

RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES BADMINTON SAISON 2018-2019

ART. 1 IDENTIFICATION DES CATÉGORIES

1.1

	CATÉGORIE	Date de naissance
Sec. 1 - 2	Benjamin	du 1 ^{er} octobre 2004 au 30 sept. 2006
Sec. 3 - 4	Cadet	du 1 ^{er} octobre 2002 au 30 sept. 2004
Sec. 5	Juvenile	du 1 ^{er} juillet 2000 au 30 sept. 2002

1.2 Les élèves-athlètes qui participent aux tournois dans les épreuves masculines seront quand même éligible au CRS dans les épreuves féminines de leurs choix.

ART. 2 SURCLASSEMENT

2.1 Le surclassement est permis. Il est possible de surclasser un athlète pour la saison et l'inscrire dans sa catégorie d'origine lors du CRS en avisant à l'avance le RSEQLL.

ART. 3 TYPES D'ÉPREUVES – SIMPLE ET DOUBLE

3.1 CRS Les élèves-athlètes peuvent être inscrits à une seule épreuve.

3.2 CRS Pour être éligible, un élève-athlète devra avoir participé à deux (2) tournois individuels de la ligue sur les quatre (4).

3.3 CRS Un joueur peut participer à 2 épreuves sans autre restriction.

ART. 4 TOURNOIS INDIVIDUELS

4.1 Ligue Tout élève-athlète qui ne se présentera pas à sa partie perdra par défaut. (Délai de 5 minutes). Conséquence d'un défaut aucun point ne sera accordé.

4.2 CRS Tournoi simple élimination sans consolation.

4.3 CRS Formation des poules ou des sections :

4.3.1 Si moins de 6 élèves-athlètes ou équipes on aura une poule finale.

4.3.2 Si 6 ou 7 étudiants-athlètes ou équipes, on aura 2 poules avec demi-finales croisées.

4.3.3 Si plus de 8 élèves-athlètes ou équipes, on aura une section.

4.3.4 Dans les sections, il y aura une finale pour l'or et une finale pour le bronze.

- 4.4 CRS Classement des élèves-athlètes ou équipes à l'intérieur d'une poule :
 - 4.4.1 S'il y a égalité entre deux élèves-athlètes ou équipes, c'est le gagnant de la partie entre ces deux élèves-athlètes ou équipes qui déterminera le classement.
 - 4.4.2 Si trois élèves-athlètes ou équipes et plus sont à égalité, c'est le quotient des PP/PC pour l'ensemble de la poule qui déterminera la position de chacun dans la poule.
- 4.5 CRS S'il y a un absent en double ou en mixte, l'athlète présent pourra participer en simple.

ART. 5 SYSTÈME DE POINTAGE – À REVOIR SELON LE MODÈLE DE TOURNOI

- 5.1 Ligue Les points, en simple, sont octroyés de façon croissante. Le détail se retrouvera dans le document d'organisation des tournois.
- 5.2 Ligue En double, on donne deux points par équipe, deux points additionnels pour l'équipe qui termine 2^{ième} et quatre points additionnels pour l'équipe gagnante de chaque poule. (Les points sont divisés en deux si double formé par deux élèves-athlètes d'écoles différentes)
- 5.3 Ligue Lors des parties qui seront en 2 de 3 manches de 21 points, une pause de 90 secondes est accordée entre les manches. Lors de ces pauses, l'intervention de l'entraîneur est acceptée, mais les élèves-athlètes ne peuvent quitter l'aire de jeu.
- 5.4 CRS Les parties sont des 2 de 3 manches de 21 points pour toutes les épreuves. Une pause de 90 secondes est accordée entre les manches. Lors des finales (bronze et or), une pause de 60 secondes est accordée aux élèves-athlètes, lorsque 11 points sont atteints. Lors de ces pauses, l'intervention de l'entraîneur est acceptée, mais les élèves-athlètes ne peuvent quitter l'aire de jeu.

ART. 6 TOURNOI PAR ÉQUIPE MIXTE (6 parties / rencontre)

6.1 Formation d'une équipe

- 6.1.1 Combinaison d'un minimum de trois (3) garçons et deux (2) filles avec un maximum de six (6) garçons et/ou quatre (4) filles.
- 6.1.2 Un athlète ne peut pas jouer plus de deux parties dans la même rencontre.
- 6.1.3 Aucune paire de double ne doit être identique dans la même rencontre.
- 6.1.4 Une fille peut remplacer un gars pour la durée du tournoi.

