

SPORT. ÉDUCATION. FIERTÉ.

ISEQ®

EST-DU-QUÉBEC

BADMINTON

**Règlements spécifiques
de la ligue**

2019-2020

Dernière modification : 26-09-19

BADMINTON – RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES DE LIGUE

Article 1 – Nom de la ligue	3
Article 2 – Structure de la ligue	3
Article 3 – Calendrier des tournois	3
Article 4 – Identification des catégories	3
Article 5 – Épreuves dans chacune des catégories	4
Article 6 – Type de tournois	4
Article 7 – Type de rencontre	4
Article 8 – Système de pointage des parties	4
Article 9 – Costume	5
Article 10 – Volant	5
Article 11 – Surclassement	5
Article 12 – Formulaire d'invitation	5
Article 13 – Inscription	5
Article 14 – Procédure des tournois	5
Article 15 – Date et lieux des tournois	5
Article 16 – Installations	5
Article 17 – Réglementations	6
Article 18 – Arbitrage	6
Article 19 – Semage des joueurs	6
Article 20 – Classement	6
Article 21 – Coût d'inscription	6
Article 22 – Responsable de ligue	7
Article 23 – Récompenses	7
Article 24 – Tempête	7
Article 25 – Amende	7
Article 26 – Club hors-concours	7
Article 27 – Intervention de l'entraîneur durant les parties	7
Éthique du joueur	8
Annexe I – système de pointage de Badminton Québec	9

ARTICLE 1 – NOM DE LA LIGUE

1.1 Ligue de badminton scolaire de l'Est-du-Québec

ARTICLE 2 – STRUCTURE DE LA LIGUE

2.1 La ligue sera divisée en deux sections :

- Section EST : Cap-chat vers Amqui
- Section OUEST : Matane-Mont-Joli vers La Pocatière

ARTICLE 3 – CALENDRIER DES TOURNOIS

3.1 Un total de six (6) tournois constituera le calendrier :

- Deux (2) tournois section EST
- Deux (2) tournois section OUEST
- Deux (2) INTERSECTION (une dans chaque section)
- La première intersection changera de section à chaque année (En 2019-2020, le 1^{er} aura lieu dans l'est et en 2020-2021, l'ouest aura le premier droit de regard).

ARTICLE 4 – IDENTIFICATION DES CATÉGORIES

4.1 Voici les catégories pour cette année dans les ligues :

- Pee-wee : 1^{er} octobre 2007 au 30 septembre 2009
- Benjamin mineur : 1^{er} octobre 2006 au 30 septembre 2007
- Benjamin majeur : 1^{er} octobre 2005 au 30 septembre 2006
- Cadet : 1^{er} octobre 2003 au 30 septembre 2005
- Juvénile : 1^{er} juillet 2001 au 30 septembre 2003

N.B. Les pee-wee seront acceptés dans le benjamin mineur. En double, il n'y a pas de mineur et de majeur.

- A) Il sera spécifié dans le document d'organisation si un joueur pourra jouer dans les trois épreuves suivantes : simple, double et double mixte (selon les disponibilités de terrain).
- B) Dans les tournois de ligue, un maximum de 36 joueurs par école sera permis mais pourra être augmenté selon le nombre de terrains disponibles. Les joueurs invités ne participent pas au pointage.
- C) Un joueur pourra se surclasser (de benjamin mineur à majeur) lors des tournois de ligue.

ARTICLE 5 – ÉPREUVES DANS CHACUNE DES CATÉGORIES

5.1 Simples féminin et masculin (mineur et majeur en benjamin), doubles féminin, masculin et mixte.

5.2 Semage

1^{er} tournoi (Intersection) :

Aléatoire. Il devra y avoir du benjamin mineur et majeur dans cette compétition.

1^{er} tournoi de section :

Selon le logiciel Tournament planner pour la formation des poules.

2^e Intersection :

Selon le logiciel Tournament planner pour la formation des poules (à valider le système de point du logiciel Tournament planner). Le premier joueur des îles-de-la-Madeleine sera semé parmi les huit premiers.

