BADMINTON SCOLAIRE RESEAU DU SPORT ÉTUDIANT DU SAGUENAY—LAC-ST-JEAN

Règlements spécifiques 2026-2027

1. FONCTIONNEMENT GÉNÉRAL

1.1 La ligue opérera sur une base de rencontres périodiques soit sous forme de tournoi à la ronde.

1.2 Les quatre zones seront regroupées à chacune des rencontres; elles auront donc la possibilité de jouer l'une contre l'autre à cinq reprises au cours de la saison.

1.3 Dans le but d'augmenter l'efficacité du déroulement d'une rencontre;

1.3.1 Identifier (nom et numéro de téléphone) un responsable pour chacune des zones.

1.4 Catégories d'âge 2026-2027 :

Moustique :	du 1er octobre 2014 au 30 septembre 2016
Benjamine :	du 1er octobre 2012 au 30 septembre 2014
Cadet :	du 1er octobre 2010 au 30 septembre 2012
Juvénile :	du 1er juillet 2008 au 30 septembre 2010
Collégial :	du 1er octobre 2003 au 30 juin 2008

2. RÉPARTITION DES ZONES

Les quatre zones seront réparties comme suit:

1. Zone de la Jonquière:	C.S.S. de la Jonquière / Riverside
2. Zone Rives-du Saguenay	C.S.S. des Rives-Du-Saguenay / Séminaire de Chicoutimi
3. Zone Lac St-Jean:	C.S.S. du Lac St-Jean / Autentis
4. Zone Pays-des-Bleuets	C.S.S. Pays-des-Bleuets / Porte-du-Nord

3. FORMATION DES ÉQUIPES

3.1 Les athlètes devront être saisi sur S1 dans les catégories moustique, benjamine, cadette ou juvénile. **Un maximum de 40 joueurs par zone de catégorie juvénile et cadette.** La classe moustique et benjamine sera ouverte.

Il y aura la possibilité de combler les places laissées vacantes par les centres de services scolaires. Donc un centre de service qui remplira les 40 places disponibles en cadet et en juvénile pourra avoir accès aux places laissées vacantes par les autres centres de services scolaires. Nous diviserons le nombre de places disponibles de manière équitable entre les différents centres de services scolaires qui auront atteint les 40 joueurs.

4. INSCRIPTION ET CLASSEMENT DES JOUEURS

4.1 Classement par cote

Tous les joueurs inscrits sont « cotés » selon le système établi par le RSEQ-SLSJ. Vous devez déterminer une cote entre 800 pour votre athlète le moins expérimenté et 1800 pour votre athlète le plus expérimenté. Vous pouvez descendre jusqu'à 700 pour les athlètes d'âge moustique (Primaire).

Si un ou des athlètes n'ont pas de « cote », il est suggéré de faire un tournoi interne lors des entraînements pour établir un classement de vos athlètes en fonction de leur niveau de jeu et donner une « cote » à votre athlète qui se rapproche de celle du joueur avec un niveau similaire.

Les athlètes auront une « cote » en simple et une « cote » en double. Les « cote » seront indépendantes l'une de l'autre et seront affectées par le type de tournoi, simple ou double. Le point de départ de la « cote » de double sera celle du simple et à partir du premier tournoi de double de l'athlète, les « cotes » seront séparées.

4.2 Nouveaux joueurs

Un établissement peut ajouter un nouveau joueur à tout moment durant la saison. Tout nouveau joueur se voit attribuer une « cote » selon l'évaluation faite par son entraîneur avant son premier tournoi. La « cote » peut être ajustée après le premier tournoi, avec l'accord du coordonnateur de la ligue au RSEQ-SLSJ. La « cote » minimale attribuée pour un nouveau joueur est de 800 et la « cote » maximale est de 1800. Tout cas spécial sera examiné par le RSEQ-SLSJ.

4.3 Ajustements de cote

La « cote » de tout joueur ayant participé à la ligue la saison précédente pourra être ajustée par l'entraîneur avant la date limite d'inscription du tournoi #1. Toute modification de la « cote » doit être autorisée par le RSEQ-SLSJ.

La « cote » de tout joueur ayant terminé la saison précédente avec une « cote » de 1800 et plus ne peut être modifiée.

Les tournois 1 à 5 énumérés à l'article 5.1 sont des tournois « cotés », c'est-à-dire, que la « cote » est influencée par les résultats des joueurs.

Pour les tournois en double, l'ajustement de la cote sera divisé par 2.

5. DÉROULEMENT DE LA SAISON

5.1 Composition de la saison régulière

La saison régulière est composée de 5 tournois, les épreuves sont réparties ainsi :

- Tournoi #1 : En simple
- Tournoi #2 : En simple
- Tournoi #3 : En double
- Tournoi #4 : En simple
- Tournoi #5 : En double

5.2 Classement général

5.2.1 Classements

Un classement général de tous les athlètes sera tenu selon la « cote » de chacun, ainsi qu'un classement par catégorie d'âge (moustique, benjamin, cadet, juvénile et collégial) et de sexe (masculin et féminin) pour donner une idée générale tout au long de la saison.

5.2.2 Classement des zones

Le classement des zones sera fait après le 5e tournoi avec les cotes suivantes :

- Les 5 meilleures cotes benjamins masculin et les 3 meilleures cotes benjamins féminin.
- Les 5 meilleures cotes cadets masculin et les 3 meilleures cotes cadets féminin.
- Les 5 meilleures cotes juvéniles masculin et les 3 meilleures cotes juvéniles féminin.

Pour que la « cote » d'un athlète compte dans ce calcul, un athlète doit avoir participé à au moins 40% des compétitions, c'est-à-dire 2 sur 5.