6.2 Tournoi par poule

- 6.2.1 L'ordre des six (6) parties est le suivant

1 - Double féminin	4 - Simple masculin
2 - Double masculin - 1	5 - Double mixte
3 - Simple féminin	6 - Double Masculin - 2

- 6.2.2 Une partie se joue en 1 manche de 21 points et un point est accordé à l'équipe qui remporte la partie. Pour le juvénile la partie se joue en 2 de 3 manches de 21 points.
- 6.2.3 Une équipe qui ne peut pas disputer un match, perd automatiquement à 0.
- 6.2.4 Si les deux équipes ne peuvent disputer une partie, celui-ci devient 0 à 0.
- 6.2.5 A la fin de toutes les parties, l'équipe qui a le plus de points de partie est déclarée gagnante de la rencontre.
- 6.2.6 En cas d'égalité entre les deux équipes, nous irons avec les PP et les PC. S'il y a encore égalité, une partie suicide sera choisie au hasard. Note : les équipes ne pourront présenter un nouvel alignement pour cette partie.

6.3 Classement des équipes à l'intérieur de la poule :

- 6.3.1 L'équipe qui a le plus de points de rencontre est déclarée gagnante.
- 6.3.2 S'il y a égalité entre deux équipes, c'est le résultat obtenu entre ces deux équipes qui déterminera l'équipe gagnante.
- 6.3.3 Si 3 équipes et plus sont à égalité, c'est le quotient PP/PC pour l'ensemble de la poule qui déterminera la position des équipes de cette poule.

6.4 Récompenses :

- 6.4.1 Une bannière et des médailles locales seront remises à la meilleure équipe de chacune des catégories (total de 3 bannières) du tournoi mixte. Des médailles d'or seront remises à la meilleure équipe du tournoi masculin.

ART. 7 TOURNOI PAR ÉQUIPE MASCULIN (4 parties / rencontre)

7.1 Formation d'une équipe

- 7.1.1 Combinaison d'un minimum de trois (3) garçons avec un maximum de six (6) garçons.
- 7.1.2 Un athlète ne peut pas jouer plus de deux parties dans la même rencontre.
- 7.1.3 Aucune paire de double ne doit être identique dans la même rencontre.
- 7.1.4 Une fille peut remplacer un gars pour la durée du tournoi.

7.2 Tournoi par poule

- 7.2.1 L'ordre des quatre (4) parties est le suivant

1 - Simple masculin – 1	2 - Double masculin – 1
3 - Double masculin – 2	4 - Simple masculin – 2
- 7.2.2 Une partie se joue en 1 manche de 21 points et un point est accordé à l'équipe qui remporte la partie. Pour le juvénile la partie se joue en 2 de 3 manches de 21 points.
- 7.2.3 Une équipe qui ne peut pas disputer un match, perd automatiquement à 0.
- 7.2.4 Si les deux équipes ne peuvent disputer une partie, celui-ci devient 0 à 0.
- 7.2.5 A la fin de toutes les parties, l'équipe qui a le plus de points de partie est déclarée gagnante de la rencontre.
- 7.2.6 En cas d'égalité entre les deux équipes, nous irons avec les PP et les PC. S'il y a encore égalité, une partie suicide sera choisie au hasard. Note : les équipes ne pourront présenter un nouvel alignement pour cette partie.

7.3 Classement des équipes à l'intérieur de la poule :

- 7.3.1 L'équipe qui a le plus de points de rencontre est déclarée gagnante.
- 7.3.2 S'il y a égalité entre deux équipes, c'est le résultat obtenu entre ces deux équipes qui déterminera l'équipe gagnante.
- 7.3.3 Si 3 équipes et plus sont à égalité, c'est le quotient PP/PC pour l'ensemble de la poule qui déterminera la position des équipes de cette poule.

7.4 *Récompenses :*

- 7.4.1 Des médailles locales seront remises à la meilleure équipe de chacune des catégories du tournoi masculin.