ARTICLE 6 – TYPE DE TOURNOI

6.1 Le type de tournoi sera par poule.

Intersection

- A) Lors des intersections, un maximum de 36 joueurs pourra être inscrit par école. Il y aura du benjamin mineur et majeur lors du 1^{er} inter. Lors du 2^e, les participants doivent évoluer dans la catégorie et l'épreuve où ils prévoient évoluer au championnat scolaire régional. Le surclassement en simple ne sera pas accepté lors de ce tournoi. Il sera toléré pour combler une équipe de double. Le 2^e intersection ne tiendra pas compte des classes mineures et majeures.
- B) Pour s'inscrire aux tournois intersections, le joueur devra être inscrit à la ligue (sauf pour les joueurs des Îles-de-la-Madeleine).
- C) Un participant pourra s'inscrire à seulement deux (2) des trois (3) épreuves suivantes : simple, double et double mixte.
- D) Aucune inscription inter-sexe ne sera acceptée (fille chez les garçons et vice-versa).

ARTICLE 7 – TYPE DE RENCONTRE

7.1 Selon les règlements de Badminton Québec.

ARTICLE 8 – SYSTÈME DE POINTAGE DES PARTIES

8.1 Le système de pointage sera le suivant : 5 points pour le gagnant, 4 points pour le finaliste, 3 points pour les demi-finalistes, deux points pour les quarts et un point pour les huitièmes.

ARTICLE 9 – COSTUME

- 9.1 Le costume approprié est un t-shirt et un pantalon court uniformes. Les t-shirts affichant des substances et/ou de publicité illicite, à connotation de violence et les couvre-chefs ne seront pas acceptés.

ARTICLE 10 – VOLANT

- 10.1 Le volant utilisé est le Yonex Mavis 350

ARTICLE 11 – SURCLASSEMENT

- 11.1 Le surclassement sera permis mais les participants doivent évoluer dans la catégorie et l'épreuve où ils prévoient évoluer au championnat régional scolaire.

ARTICLE 12 – FORMULAIRE D'INVITATION

- 12.1 L'école qui reçoit, a la responsabilité de faire parvenir son invitation au RSEQ Est-du-Québec, les renseignements concernant le tournoi ainsi qu'une feuille d'inscription, et ce, trois (3) semaines ou vingt et un (21) jours avant la tenue du tournoi. L'inscription devra être envoyée au responsable pour la formation des poules.

ARTICLE 13 – INSCRIPTION

- 13.1 La date limite d'inscription est fixée au **mercredi (10 jours avant la tenue de tournoi)**, 16 heures.

ARTICLE 14 – PROCÉDURE DES TOURNOIS

- 14.1 Les tournois se tiendront sur une journée dans l'ouest et sur une journée et demie dans l'est, tout comme l'intersection. De plus, les responsables des tournois devront s'assurer du bon déroulement de celui-ci en exigeant un maximum de trois (3) minutes pour la période d'échauffement et ce dès l'annonce du match. Cette procédure permettra d'accélérer le déroulement du tournoi.
- 14.2 Aucune partie ne pourra être prévue dans l'horaire après 22 h 30, le vendredi soir.

ARTICLE 15 – DATES ET LIEUX DES TOURNOIS

- 15.1 Le projet de calendrier est construit par tous les délégués présents lors de la rencontre de mai et adopté au c.a. de septembre.

ARTICLE 16 – INSTALLATIONS

- 16.1 Un minimum de neuf (9) terrains pour la ligue et de douze (12) pour les intersections est souhaitable pour la présentation d'un tournoi.

ARTICLE 17 – RÉGLEMENTATION

17.1 Les règlements de Badminton Québec seront utilisés. Les règlements spécifiques auront préséance sur les règlements officiels.

ARTICLE 18 – ARBITRAGE

18.1 Chaque entité école qui sera inscrit dans le réseau devrait fournir le nom d'une personne qui suivra la clinique d'arbitrage offert à l'automne.

18.2 Une personne accréditée par Badminton Québec (autre que l'organisateur ou un entraîneur impliqué) devra agir comme arbitre en chef à chaque tournoi. Ladite personne a le droit d'intervenir en tout temps sur les terrains concernant les questions de comportement, d'éthique ou d'habillement. L'organisation fera l'assignation d'un arbitre pour son tournoi en accord avec le réseau régional.

