité suivront la règle de la FQB. Un pointage de 21-20 sera tout de même enregistré dans les résultats pour les bris d'égalité.
- 8.3** Les joueurs-équipes d'une poule se présentent au terrain indiqué par l'arbitre et jouent les parties dans l'ordre indiqué sur la feuille de résultat. Le gagnant de la dernière partie ramène la feuille à l'arbitre.

Les joueurs-équipes d'un tableau de compétition se présentent au(x) terrain(s) indiqué(s) par l'arbitre et jouent les parties dans l'ordre prévu du tableau. Une fois chaque partie terminée, le gagnant doit aller indiquer le résultat au tableau

- 8.4** Après un match, les joueurs-équipes doivent obligatoirement se serrer la main.

8.5 FORMULE DE TOURNOI (SAISON RÉGULIÈRE)

Groupes	Fort	Inter-fort	Inter	Débutant	Débutant-faible
Type	Tableau de compétition	Tableau de compétition	Tableau de compétition	Poule	Poule
Nombre	16 joueurs	2 x 8 joueurs	4 x 8 joueurs	4 à 8 poules de 4 joueurs	Selon les besoins
Haut de classement		1 ^{er} de chaque tableau aura une place assurée dans le tableau Fort au tournoi suivant	1 ^{er} de chaque tableau aura une place assurée dans le tableau Inter-fort au tournoi suivant	1 ^{er} de chaque tableau ou poule aura une place assurée dans le tableau Inter au tournoi suivant	1 ^{er} de chaque poule aura une place assurée dans le tableau Débutant au tournoi suivant
Bas de classement	Les 2 derniers devront évoluer en Inter-fort au tournoi suivant	Les 2 derniers de chaque tableau devront évoluer en Inter au tournoi suivant	Les 2 derniers de chaque tableau devront évoluer en Débutant au tournoi suivant	Dernier de chaque poule pourrait évoluer en Débutant-faible, selon le taux de participation	

8.6 À l'intérieur d'une poule, le classement sera établi comme suit :

- Le joueur-équipe ayant remporté le plus de matchs ;
- Le joueur-équipe ayant remporté la partie contre l'adversaire;
- Le joueur-équipe avec le meilleur différentiel de point.

9. CLASSEMENT

Classement général des joueurs par catégorie (saison régulière).

9.1 Un classement général des joueurs par catégorie/sexe/épreuve sera produit et mis à jour après chaque tournoi. Un athlète aura la possibilité de participer dans le système de classement dans toutes les catégories/épreuves où il sera inscrit (surclassement et double surclassement inclus).

9.2 Pour être admissible dans le calcul général spécifique d'une catégorie (ex. : double masculin benjamin) un joueur doit avoir pris part à un minimum de deux (2) tournois dans cette catégorie.

Toutes les mises à jour tiendront compte de cette règle.

9.3 Le calcul des points se fera selon le tableau suivant. Le pointage sera utilisé pour établir le classement du championnat régional.

Groupes		Fort	Inter-fort	Inter	Débutant	Débutant-faible
Type		Tableau de compétition	Tableau de compétition	Tableau de compétition	Poule	Poule
Nombre		16 joueurs	2 x 8 joueurs	4 x 8 joueurs	4 à 8 poules de 4 joueurs	Selon les besoins
POINTS / RANG	1	100	75	65	55	53
	2	95	70	60	54	52
	3	90	69	59	53	51
	4	85	68	58	52	50
	5	84	67	57		
	6	83	66	56		
	7	82	65	55		
	8	81	64	54		
	9	80				
	10	79				
	11	78				
	12	77				
	13	76				
	14	75				
	15	74				
	16	73				

10. CHAMPIONNAT RÉGIONAL

10.1 Pour toutes les épreuves, un joueur doit avoir participé activement à un minimum de deux (2) tournois dans une catégorie/épreuve pour être admissible au championnat régional. En double et en mixte, les entraîneurs ont l'opportunité de former les duos de leur choix, à condition que les joueurs aient tous les deux participé à deux (2) tournois minimum dans la catégorie/épreuve. La moyenne des tournois au cours de la saison sera utilisée pour déterminer le classement des participants.

10.2 Le surclassement est autorisé lors du championnat régional. Le choix de l'épreuve et de la catégorie est laissé à la discrétion de l'athlète. Ce dernier aura la possibilité de représenter son école dans toutes les épreuves prévues au championnat régional dans une seule catégorie/épreuve. Par exemple, un joueur peut représenter son école en simple (benjamin) et en double (cadet) mais il ne peut pas prendre part à 2 épreuves de double (double benjamin et double cadet) et ce, même s'il a une moyenne dans les deux catégories.

10.3 Pour les épreuves où il y a moins de 64 inscriptions en simple ou 128 en double et double mixte au cours de la saison, seuls les 32 meilleurs joueurs et 64 meilleurs joueurs-équipes auront accès au championnat régional.

Pour les épreuves où il y a eu 64 inscriptions et plus en simple ou 128 en double et double-mixte au cours de la saison, seuls les 64 meilleurs joueurs et 128 meilleurs joueurs-équipes auront accès au championnat régional.

Si dans une épreuve il y avait moins de 32 inscriptions en simple ou 64 en double et double-mixte au cours de la saison, seuls les 16 meilleurs joueurs et 32 joueurs-équipes auront accès au championnat régional.

10.4 Les entraîneurs devront donner l'intérêt et la disponibilité de leurs joueurs à la date limite donnée par le RSEQ Montréal afin d'établir les joueurs et les joueurs-équipes qui se seront taillés une place au championnat le plus rapidement possible.

10.5 Le déroulement du championnat régional sera le suivant, à titre approximatif :

- Double féminin 8 h 30
- Simple féminin 10 h 30
- Double mixte 12 h 30
- Simple masculin 14 h
- Double masculin 16 h

N.B. Afin d'accélérer le processus, une épreuve peut débuter avant que la précédente ne soit terminée. Dans cette optique, les athlètes devront arriver au moins trente (30) minutes avant le début de leur épreuve.

10.6 Tous les matchs joués lors du championnat régional seront disputés selon la façon suivante :

10.6.1. Matchs avant les quarts de finale : Une manche de vingt et un (21) points, formule simple élimination.

10.6.2. Match quart de finale et plus: Un 2 de 3 (manches) de vingt et un (21) points.

10.6.3. Les consolations ne comprendront qu'une manche de vingt et un (21) points.

10.7 RÉCOMPENSES

10.7.1 Lors du championnat régional, les points par école seront cumulés par position selon le tableau ci-dessous. Les points affichés sont ceux accordés pour chacun des joueurs.

	1 ^{re}	2 ^e	3 ^e	4 ^e	5 ^e	6 ^e	7 ^e	8 ^e
Simple	9 points	7 points	6 points	5 points	4 points	3 points	2 points	1 point
Double	4,5 points	3,5 points	3 points	2,5 points	2 points	1,5 point	1 point	0,5 point
Mixte	4,5 points	3,5 points	3 points	2,5 points	2 points	1,5 point	1 point	0,5 point

Exemple : En double, une équipe gagne 9 points si elle termine à la première place. En mixte, l'athlète masculin remporte 4,5 points et l'athlète féminine remporte également 4,5 points.

11. CHAMPIONNAT PROVINCIAL

Les athlètes sont choisis en fonction de leur classement au championnat régional. Pour les épreuves de double et de mixte, l'entité équipe devra être respectée. Un athlète ne peut participer à plus d'une épreuve.