ART. 8 RECHERCHE DE PARTENAIRES

- 8.1 (Ligue) Les jumelages de partenaires doivent respecter le principe d'entité école. Cependant, pour ne pas nuire à la participation en saison régulière, une école se présentant avec un nombre impair d'étudiants-athlètes pourra avoir un seul jumelage et ceci au choix du comité organisateur.
- 8.2 (CRS) Le principe d'entité école demeure la seule règle applicable.

ART. 9 ENCADREMENT

- 9.1 Toutes les écoles devront être accompagnées d'un adulte par plateau. La responsabilité de l'encadrement revient à l'école, au délégué et/ou à un adulte accompagnateur.

ART. 10 LES RÉCOMPENSES

Trois (3) bannières de ligue, une par catégorie, seront remises aux écoles ayant le meilleur cumulatif des points (simple et double) lors des 3 tournois individuels.

ART. 11 CRS – CHAMPIONNAT RÉGIONAL SCOLAIRE

- 11.1 Un élève qui représente son école lors du CRS devra avoir participé activement à au moins deux (2) des quatre (4) tournois individuels de la ligue qui précèdent le CRS.
- 11.2 Des points seront accordés selon le classement final de chacune des épreuves, soit :

1 ^{ier}	5 points	2 ^{ième}	4 points
3 ^{ième}	3 points	4 ^{ième}	2 points
5 ^{ième} à 8 ^{ième}	1 point		
- 11.3 Pour obtenir les points, l'élève-athlète ou l'équipe doit avoir participé à une rencontre et l'avoir gagnée. L'athlète ou l'équipe qui se retrouve dans les points (1^{ier} à 8^{ième} position) mais qui n'a pas remporté de rencontre obtiendra la moitié des points alloués à sa position. S'il y a seulement un élève-athlète ou une équipe dans une épreuve la moitié des points sera accordé, soit OR 2,5 points.

11.4 En cas d'égalité pour l'obtention de la bannière, voici l'ordre du départage :

- 1- L'équipe qui a remporté le plus de médailles d'OR.
- 2- L'équipe qui a remporté le plus de médailles d'ARGENT.
- 3- L'équipe qui a remporté le plus de médailles de BRONZE.
- 4- L'équipe qui a le plus de 4^{ième} position.

Si l'égalité persiste encore, nous y allons avec la 5^{ième} position, jusqu'à la huitième position. La 5^{ième} est celle qui a perdu contre la médaille d'or en quart de finale et ainsi de suite, 6^{ième} contre argent, 7^{ième} contre le bronze et 8^{ième} contre 4^{ième}.

Note: Une médaille en double équivaut à une seule médaille.

11.5 Des médailles, or, argent et bronze seront remis aux trois (3) premiers de chaque catégorie pour chaque épreuve lors du championnat scolaire régional.

11.6 Une (1) bannière sera remise à l'école ayant amassé le plus de points dans chaque catégorie, soit total de trois (3) bannières.

ART. 12 FRAIS DE RETARD ET D'ABSENCE

12.1 Frais pour inscription en retard à un tournoi :

S'il est possible de les intégrer au tournoi, des inscriptions en retard pourront être acceptées de façon exceptionnelle.

Le coût pour une inscription en retard est de 20\$ par athlète. (après la date limite indiquée pour un tournoi)

12.2 Frais pour les athlètes absents :

Les absences d'un tournoi seront facturées à la hauteur de 10\$ par absent.

Les athlètes en retard qui se présenteront après 10 :00 am seront considérés comme absent pour l'épreuve en double, ils pourront toutefois jouer en simple. L'amende de 10\$ est quand même applicable.

Les frais d'inscription pour les athlètes absents seront aussi facturés aux écoles.

ART. 13 CRÉDIT D'ORGANISATION

13.1 Un crédit sera accordé aux établissements qui reçoivent un ou des tournois en saison régulière selon le calcul suivant : \$ 0,50 multiplié par le nombre d'étudiants élèves-athlètes participant au tournoi pour un maximum de \$ 75,00.

ART. 14 RÈGLEMENTS OFFICIELS EMPLOYÉS

14.1 Les règlements de Badminton Québec.

- 14.2 Les règlements spécifiques auront préséance sur les règlements officiels.
- 14.3 Les règlements administratifs devront également être respectés.