

RÈGLEMENTATION SPÉCIFIQUE BADMINTON | SAISON 2024-2025

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 2010 au 30 septembre 2012
Cadet	du 1 ^{er} octobre 2008 au 30 septembre 2010
Juvenile	du 1 ^{er} juillet 2006 au 30 septembre 2008

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 pour compléter une équipe de double ou de double mixte. Seul le simple surclassement est accepté. Le joueur réserve pourra également participer dans les autres épreuves.

Exemple : une équipe a trois (3) joueurs en cadet masculin. L'équipe peut faire appel à un joueur benjamin pour que le 3^e joueur cadet puisse participer en double. Il n'est cependant pas possible de faire appel à trois (3) joueurs benjamin pour créer trois (3) équipes de double.

N.B. Des cas exceptionnels peuvent être reconnus, mais ceci exige l'approbation officielle du coordonnateur de la ligue.

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 réglementaire. 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. Les joueurs réserves doivent être inscrits comme réservistes sur la plate-forme.

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. 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 L'heure d'ouverture des portes et toute information pertinente 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

5.4.1 Le système de jeu est hybride.

- Un premier tableau de compétition de seize joueurs/équipes, composé des joueurs-équipes classés les plus hauts sur le classement établi en début d'année.
- Selon le nombre de joueurs/équipes inscrits suivront des tableaux de compétition à huit (8) en nombre variable. Si nécessaire, les tableaux de compétition seront complétés par de poules afin d'inclure les derniers joueurs/équipes inscrits.

5.4.2 Dans les tableaux de compétition, le tournoi se terminera après la 2^e défaite consécutive pour les joueurs qui perdront le 1^{er} match.

5.4.3 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

5.5.1 Selon le nombre de matchs à jouer et le nombre de terrains disponibles, le responsable du tournoi pourra annoncer que les parties de certaines épreuves seront de 11 points ou 15 points afin d'accélérer la progression du tournoi.

5.5.2 Lorsque les joueurs-équipes sont appelés pour le premier match d'une épreuve, ils ont deux minutes d'échauffement. Dès la deuxième ronde, les parties débutent à l'arrivée sur le terrain.

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 leur numéro 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 terrain indiqué par l'arbitre et jouent leur partie. Une fois la partie terminée, le gagnant doit aller donner sa victoire au responsable de la compétition, à la table de l'annonceur.

- 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	Tableau ou Poule	Tableau ou Poule
Nombre	16 joueurs	2 x 8 joueurs	1 à 4 x 8 joueurs	Tableau (x) de 8 ou poule(s) de 4 joueurs	Tableau (x) de 8 ou poule(s) de 4 joueurs
Haut de classement		Les 2 premiers de chaque tableau seront promus, selon les inscriptions du tournoi suivant, dans le niveau supérieur	1 ^{er} de chaque tableau sera promu, selon les inscriptions du tournoi suivant, dans le niveau supérieur	1 ^{er} de chaque tableau ou poule sera promu, selon les inscriptions du tournoi suivant, dans le niveau supérieur	1 ^{er} de chaque tableau ou poule sera promu, selon les inscriptions du tournoi suivant, dans le niveau supérieur
Bas de classement	Les 4 derniers pourront, selon les inscriptions du tournoi suivant, évoluer dans un niveau inférieur	Les 2 derniers de chaque tableau pourront, selon les inscriptions du tournoi suivant, évoluer dans un niveau inférieur	Les 2 derniers de chaque tableau pourront, selon les inscriptions du tournoi suivant, évoluer dans un niveau inférieur	Le dernier de chaque tableau ou poule pourra, selon les inscriptions du tournoi suivant, évoluer dans un niveau inférieur	

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/sexes/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 inclus).

9.2 Un pointage sera donné après chaque tournoi, selon le tableau suivant, pour classer les joueurs-équipes du plus fort au plus faible. Le pointage final sera utilisé pour établir le classement pour accéder championnat régional.

Groupes	Fort	Inter-fort		Inter		Débutant		Débutant-faible		
Type	Tableau de compétition	Tableau de compétition		Tableau de compétition		Tableau ou Poule		Tableau ou Poule		
Nombre	16 joueurs	2 x 8 joueurs		1 à 4 x 8 joueurs		Tableau (x) de 8 ou poule(s) de 4 joueurs		Tableau (x) de 8 ou poule(s) de 4 joueurs		
POINTS/RANG	1	100	17	78	25	66	33	55	41	49
	2	95	18	77	26	60	34	54	42	48
	3	90	19	70	27	59	35	53	43	47
	4	85	20	69	28	58	36	52	44	46
	5	84	21	68	29	57	37	51	45	45
	6	83	22	67	30	56	38	50	46	44
	7	82	23	66	31	55	39	49	47	43
	8	81	24	65	32	54	40	48	48	42
	9	80								
	10	79								
	11	78								
	12	77								
	13	76								
	14	75								
	15	74								
	16	73								

- 9.3 En cas d'égalité en fin de saison, le joueur-équipe avec la plus grande participation (3 tournois) aura l'avantage. Si les deux joueurs-équipes sont encore à égalité, un match barrage aura lieu le matin du championnat régional pour déterminer lequel aura son accès au tableau du championnat.

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. **En double et en double mixte**, la moyenne des points du dernier tournoi de la saison **des deux joueurs(euses)** sera utilisée pour déterminer le classement **de l'équipe**. **En simple**, le **pointage final au dernier tournoi du joueur(euse)** sera utilisé.
- 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 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 taillé une place au championnat le plus rapidement possible. Ils devront également préciser dans quelle catégorie les joueurs réservistes désirent disputer le championnat, et ce, pour chaque épreuve.

10.4 Une fois la liste officielle connue :

- Pour les épreuves avec 9 à 24 joueurs-équipes, les 8 meilleurs seront sélectionnés pour le championnat régional.
- Pour les épreuves avec 25 à 48 joueurs-équipes, les 16 meilleurs seront sélectionnés pour le championnat régional.
- Pour les épreuves avec 49 joueurs-équipes et plus, les 24 meilleurs seront sélectionnés pour le championnat régional.
 - Les joueurs 1 à 8 auront un bye, les joueurs 9 à 24 s'affronteront au premier tour pour établir les joueurs 9 à 16.

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

10.6.2 Matchs demi-finales, finales de bronze et finales: Un 2 de 3 (manches) de vingt et un (21) points.

10.6.3 Les consolations (5^e à 8^e place) 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.