5.3 Formule de compétition

5.3.1 Parties préliminaires

Tous les joueurs inscrits à la compétition se retrouveront dans des groupes de 10,11 ou 12 joueurs dans 2 sections de 5 ou 6 joueurs. La répartition des joueurs dans les deux sections sera faite en serpentin (Exemple : Section A les positions 1-4-5-8-9-12 et section B les positions 2-3-6-7-10-11 Les rencontres sont d'une durée d'une manche avec prolongation, soit 2 points d'écart. Voir Annexe 2.

5.3.2 Ronde « éliminatoire A »

Lorsque les parties de la ronde préliminaire sont terminés, les athlètes qui ont terminé 1er et 2e de ce pool joueront en éliminatoires A en formule 2 de 3 manches avec prolongation. Ces joueurs bénéficieront d'un bonus de 32 points sur leur « cote ». Voir Annexe 3.

5.3.3 Ronde « éliminatoire B »

Les parties de la ronde éliminatoire B sont jouées en formule une manche de 21 points avec prolongation. Seule la finale de la ronde éliminatoire B est jouée en formule 2 de 3 manches avec prolongation. Voir Annexe 3.

5.3.4 Parties incluses dans le calcul de la « cote »

Toutes les parties de la ronde préliminaire et des rondes éliminatoires sont incluses dans le calcul de la « cote » du joueur.

5.4 Horaire typique d'une journée

8 h 30	Arrivée
9 h 00	Réunion des entraîneurs - Gestion des inscriptions (déclaration des absences) - Informations importantes au besoin
9 h 30	Début des rencontres (Voir Annexe 4)
±16 h 00	Fin des activités (heure de fin variable en fonction du nombre de sections)

5.5 Échauffement

Une période d'échauffement d'une durée maximale de deux minutes est prévue pour chaque partie.

5.6 Retard

Tout joueur/équipe qui ne se présente pas à l'heure prévue pour le début de leur partie perd la partie par forfait. Il y a 2 appels et 2 minutes entre le

premier et le deuxième appel. Entre les 2 appels, l'entraîneur du joueur/équipe en retard sera informé.

5.7 Réunion des entraîneurs

5.7.1 Présence de l'entraîneur
Tout entraîneur doit se présenter au responsable de la compétition au moins 30 minutes avant l'heure prévue du début du tournoi.

5.7.2 Absence d'un représentant d'un établissement
L'absence d'un adulte représentant un établissement lors de la réunion des entraîneurs peut engendrer la disqualification de son équipe.

5.7.3 Confirmation des inscriptions
Les entraîneurs et le responsable du tournoi procéderont à la vérification des inscriptions lors de la rencontre des entraîneurs. L'ajustement et le repositionnement des joueurs, dû à des absences, seront faits selon les règles établies.

a. Aucun ajout de joueurs ne sera permis la journée du tournoi.
b. Aucune modification ne peut être apportée après la réunion des entraîneurs.

ARTICLE 6 BRIS D'ÉGALITÉ - SECTION (EN CAS DE TRIPLE ÉGALITÉ)

6.1 Procédure
Les critères seront considérés les uns après les autres jusqu'à ce que les 3 ou 4 joueurs ou équipes soient départagés.

6.2 Critères

1. Quotient des manches gagnées / manches perdues entre les joueurs/équipes à égalité.
2. Quotient des points pour / points contre entre les joueurs / équipes à égalité.
3. Quotient des manches gagnées / manches perdues entre tous les joueurs / équipes de la section
4. Quotient des points pour / points contre entre tous les joueurs / équipes de la section.
5. Joueur / équipe ayant la meilleure cote

ARTICLE 7 INSCRIPTIONS

7.1 Échéance
Pour chaque tournoi, le formulaire d'inscription doit être transmis au RSEQ-SLSJ au plus tard **le vendredi à 16h00, précédant la semaine du tournoi**. Aucun ajout ne sera fait après la date limite d'inscription.

7.2 Absences

7.2.1 Sanctions

Toute absence à tout tournoi de joueur ou d'équipe sera sanctionnée de 25$. Les athlètes absents se verront attribuer un pointage de 0-21 à chacune des parties concernées. Si 2 joueurs d'une même section sont absents, ils obtiennent le pointage de 0-0. Un athlète qui décide de ne pas participer à l'une des compétitions n'aura pas d'impact sur sa cote. Un athlète inscrit, mais qui doit finalement s'absenter après la date limite verra sa cote descendre de 25 points.

8. RESPONSABLE DES PARTIES IMPLIQUÉES

Centre de services scolaire et écoles indépendantes:

- Assurer la coordination des athlètes et la disponibilité des plateaux de compétition.
- Voir à déléguer un responsable lorsqu'une rencontre se tient dans ses murs.
- Voir à ce que les athlètes inscrits soient conformes aux règlements généraux du sport étudiant.
- Voir à ce que les athlètes soient bien encadrés lors des différentes rencontres.
- Voir à remplacer les athlètes absents.
- Voir à s'entendre avec les autres membres d'une même zone afin de présenter les athlètes participants.
- Voir à percevoir les différents coûts relatifs à la participation de leurs athlètes: inscription, transport, etc.
- Voir à rendre les plateaux disponibles pour les rencontres et cela sans aucun frais
- Pour être en mesure d'accueillir un tournoi de badminton, l'école devra avoir un minimum de 6 terrains règlementaires.

9. RSEQ SAGUENAY-LAC-ST-JEAN

- Assurer la coordination technique de la ligue.
- Voir à recruter le responsable technique pour les différentes rencontres et à assurer sa présence à l'heure et à la date prévue.
- Voir à compléter les tableaux d'inscription des athlètes participants provenant des différentes zones.
- Voir à ce que le responsable de plateau fasse respecter l'horaire des matchs, cumule les résultats et s'assure de la bonne tenue de l'événement.
- Voir à fournir les volants nécessaires à la rencontre.

