

ASSOCIATION RÉGIONALE DE BADMINTON DE LA CÔTE-NORD

TOURNOIS DU CIRCUIT BLACK KNIGHT

LIVRE DES RÈGLEMENTS 2007-2008

Définitions

- L'ARBCN désigne l'association régionale de badminton Côte-nord
- La classe détermine le niveau a lequel appartient le joueur.
- La catégorie désigne le type d'épreuve a laquelle l'athlète participe.
- La catégorie désigne le simple masculin ou féminin, le double masculin ou féminin ainsi que le double mixte.
- L'épreuve désigne la classe et la catégorie spécifique à laquelle un athlète peut être inscrit.
- L'athlète désigne toute personne inscrite a une épreuve.
- Le participant désigne l'équipe ou l'athlète inscrit à une épreuve.
- Une manche représente une série de points permettant de déterminer un gagnant.
- Une partie représente un ensemble de plusieurs manches.

Article 1 : Règlements généraux

- 1.1 Les tournois qui sont chapeautés par l'ARBCN sont couverts par les règlements de l'association provinciale de badminton du Québec (Badminton Québec) ainsi que par le présent manuel. Le présent manuel a cependant préséance sur les règlements de badminton Québec.
- 1.2 Toute situation litigieuse qui n'est pas couverte ni par le livre des règlements de badminton Québec ni par le présent manuel sera réglé à la discrétion de l'arbitre en chef.

Article 2 : Classes des tournois

- 2.1 Les classes qui sont reconnus dans les tournois de l'ARBCN sont énumérées ci dessous par ordre de force décroissante:
 - Classe A
 - Classe B
 - Classe C
 - Classe D
 - Classe 13 ans et moins
 - Classe Pee-Wee
- 2.2 Sauf si mentionnées, tous les règlements mentionnés dans le présent document s'appliquent à toutes les classes énumérées ci-dessus.
- 2.3 Chaque athlète décide de la classe a laquelle il désire participer aux tournois. S'il juge que l'athlète est de calibre supérieur a la classe a laquelle il appartient, le comité de classement nommé par les membres de l'ARBCN peut décider de reclasser l'athlète dans une classe supérieure. Ces décisions sont sans appels et doivent être mises en application dans les plus brefs délais.
- 2.4 Un athlète ne peut descendre de classe sans l'autorisation du comité de classement.
- 2.5 Seuls les joueurs ayant 13 ans et moins au moment de la date du tournoi peuvent s'inscrire dans la classe 13 ans et moins. Il n'est cependant pas exclu qu'un joueur ayant

- 13 ans ou moins puisse s'inscrire dans une catégorie supérieure si son calibre de jeu le permet.
- 2.6 Seul les joueurs de niveau primaire peuvent s'inscrire dans la classe Pee-Wee. Il n'est cependant pas exclu qu'un joueur de la classe Pee-Wee puisse s'inscrire dans une classe supérieure si son calibre de jeu le permet.
 - 2.7 La classe dans laquelle l'athlète joue son simple détermine sa classe.
 - 2.8 Il est interdit à un athlète de jouer une épreuve dans une classe inférieure à celle dans laquelle il est classé.
 - 2.9 Un athlète peut, s'il le désire, se surclasser d'une et d'une seule classe dans une ou plusieurs catégories. Par exemple : un joueur de C peut se surclasser pour jouer une épreuve de double B mais ne peut en aucun cas jouer dans le A.

Article 3 : Volants utilisés

- 3.1 Les volants utilisés lors des épreuves de A et de B sont les volants de plume Black Knight.
- 3.2 Les volants utilisés lors des épreuves du C, du D, 13 ans et moins et Pee-Wee sont les volants de nylon Black Knight.
- 3.3 La couleur des volants est laissée à la discrétion du comité organisateur.
- 3.4 Il est de la responsabilité du comité organisateur de fournir les volants lors de toutes les rencontres du tournoi, y compris durant les demi-finales et les finales.
- 3.5 Le comité organisateur fournira un minimum de deux volants de plume pour chacune des rencontres de A et de B, y compris durant les demi-finales et les finales. Les autres volants seront fournis par les participants si ceci devait s'avérer nécessaire.

Article 4 : Date limite d'inscription

- 4.1 La date limite d'inscription est fixée au jeudi minuit de la semaine précédant le tournoi soit 8 jours avant la date du dit tournoi. Toutes les inscriptions doivent alors avoir été transmises au comité organisateur du tournoi.
- 4.2 Le comité organisateur doit transmettre les dites inscriptions au responsable des chartes avant vendredi midi soit 7 jours avant la date du dit tournoi.
- 4.3 Aucune inscription ne sera acceptée passé la date limite d'inscription.