Responsabilité de l'arbitre :

- Effectuer les modifications sur les draws.
- S'assurer du respect du temps accordé pour l'échauffement et des interventions des entraîneurs.
- Intervenir en cas de litige, et ce, conformément aux règles de Badminton Québec.
- Voir à l'application des règles de l'éthique sportive.

ARTICLE 19 – SEMAGE DES JOUEURS

19.1 Les favoris de chaque épreuve et dans chaque catégorie seront établis selon le logiciel Tournament planner.

19.2 Les tableaux de compétition seront produits et transmis par le responsable le matin de la compétition.

19.3 À l'intersection, un joueur surclassé durant toute la saison, pourra retourner dans sa catégorie. S'il finit dans les quatre premiers au classement de la ligue, il sera semé 2^e sinon il sera dans la partie du bas dans le « draw ».

ARTICLE 20 – CLASSEMENT

20.1 Pour l'attribution des bannières de la saison, le club gagnant sera celui qui aura récolté le plus de point selon le système de pointage établi au point 8.

ARTICLE 21 – COÛT D'INSCRIPTION

21.1 Selon la grille adoptée lors du c.a. de mai.

ARTICLE 22 – RESPONSABLE DE LIGUE

22.1 M. Claude Lavoie

ARTICLE 23 – RÉCOMPENSES

- 23.1 Une bannière permanente pour la meilleure institution par section dans chacune des catégories et une autre sera remise à l'institution ayant obtenu le plus points toutes catégories (combiné).
- 23.2 Une bannière d'éthique sportive sera remise à l'entité école qui aura démontré la meilleure éthique sportive durant la saison et le Championnat régional scolaire. Elle sera remise lors du Championnat régional scolaire.
- 23.3 Des médailles seront remises lors des deux intersections (or, argent et bronze).

ARTICLE 24– TEMPÊTE

- 24.1 Lors d'une tempête, si possible, le tournoi sera remis au lendemain (sauf pour les intersections **et selon les procédures du réseau régional**).

ARTICLE 25 – AMENDE

- 25.1 Un club qui ne se présente pas à un tournoi sans raisons majeures recevra une amende **de 5\$ par joueur inscrit dans son équipe sur la plate-forme S1 jusqu'à un maximum de 180\$,** payable au R.S.E.Q. régional. Le comité exécutif tranchera sur la recevabilité des raisons majeures évoquées.

ARTICLE 26 – CLUB HORS-CONCOURS

- 26.1 Un club pourra être accepté en tant qu'invité lors des tournois de sa section. Le coût sera de douze (12 \$) par athlète et il sera facturé par le réseau régional.

ARTICLE 27 – INTERVENTION DE L'ENTRAÎNEUR DURANT LES MATCHS

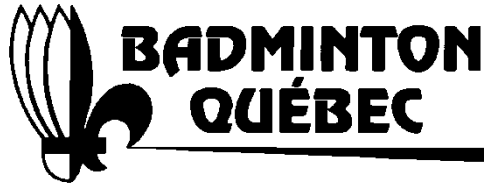
- 27.1 La règle du « coaching » entre les points sera en vigueur en autant que l'intervention ne nuit pas au déroulement normal de la partie.

ÉTHIQUE DU JOUEUR

LIGUE DE BADMINTON

1. Ne pas jouer entre les terrains et à l'arrière des terrains.
2. Ne jamais traverser un terrain de badminton, même si le volant n'est pas en jeu.
3. Attendre que l'échange soit terminé avant de ramasser un volant qui est tombé sur ou près du terrain adjacent.
4. Ne pas s'appuyer ou tirer sur le filet afin de ne pas l'endommager.
5. Pour le serveur, s'assurer que ses adversaires sont prêts avant de commencer (le receveur est réputé être prêt, s'il essaie de retourner le volant).
6. Toujours ramasser le volant dans son demi-terrain et le redonner à l'adversaire par-dessus le filet.
7. Lorsqu'il n'y a pas d'arbitre ou de juge de ligne, nous sommes responsables du jugement des lignes de notre terrain (notre côté).
8. On respecte l'échauffement de cinq minutes maximum avant le début d'un match.
9. Donner la main à l'adversaire pour le féliciter après la partie.
10. Il est strictement défendu de jouer au badminton en dehors des terrains de jeu (vestiaire, corridor, dortoir, etc.).