- Voir à assurer la diffusion de l'information dans le réseau scolaire et les médias régionaux.
- Voir à établir le calendrier des activités en collaboration avec les partenaires impliqués.
- Voir à administrer les argents de la ligue.
- Voir à trouver les plateaux nécessaires à la tenue des événements.
- Voir à recevoir et coordonner les inscriptions des équipes participantes.
- Voir à préparer l'horaire des matchs des rencontres.
- Voir à percevoir le coût d'inscription des athlètes.
- Voir à assurer la concertation entre les différentes instances impliquées.

10. COÛT DE PARTICIPATION

10.1 Un coût par athlète sera chargé à l'école pour chaque participant.
10.2 Chaque équipe sera responsable des coûts de transport et de nourriture inhérents à chaque rencontre.
10.3 Les sommes demandées serviront à défrayer les frais relatifs aux responsables, à l'achat des volants et des récompenses.

11. ENCADREMENT DES ÉQUIPES

11.1 Lors des rencontres, chaque école devra être accompagnée d'au moins un entraîneur/accompagnateur par site.
11.2 Les entraîneurs seront responsables du comportement de leurs athlètes selon le code d'éthique et du respect des différents règlements relatifs à la compétition.

12. VOLANT UTILISÉ

12.1 Le volant officiel, lors des rencontres de la ligue scolaire régionale, sera le Yonex Mavis 350.
12.2 Les volants des rencontres seront fournis par le RSEQ-SLSJ.

13. INSCRIPTION LORS DES RENCONTRES

Dans le but d'éviter les retards qu'entraîne l'envoi des inscriptions au bureau du RSEQ-SLSJ, vous devrez procéder aux étapes suivantes;

13.1 Le responsable de chaque école devra expédier, par courriel les inscriptions de leur délégation du commissaire de la ligue avant la date limite d'inscription fixée par celui-ci. Si ce délai n'est pas respecté, l'école en question ne pourra participer au tournoi.

9.1.1 Les athlètes devront être inscrits sur *S1* 7 jours ouvrables avant le premier tournoi.

13.2 Lors d'un changement de joueur imprévu (blessure, etc…) après la date limite l'inscription, le responsable des sports en informe le responsable au RSEQ-SLSJ pour qu'il puisse ajuster l'horaire de tournoi. Aucun nouveau joueur n'est admis.

13.3 Tout nouvel athlète ajouté pour le dernier tournoi pourra participer, cependant il ne sera pas considéré dans le classement cumulatif.

14. RÈGLEMENTS OFFICIELS EMPLOYÉS

14.1 Les règlements officiels de la Fédération québécoise de badminton seront employés à l'intérieur de la ligue.

14.2 L'arbitrage sera assumé par les athlètes eux-mêmes. En cas de litige voici la procédure à suivre :

14.2.1 En aucun temps, l'entraîneur ne doit se présenter sur le terrain pour avertir le joueur à un manquement à un règlement spécifique de jeu (comme le service). Ce rôle revient au joueur.

14.2.2 Aller avertir le responsable du tournoi et/ou l'arbitre en chef présent qui devra régler le litige.

14.2.3 Si le responsable du tournoi n'est pas capable de régler le litige, il devra faire venir les deux (2) entraîneurs en cause pour que ceux-ci prennent position. Ils pourront à ce moment donner des avis au responsable de tournoi mais en aucun temps n'auront des pouvoirs de décisions. La décision finale revient au responsable de tournoi.

14.2.4 Afin d'avoir des éclaircissements sur la situation, les deux (2) entraîneurs et le responsable de plateaux pourront consulter le ou les joueurs en causes.

15. ÉPREUVE en simple

15.1 Le but de l'exercice est de rassembler les athlètes de même force. Pour ce faire, les institutions auront à participer à trois tournois durant la saison. À chaque tournoi les athlètes seront répartis dans les sections selon leur « cote ».

15.2 L'objectif pour chaque athlète sera de terminer avec la meilleure « cote » possible à la fin de l'année.

15.3 À chaque tournoi l'athlète est appelé à participer à l'épreuve individuelle selon le scénario établi lors de l'élaboration du calendrier. La ronde préliminaire se déroulera en avant-midi et les éliminatoires en début d'après-midi. Tous les athlètes vont jouer en ronde éliminatoire selon leur classement.

16. ÉPREUVE en double

16.1 Le but de l'exercice est de rassembler les athlètes de même force en équipe de 2. Pour ce faire, les institutions auront à participer à deux tournois durant la saison. À chaque tournoi les athlètes seront jumelés avec un autre athlète et une moyenne de leur « cote » sera fait pour déterminer leur « cote » en double.

16.2 L'objectif pour chaque équipe sera de terminer avec la meilleure « cote » possible à la fin de l'année.

16.3 À chaque tournoi le duo est appelé à participer à l'épreuve de double selon le scénario établi lors de l'élaboration du calendrier. La ronde préliminaire se déroulera en avant-midi et les éliminatoires en début d'après-midi. Tous les athlètes vont jouer en ronde éliminatoire selon leur classement.

17. RÉSULTATS

Les statistiques de la rencontre devront être compilées par le responsable des compétitions. Le RSEQ s'occupera de compléter et de diffuser l'information.

17.1 Le responsable de la compétition devra faire parvenir les tableaux complétés du tournoi pour les différentes épreuves.

18. RESPONSABLE DE TOURNOI

Le RSEQ s'engage à fournir des responsables pour chaque tournoi.