Article 5 : Coût d'inscription

- 5.1 5.1 Le coût d'inscription aux tournois de l'ARBCN est fixé de la manière suivante:
 - Étudiant classes C, D et 13 ans et moins.....16\$
 - Adulte si une seule épreuve16\$
 - Adulte si plus d'une épreuve24\$
 - Classes A et B36\$ peut importe le nombre d'épreuve.
- 5.2 Chaque responsable doit remettre la totalité des coûts d'inscription durant la fin de semaine du tournoi avant samedi midi.
- 5.3 Tout athlète inscrit qui décide de se retirer devra quand même défrayer la totalité des frais d'inscription.
- 5.4 Un joueur qui ne peut se rendre sur les lieux d'un tournoi du a des causes majeures devra quand même s'acquitter de la moitié des frais d'inscription. Il appartient cependant au comité organisateur de décider de la nature des causes empêchant la participation au tournoi

Article 6 : Déroulement du tournoi

- 6.1 6.1 Le comité organisateur est responsable de déterminer l'horaire et l'ordre dans lequel les épreuves seront jouées. Cependant, il devra quand même respecter les règles suivantes :
- Le tournoi doit toujours commencer par les épreuves de mixte.
 - Les demi-finales et finales du mixte se jouent dès que les épreuves sont complétées et que les finalistes sont connus.
 - Les demi-finales et finales des autres épreuves doivent se jouer le dimanche matin.
- 6.2 L'arbitre en chef pourra décider de réunir au sein de mêmes épreuves les joueurs de A et de B si le nombre de joueurs de A ne permet pas de tenir des épreuves dans cette classe.

Article 7 : Déroulement des rencontres

- 7.1 Toutes les épreuves du tournoi peuvent être jouées en simple élimination ou à l'intérieur des pools. Les règles suivantes s'appliquent pour déterminer le type de charte.
- S'il y'a moins de 16 participants ou équipes, on utilisera les pools pour le déroulement des épreuves.
 - S'il y'a au moins 16 participants mais moins de 32 participants ou équipes, on utilisera les pools pour le déroulement des épreuves a raison d'une seule manche par partie.
 - Dans le cas où il y a 32 participants ou équipes ou plus, on utilisera la simple élimination pour le déroulement des épreuves a raison de deux manches par partie plus une troisième manche régulière en cas d'égalité.
 - Toutes les épreuves de simple se joueront en simple élimination pourvu qu'il y'ait au moins 8 participants. On utilisera les pools dans le cas où il y a moins de 8 participants
- 7.2 Toutes les manches de toutes les épreuves sont des manches de 21 points.
- 7.3 Les parties régulières se déroulant dans un pool comportent un maximum de 2 manches avec possibilité d'une manche suicide 11 points en cas d'égalité sauf dans le cas d'exception énuméré à l'article 7.1.2
- 7.4 Les parties régulières se déroulant dans une charte de simple élimination comportent un maximum de 3 manches régulières, la troisième manche sera jouée en cas d'égalité.
- 7.5 Les rencontres éliminatoires (quart de finale, demi-finale et finale) comportent un maximum de 3 manches régulières, la troisième manche sera jouée en cas d'égalité.
- 7.6 Un repos de 120 secondes est autorisé entre la première et la deuxième manche ainsi qu'entre la deuxième et la troisième manche. Lors de cette période de repos les joueurs sont autorisés à sortir de la surface de jeu.
- 7.7 Un repos de 60 secondes est autorisé lorsque la marque atteint 11 points dans toutes les manches.
- 7.8 Aucun des participants n'est autorisé à quitter la surface de jeu pendant la période de repos.
- 7.9 L'entraîneur pourra prodiguer des conseils à ses joueurs seulement à partir des ¼ de finale.

Article 8 : Appel des parties

- 8.1 Lors de l'appel de la partie, les participants doivent se présenter immédiatement sur le terrain qui leur est assigné.
- 8.2 Les participants ont trois minutes pour s'échauffer avant de débiter la partie.

- 8.3 Il est interdit aux athlètes de demeurer dans le gymnase sauf s'ils ont été appelés par la table de contrôle pour jouer ou comme étant en attente de jouer. Les joueurs qui ont terminé leur rencontre doivent quitter le gymnase immédiatement après avoir donné leur pointage à la table de contrôle.
- 8.4 En cas d'absence d'un des participants, le responsable de la table de contrôle procédera à trois appels successifs. Trois minutes après le dernier appel, le joueur ou l'équipe perdra automatiquement la partie.
- 8.5 L'arbitre en chef pourra à sa discrétion autoriser que la partie soit reprise plus tard s'il juge que les joueurs absents ont une raison suffisante.
- 8.6 Un participant qui perd une partie par défaut dans un pool perd automatiquement toutes les autres parties à l'intérieur du pool. Même celles qui sont déjà jouées.