ANNEXE I



Systeme de pointage en badminton

Chers membres,

Badminton Québec et Badminton Canada ont décidé dernièrement d'appliquer un nouveau système de pointage. Approuvé par le Conseil d'administration de la Fédération Internationale de Badminton le 6 mai dernier au Japon, ce système « rally-point » a été expérimenté depuis le 1^{er} février 2006 dans certaines compétitions sanctionnées comptant pour le classement international. Ce nouveau système de pointage consiste en un 2 de 3 manches de 21 points (voir plus bas) et il va de soi que le temps de jeu sera beaucoup plus court qu'auparavant. Dorénavant, nos deux réseaux de compétitions (Sports-Experts/Yonex et Grand Prix BlackKnight/ Sports-Experts/Ashaway) utiliseront la formule suivante, et ce, dès la saison 2006-2007. Vous pourrez constater de l'envergure de ces changements personnellement, en appliquant cette formule cet été lors de vos entraînements afin d'être prêt pour le début de saison.

- Une partie consiste en un 2 de 3 manches de 21 points pour toutes les épreuves (incluant le simple féminin);
- Le gagnant d'un échange remporte un point (peu importe le serveur);
- S'il y a égalité à 20-20, deux points d'écart sont nécessaires pour remporter la manche;
- S'il y a toujours égalité à 29-29, le gagnant de l'échange suivant (30^e point) remporte la manche (manches de 30 points maximum);
- Le gagnant d'une manche débute comme serveur la manche suivante;
- Lorsque qu'un joueur atteint la marque de 11 points, une pause de 60 secondes est accordée aux joueurs;
- Une pause de deux minutes est accordée entre les manches;
- Lors de ces pauses, l'intervention de l'entraîneur est acceptée, mais les joueurs ne peuvent quitter l'aire de jeu, sauf si l'arbitre a accordé l'autorisation et;
- En double, l'équipe n'a qu'un seul service (le tableau ci-dessous démontre les mécanismes de changements de zones au service et de réception pour les épreuves de double).

Alexandre Tremblay
Coordonnateur de tournois

Partie de double entre A&B opposés à C&D.
A&B ont remporté le tirage au sort et décide de servir. A servira à C.

Déroulement de la partie	Pointage	Positions des équipes	Positions des équipes	Zone de service d'où le service est effectué	Serveur et receveur	Gagnant de l'échange
(début de la manche)	0-0	C B	D A	Le pointage de A&B étant pair, le service sera fait de la zone de service droite	A sert à C	A&B
A&B ont remporté l'échange. A&B changent de zones de service et C&D demeurent dans leurs zones	1-0	C A	D B	Le pointage de A&B étant impair, le service sera fait de la zone de service gauche	A sert à D	C&D
C&D ont remporté l'échange et le droit de servir. Les positions demeurent les mêmes	1-1	C A	D B	Le pointage de C&D étant impair, le service sera fait de la zone de service gauche	D sert à A	A&B
A&B ont remporté l'échange et le droit de servir. Les positions demeurent les mêmes	2-1	C A	D B	Le pointage de A&B étant pair, le service sera fait de la zone de service droite	B sert à C	C&D
C&D ont remporté l'échange et le droit de servir. Les positions demeurent les mêmes	2-2	C A	D B	Le pointage de C&D étant pair, le service sera fait de la zone de service droite	C sert à B	C&D
C&D ont remporté l'échange. C&D changent de zones de service et A&B demeurent dans leurs zones	3-2	D A	C B	Le pointage de C&D étant impair, le service sera fait de la zone de service gauche	C sert à A	A&B
A&B ont remporté l'échange et le droit de servir. Les positions demeurent les mêmes	3-3	D A	C B	Le pointage de A&B étant impair, le service sera fait de la zone de service gauche	A sert à C	A&B
A&B ont remporté l'échange. A&B changent de zones de service et C&D demeurent dans leurs zones	4-3	D B	C A	Le pointage de A&B étant pair, le service sera fait de la zone de service droite	A sert à D