19. ATTITUDE À ADOPTER LORS DES RENCONTRES

Les entraîneurs d'une zone doivent être;

- Responsables de leur délégation;
- Informer leurs athlètes du fonctionnement de la ligue;
- Sécuriser les athlètes;
- Faire preuve de compréhension pour les éventuels problèmes qui peuvent survenir;

- Être tolérants aux difficultés;
- Être présents et attentifs dans l'appel des matchs.

20. HORAIRE DE LA RENCONTRE

8 h 45	Arrivée des délégations
9 h 00	Réunion des entraîneurs et élaboration des sections avec le responsable de la rencontre
9 h 30	Début de la rencontre
16 h 00	Départ des délégations

(Certains tournois pourraient débuter à 9h30 en raison des lieux physiques entre les écoles qui accueillent)

À moins de raisons majeures (tempête, accident etc.), aucun retard n'est accepté. **L'équipe qui n'est pas présente à 9h30 perdra sa première partie par forfait.** La décision revient au responsable de la table de contrôle.

21. ALIMENTATION ET VESTIAIRE

Si possible, il y aura une cantine en opération lors des rencontres. Nous vous suggérons fortement de demander aux athlètes qu'ils apportent leur lunch pour le dîner. Il est également conseillé que chaque athlète apporte un cadenas.

22. CODE VESTIMENTAIRE

- Il est obligatoire pour les athlètes d'être identifiés à leur école. **Un jeune n'étant pas identifié à son école perd automatiquement toutes ses parties par forfait.**

- La tenue vestimentaire doit respecter l'éthique généralement reconnue dans la pratique de cette discipline. Les vêtements blancs ne sont pas obligatoires toutefois, un chandail et un pantalon court discret de couleur claire et sans extravagance sont un costume approprié. Le responsable du tournoi verra à faire appliquer et respecter ce règlement.

- N.B.: Casquette, chandail camisole, survêtement et chandail affichant des visuels inappropriés ne sont pas autorisés.

- Les entraîneurs devront porter un chandail à l'effigie de leur école. Ils devront être identifiés en tout temps à leur école. Ils devront respecter le code vestimentaire des joueurs (pas de casquettes, pas de camisoles, etc.). Lorsqu'il y aura un avertissement le responsable des sports recevra une lettre du RSEQ-SLSJ.

23. RÉCOMPENSES

23.1 Récompenses saison régulière

Une bannière de saison régulière « toutes catégories » à l'effigie du RSEQ-SLSJ sera remise à la zone championne qui cumule le meilleur pointage de cote à la fin de la saison régulière. La bannière sera remise à la cérémonie de fermeture du Championnat régional.

23.2 Récompenses championnat régional scolaire

Une bannière de champions régionaux sera aussi remise à la zone championne du Championnat Régional Scolaire ainsi que des médailles pour les athlètes gagnants les différentes épreuves. La bannière et les médailles seront remises à la cérémonie de fermeture du Championnat régional.

Voici comment sera cumulé le pointage lors du championnat régional pour l'obtention de la bannière du championnat:

Les 4 premières positions donnent des points sur le cumulatif des zones.

- 1ere position – 25 points
- 2e position – 15 points
- 3e position – 10 points
- 4e position – 5 points

23.3 Bris d'égalité du championnat régional scolaire

Bris d'égalité pour la compilation des résultats au championnat régional scolaire.

1er – La zone dont le cumulatif comprend le plus de 1ere position.
2e – La zone dont le cumulatif comprend le plus de 1ere et 2e position.
3e – La zone dont le cumulatif comprend le plus de 1ere, 2e et 3e position.
4e – Le meilleur coefficient de points pour et points contre de toutes les parties éliminatoires (ronde des médailles), du CRS, des zones impliquées dans le bris d'égalité.

24. PARTICIPATION AU CHAMPIONNAT RÉGIONAL

Les joueurs devront participer à **40%** des tournois de la saison **(2 tournois sur 5)** pour avoir accès au championnat régional. Seul un billet du médecin pourra permettre d'accepter un jeune au championnat régional avec une participation de moins de **40%** de la saison.

HORAIRE DE CHAMPIONNAT (PROVISOIRE)
8h30 Arrivée des délégations
9h00 Réunion des entraîneurs
9h30 Début des compétitions: qualifications
11h30 Début des éliminatoires : demi-finales et Bronze
13h00 Finales Benjamin
13h45 Finales Cadet
14h30 Finales Juvénile
15h30 Cérémonie clôture
16h00 Départ des délégations

25. PARTICIPATION AU CHAMPIONNAT PROVINCIAL

Les athlètes qui se classeront lors du championnat scolaire régional de badminton se mériteront la chance de participer au championnat provincial. Tous les jeunes devront être identifiés SAGUENAY—LAC-ST-JEAN dans les championnats provinciaux, le RSEQ produira un chandail de délégation

26. INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES

Système de pointage en badminton

- Une partie consiste en une (1) manche de 15 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 14-14, 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 (30e point) remporte la manche (manche de 30 points maximum)
- Le gagnant d'une manche débute comme serveur la manche suivante ;
- Lorsque qu'un joueur atteint la marque de 8 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 ;

- En double, l’équipe n’a qu’un seul service (le tableau à la page suivante démontre les mécanismes de changements de zones au service et de réception pour les épreuves de double).

Partie de double entre A&B opposés à C&D. A&B ont remporté le tirage au sort et décident 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 zone de service et C&D demeurent dans leur zone	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 leur zone	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 pair, 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 zone de service et C&D demeurent dans leur zone	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	…

ÉTHIQUE DE L'ENTRAÎNEUR

Le Réseau du sport étudiant du Québec fait la promotion de l'éthique sportive pour tous les participants aux activités de son réseau.