Article 9 : Habillement

- 9.1 Tous les joueurs doivent porter chandail à manche courte, culotte courte bas blanc et espadrille de gymnase lors de la tenue des épreuves.
- 9.2 Le port du survêtement n'est autorisé que durant les périodes d'échauffement. Le port du survêtement durant les rencontres nécessite l'autorisation de l'arbitre en chef.
- 9.3 Les vêtements portés ne devront comporter aucune allusion de nature raciste, sexiste ou discriminatoire. L'arbitre en chef pourra exiger d'un que celui-ci change de vêtement s'il juge que ces derniers sont inadéquats.

Article 10 : Comportement

- 10.1 L'athlète doit en tout temps maintenir un comportement respectueux envers les autres participants, entraîneurs et bénévoles.
- 10.2 Il est interdit de blasphémer pendant les parties.
- 10.3 L'alcool, la drogue ou toutes autres substances illicites sont interdites sur les lieux du tournoi.
- 10.4 Un joueur qui persiste dans un comportement irrespectueux pourra après les avertissements d'usage être expulsé du tournoi sans possibilité de remboursement.

Article 11 : Classement des participants dans un pool

- 11.1 Les règles suivantes s'appliquent dans l'ordre énuméré ci-dessous pour déterminer le classement des joueurs au sein d'un même pool :
 - Le nombre de partie gagné par chacun des participants
 - En cas d'égalité entre deux ou plusieurs participants, le gagnant de la rencontre entre les participants aura préséance sur les autres.
 - Si l'égalité persiste, celui qui possèdera le meilleur ratio point pour points contre aura préséance sur les autres participants.
- 11.2 La règle du points pour points contre sera utilisé pour déterminer le classement des joueurs évoluant dans des pools différents.
- 11.3 Lorsque plusieurs pools sont présents dans une même épreuve, le participant ayant terminé premier dans le pool 1 est classé au-dessus de celui ayant terminé premier dans le pool deux qui lui est réputé classé devant celui ayant terminé devant le premier du pool trois, etc. Cette règle s'applique également si tous les deuxièmes de chacun des pools sont automatiquement qualifiés. Dans le cas où les meilleurs deuxièmes sont qualifiés, la règle du ratio points pour/points contre s'applique.

Article 12 : Participation aux finales.

- 12.1 Les règles suivantes s'appliquent pour déterminer les finalistes de chacune des épreuves du tournoi dans un pool.
- Un seul pool de trois, les deux meilleurs participants sont finalistes.
 - Un seul pool de quatre les trois meilleurs participants sont sélectionnés.
 - Un seul pool de plus de 4 joueurs, les 4 meilleurs joueurs sont sélectionnés
 - Deux pools: Les deux meilleurs joueurs ou équipes de chacun des pools sont sélectionnés.
 - Trois pools: Le meilleur participant est sélectionné ainsi que le meilleur deuxième de tous les pools en présence.
 - Quatre pools : Le meilleur participant de chacun des pools est sélectionné
 - Cinq pools: Le meilleur participant de chacun des pools ainsi que les trois meilleurs deuxièmes de tous les pools en présence.
 - Six pools: Le meilleur participant de chacun des pools ainsi que les deux meilleurs suivants de tous les pools en présence
 - Sept pools: Le meilleur participant de chacun des pools ainsi que le meilleur suivant de tous les pools en présence
 - Huit pools : Le meilleur participant de chacun des pools.
- 12.2 Les règles suivantes s'appliquent pour déterminer l'ordre dans lequel les finalistes vont s'affronter.
- Deux finalistes : ceux-ci s'affrontent pour la grande finale.
 - Trois finalistes : Le deuxième affronte le troisième dans la demi-finale et le gagnant affronte le premier dans la grande finale
 - Quatre finalistes. Le premier affronte le quatrième et le deuxième affronte le troisième en demi-finale. Les deux gagnants s'affrontent en grande finale.
 - Huit finalistes
 - Quart de finale 1: premier contre huitième
 - Quart de finale 2 : deuxième contre septième
 - Quart de finale 3 : troisième contre sixième
 - Quart de finale 4 : quatrième contre cinquième
 - Le gagnant du quart de finale 1 rencontre le gagnant du quart de finale 4
 - Le gagnant du quart de finale 2 rencontre le gagnant du quart de finale 3.
 - Les grands gagnants s'affrontent dans la finale.
- 12.3 Lorsque le A et le B sont confondus au sein des mêmes épreuves, des quarts de finales sont organisés en suivant les règles établis ci-dessus. Les gagnants des quarts de finales se rencontrent pour disputer les demi-finales de A et les perdants s'affrontent pour les demi-finales de B.

Article 13 : Contribution a l'ARBCN

- 13.1 Tous les comités organisateurs doivent verser une contribution de 3\$ par participant a l'ARBCN

Article 14 : Prix aux gagnants

- 14.1 Chaque comité organisateur est autorisé à dépenser entre 900\$ et 1000\$ pour les prix aux gagnants ainsi que pour les prix de présence. Aucun prix ne devrait être remis aux finalistes. Cette règle ne s'applique pas aux championnats côte-nord.