Non seulement l'entraîneur doit s'assurer de faire respecter le code d'éthique du participant par ses joueurs, il doit également favoriser le code d'éthique de l'entraîneur et s'en inspirer quotidiennement.

L'ÉTHIQUE DE TOUT BON ENTRAÎNEUR DU SPORT ÉTUDIANT PASSE PAR:

LE RESPECT DES ATHLÈTES
L'ESPRIT SPORTIF
L'INTÉGRITÉ
LA RESPONSABILITÉ
LA CONDUITE PERSONNELLE

LE RESPECT DES ATHLÈTES C'EST:

- Considérer chaque athlète avec respect et équité dans le contexte des activités sportives, sans égard au sexe, à la race, au pays d'origine, au potentiel physique, au statut socio-économique ou à toute autre condition.
- Agir dans le meilleur intérêt des athlètes du point de vue de leur épanouissement total.
- Tenir compte que le développement de la personne prime sur le développement du sport.
- Privilégier la réussite scolaire des athlètes dans votre poursuite d'objectifs sportifs.
- Prendre des décisions raisonnées face à la participation d'un athlète lorsqu'il est blessé ou dans toute autre situation où sa participation pourrait nuire à son développement.
- Être conscient de la pression qui pèse constamment sur les athlètes (sport, école, famille...).

L'ESPRIT SPORTIF C'EST:

- Connaître et respecter les règles écrites et non-écrites de votre sport.
- Respecter toutes les décisions des arbitres sans jamais mettre en doute leur intégrité.
- Considérer la victoire et la défaite comme une conséquence du plaisir de jouer.
- Respecter les athlètes, entraîneurs et partisans des autres équipes et exiger un comportement identique de vos athlètes.
- Reconnaître dignement la performance de l'adversaire dans la défaite.
- Accepter la victoire avec modestie sans ridiculiser l'adversaire.

L'INTÉGRITÉ C'EST:

- Faire preuve d'honnêteté envers les athlètes, le sport, les autres membres de votre profession et la population.
- Honorer vos engagements écrits et verbaux face aux athlètes et à l'établissement.
- Refuser de gagner par des moyens illégaux ou par tricherie.
- Éviter toute fausse représentation quant à votre niveau de compétence.
- Encourager vos athlètes à développer et maintenir l'honnêteté dans leurs relations avec les autres.

LA RESPONSABILITÉ C'EST:

- Contribuer à l'avancement de la profession par l'échange de ses connaissances et de son expérience avec ses collègues et les étudiants.
- Faire preuve de courtoisie, de franchise et de respect envers ses collègues.
- S'assurer que l'équipement et les installations sportives respectent le niveau de développement des athlètes et les principes de sécurité.
- Informer les athlètes des dangers inhérents à la pratique de votre sport.
- Informer les athlètes des dangers inhérents à la consommation de boissons alcooliques ou de drogues.

LA CONDUITE PERSONNELLE C'EST:

- Utiliser un langage précis sans injure ni expression vulgaire.

- Prendre conscience du pouvoir que détient l'entraîneur afin de respecter en totalité l'intégrité physique et mentale des athlètes.

- Véhiculer l'importance d'une bonne condition physique, en encourageant les athlètes à être en bonne forme physique tout au long de l'année.

- Projeter une image qui reflète les valeurs positives de votre sport et de l'entraîneur.

ÉTHIQUE DU PARTICIPANT

En tant que participant ou participante du sport étudiant, mon comportement a un impact majeur sur mon sport, mes coéquipiers, mes adversaires, mon entraîneur, mes partisans et sur moi-même.

PARTICIPER AU SPORT ÉTUDIANT, C'EST RESPECTER SON ÉTHIQUE SPORTIVE:

L'ESPRIT SPORTIF
LE RESPECT
LA DIGNITÉ
LE PLAISIR
L'HONNEUR

L'ÉTHIQUE SPORTIVE DU SPORT ÉTUDIANT:

" des comportements pleins de bon sens ".

L'ESPRIT SPORTIF . . . **MOI, J'Y CROIS ! ! !**

- Je respecte les règles du jeu.
- J'accepte toutes les décisions de l'arbitre sans jamais mettre en doute son intégrité.
- Je démontre un esprit d'équipe par une collaboration franche avec les coéquipiers et les entraîneurs.
- J'aide les coéquipiers qui présentent plus de difficultés.
- Je me mesure à un adversaire dans l'équité. Je compte sur mon talent et mes habiletés pour tenter d'obtenir la victoire.
- Je refuse de gagner par des moyens illégaux et par tricherie.
- J'accepte les erreurs de mes coéquipiers.

LE RESPECT . . . **MOI, J'Y CROIS ! ! !**

- Je considère un adversaire sportif comme indispensable pour jouer et non comme un ennemi.
- J'agis en tout temps avec courtoisie envers les entraîneurs, les officiels, les coéquipiers, les adversaires et les spectateurs.
- J'utilise un langage précis sans injure.
- Je poursuis mon engagement envers mes coéquipiers, mon entraîneur et mon équipe jusqu'au bout.

LA DIGNITÉ . . . **MOI, J'Y CROIS ! ! !**

- Je conserve en tout temps mon sang-froid et la maîtrise de mes gestes face aux autres participants.
- J'accepte la victoire avec modestie sans ridiculiser l'adversaire.
- J'accepte la défaite en étant satisfait de l'effort accompli dans les limites de mes capacités.
- J'accepte la défaite en reconnaissant également le bon travail accompli par l'adversaire.

LE PLAISIR . . . **MOI, J'Y CROIS ! ! !**

- Je joue pour m'amuser.
- Je considère la victoire et la défaite comme une conséquence du plaisir de jouer.
- Je considère le dépassement personnel plus important que l'obtention d'une médaille ou d'un trophée.

L'HONNEUR . . . **MOI, J'Y CROIS ! ! !**

- Je me représente d'abord en tant qu'être humain.
- Je représente aussi mon équipe, mon institution et mon association régionale de sport étudiant.
- Je véhicule les valeurs de mon sport par chacun de mes comportements.
- Je suis l'ambassadeur des valeurs du sport étudiant.

La responsabilité de voir à l'application du code d'éthique du sport étudiant est l'affaire de tous et toutes :

PARTICIPANT
ANIMATEUR
ÉDUCATEUR PHYSIQUE
CONSEILLER PÉDAGOGIQUE
DIRECTEUR DU SERVICE AUX ÉLÈVES
DIRECTEUR D'ÉCOLE
ADMINISTRATEUR DE LA FÉDÉRATION
ET DES CENTRES DE SERVICES
PERMANENT RÉGIONAL ET PROVINCIAL

RSEQ
SAGUENAY—LAC-SAINT-JEAN

Annexes

1. Calcul de la cote
2. Tableaux : Section de 6 joueurs
3. Arbres éliminatoires
4. Projection horaire
5. Politique d'annulation de compétition
6. Rapport d'évènement
7. Rapport d'accident

ANNEXE 1. CALCUL DE LA COTE

Tous les joueurs inscrits sont cotés selon un système de pointage établi. Pour un tournoi donné, les athlètes sont répartis en groupe de 10, 11 ou 12 joueurs selon la cote et affrontent des joueurs de leur calibre, sans égard au sexe et à l'âge. La cote de chaque athlète est mise à jour après chaque tournoi pour le tournoi suivant.

Ce système est basé sur les études présentées par la fédération québécoise des échecs.
http://www.fqechecs.qc.ca/story/le-calcul-de-la-cote

Le calcul de la cote se fait selon la formule suivante : CA + 32 x (R-rp)

Ca : cote actuelle
32 : Valeur décidée selon les études présentées par la fédération québécoise des échecs
R : la somme des résultats obtenus durant le tournoi (# de set gagné)
Rp : la somme des «résultats probables» déterminés à partir de la différence de cote entre les deux joueurs qui s'affrontent

Exemple : La cote actuelle d'un joueur est 1900. Il a affronté les joueurs dans le tableau ci-dessous avec le résultat (SG-SP).

Cote de l'adversaire	Différence de cote	Résultat (SG-SP)	Probabilité de gagner une partie
1945	-45	(1-0)	0,44
2010	-110	(0-1)	0,35
1855	+45	(1-0)	0,56
1943	-43	(2-1)	0,44
1860	+40	(2-0)	0,56

Dans notre exemple : Rp = 0,44 + 0,35 + 0,56 + 3 x 0,44 + 2 x 0,56
Rp = 3,79
Cn = 1900 + 32 x (6 – 3,79)
Cn = 1970,72

Donc la nouvelle cote de notre joueur sera de 1970.

Chaque victoire a une influence directe sur la cote.

Les probabilités sont prises dans le tableau suivant :

Différence de cote > 457	prob = 0.95	Différence de cote -10 à -4	prob = 0.49
Différence de cote 433 à 457	prob = 0.94	Différence de cote -17 à -11	prob = 0.48
Différence de cote 412 à 432	prob = 0.93	Différence de cote -25 à -18	prob = 0.47
Différence de cote 392 à 411	prob = 0.92	Différence de cote -32 à -26	prob = 0.46
Différence de cote 375 à 391	prob = 0.91	Différence de cote -39 à -33	prob = 0.45
Différence de cote 358 à 374	prob = 0.90	Différence de cote -46 à -40	prob = 0.44
Différence de cote 345 à 357	prob = 0.89	Différence de cote -53 à -47	prob = 0.43
Différence de cote 329 à 344	prob = 0.88	Différence de cote -61 à -54	prob = 0.42
Différence de cote 316 à 328	prob = 0.87	Différence de cote -68 à -62	prob = 0.41

Différence de cote 303 à 315	**prob = 0.86**	**Différence de cote -76 à -69**	**prob = 0.40**
Différence de cote 291 à 302	**prob = 0.85**	**Différence de cote -83 à -77**	**prob = 0.39**
Différence de cote 279 à 290	**prob = 0.84**	**Différence de cote -91 à -84**	**prob = 0.38**
Différence de cote 268 à 278	**prob = 0.83**	**Différence de cote -98 à -92**	**prob = 0.37**
Différence de cote 257 à 267	**prob = 0.82**	**Différence de cote -106 à -99**	**prob = 0.36**
Différence de cote 246 à 256	**prob = 0.81**	**Différence de cote -113 à -107**	**prob = 0.35**
Différence de cote 236 à 245	**prob = 0.80**	**Différence de cote -121 à -114**	**prob = 0.34**
Différence de cote 226 à 235	**prob = 0.79**	**Différence de cote -129 à -122**	**prob = 0.33**
Différence de cote 216 à 225	**prob = 0.78**	**Différence de cote -137 à -130**	**prob = 0.32**
Différence de cote 207 à 215	**prob = 0.77**	**Différence de cote -145 à -138**	**prob = 0.31**
Différence de cote 198 à 206	**prob = 0.76**	**Différence de cote -153 à -146**	**prob = 0.30**
Différence de cote 189 à 197	**prob = 0.75**	**Différence de cote -162 à -154**	**prob = 0.29**
Différence de cote 180 à 188	**prob = 0.74**	**Différence de cote -170 à -163**	**prob = 0.28**
Différence de cote 171 à 179	**prob = 0.73**	**Différence de cote -179 à -171**	**prob = 0.27**
Différence de cote 163 à 170	**prob = 0.72**	**Différence de cote -188 à -180**	**prob = 0.26**
Différence de cote 154 à 162	**prob = 0.71**	**Différence de cote -197 à -189**	**prob = 0.25**
Différence de cote 146 à 153	**prob = 0.70**	**Différence de cote -206 à -198**	**prob = 0.24**
Différence de cote 138 à 145	**prob = 0.69**	**Différence de cote -215 à -207**	**prob = 0.23**
Différence de cote 130 à 137	**prob = 0.68**	**Différence de cote -225 à -216**	**prob = 0.22**
Différence de cote 122 à 129	**prob = 0.67**	**Différence de cote -235 à -226**	**prob = 0.21**
Différence de cote 114 à 121	**prob = 0.66**	**Différence de cote -245 à -236**	**prob = 0.20**
Différence de cote 107 à 113	**prob = 0.65**	**Différence de cote -256 à -246**	**prob = 0.19**
Différence de cote 99 à 106	**prob = 0.64**	**Différence de cote -267 à -257**	**prob = 0.18**
Différence de cote 92 à 98	**prob = 0.63**	**Différence de cote -278 à -268**	**prob = 0.17**
Différence de cote 84 à 91	**prob = 0.62**	**Différence de cote -290 à -279**	**prob = 0.16**
Différence de cote 77 à 83	**prob = 0.61**	**Différence de cote -302 à -291**	**prob = 0.15**
Différence de cote 69 à 76	**prob = 0.60**	**Différence de cote -315 à -303**	**prob = 0.14**
Différence de cote 62 à 68	**prob = 0.59**	**Différence de cote -328 à -316**	**prob = 0.13**
Différence de cote 54 à 61	**prob = 0.58**	**Différence de cote -344 à -329**	**prob = 0.12**
Différence de cote 47 à 53	**prob = 0.57**	**Différence de cote -357 à -345**	**prob = 0.11**
Différence de cote 40 à 46	**prob = 0.56**	**Différence de cote -374 à -358**	**prob = 0.10**
Différence de cote 33 à 39	**prob = 0.55**	**Différence de cote -391 à -375**	**prob = 0.09**
Différence de cote 26 à 32	**prob = 0.54**	**Différence de cote -411 à -392**	**prob = 0.08**
Différence de cote 18 à 25	**prob = 0.53**	**Différence de cote -432 à -412**	**prob = 0.07**
Différence de cote 11 à 17	**prob = 0.52**	**Différence de cote -456 à -433**	**prob = 0.06**
Différence de cote 4 à 10	**prob = 0.51**	**Différence de cote < -457**	**prob = 0.05**
Différence de cote -3 à 3	**prob = 0.50**		

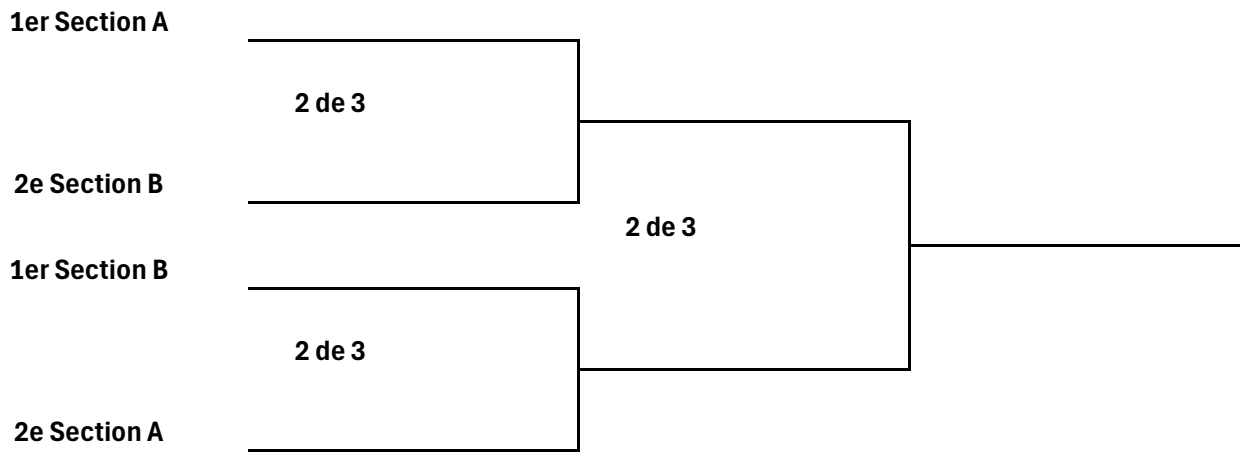
ANNEXE 2. Tableaux : Groupe de 10 à 12 joueurs en 2 sections

Cote	Section A	1	2	3	4	5	6	MG	MP	PP	PC	Coefficient	Rang
	Joueur 1												
	Joueur 4												
	Joueur 5												
	Joueur 8												
	Joueur 9												
	Joueur 12												

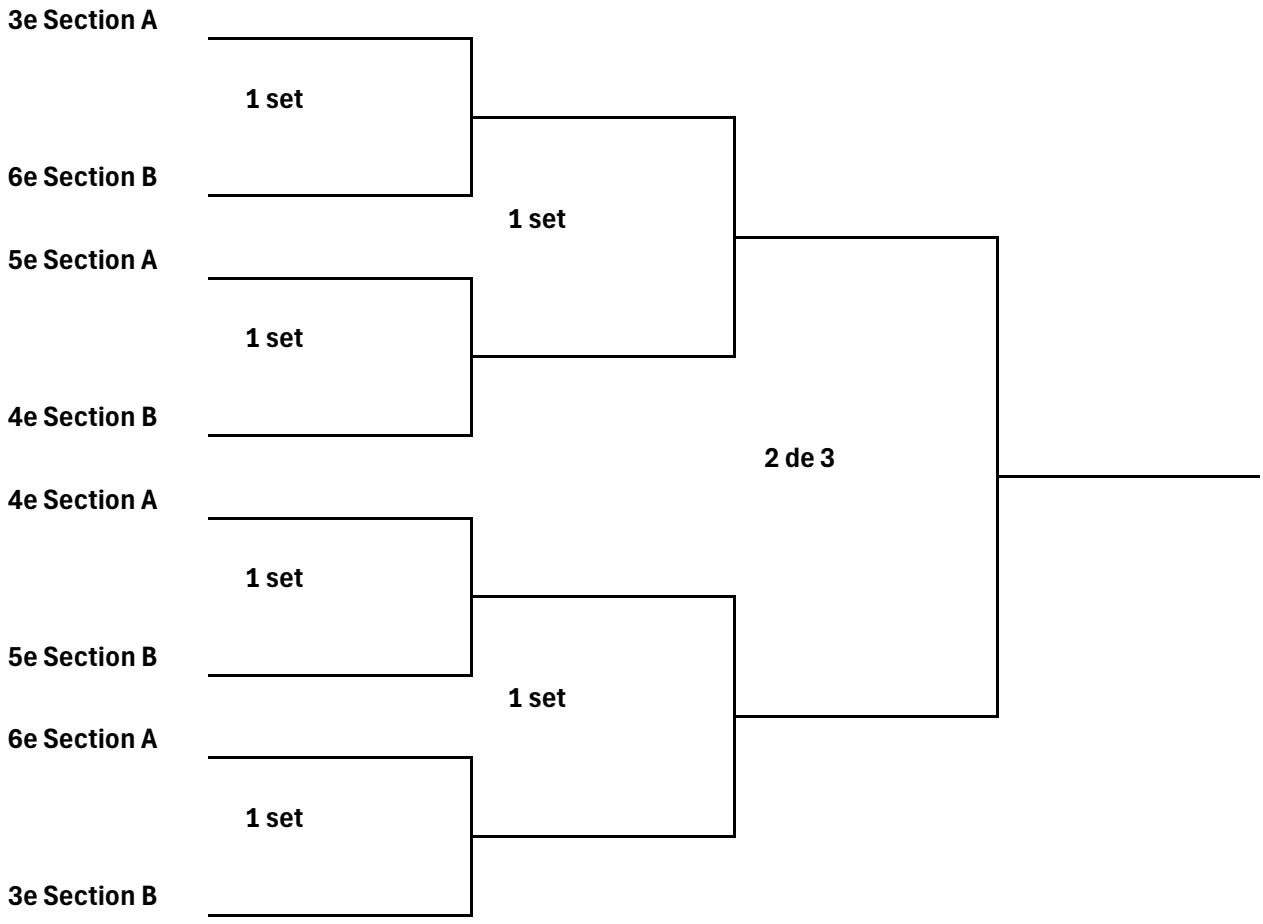
Cote	Section B	7	8	9	10	11	12	MG	MP	PP	PC	Coefficient	Rang
	Joueur 2												
	Joueur 3												
	Joueur 6												
	Joueur 7												
	Joueur 10												
	Joueur 11												

ANNEXE 3. Arbres éliminatoires

Finale A



Finale B



ANNEXE 4. Projection horaire

Groupe de 12 joueurs et 2 sections de 6 joueurs

	Heure	T1	T2	Type de partie
Préliminaire	9h30	1 vs 2	7 vs 8	1 set
Préliminaire	9h45	3 vs 4	9 vs 10	1 set
Préliminaire	10h00	5 vs 6	11 vs 12	1 set
Préliminaire	10h15	1 vs 3	7 vs 9	1 set
Préliminaire	10h30	2 vs 5	8 vs 11	1 set
Préliminaire	10h45	4 vs 6	10 vs 12	1 set
Préliminaire	11h00	3 vs 5	9 vs 11	1 set
Préliminaire	11h15	1 vs 4	7 vs 10	1 set
Préliminaire	11h30	2 vs 6	8 vs 12	1 set
Préliminaire	11h45	1 vs 5	7 vs 11	1 set
Préliminaire	12h00	2 vs 4	8 vs 10	1 set
Préliminaire	12h15	3 vs 6	9 vs 12	1 set
Préliminaire	12h30	4 vs 5	10 vs 11	1 set
Préliminaire	12h45	1 vs 6	7 vs 12	1 set
Préliminaire	13h00	2 vs 3	8 vs 9	1 set
Éliminatoires	13h15	1/4 Consolation	1/4 Consolation	1 set
Éliminatoires	13h30	1/4 Consolation	1/4 Consolation	1 set
Éliminatoires	13h45	1/2 Compétitif	1/2 Compétitif	2 de 3
Éliminatoires	14h15	1/2 Consolation	1/2 Consolation	1 set
Éliminatoires	14h30	Finale Compétitif	Finale Consolation	2 de 3

Groupe de 10 joueurs et 2 sections de 5 joueurs

# Partie	Heure	T1	T2	Type de partie
Préliminaire	9h30	1 vs 2	6 vs 7	1 set
Préliminaire	9h45	3 vs 4	8 vs 9	1 set
Préliminaire	10h00	1 vs 5	6 vs 10	1 set
Préliminaire	10h15	2 vs 3	7 vs 8	1 set
Préliminaire	10h30	4 vs 5	9 vs 10	1 set
Préliminaire	10h45	1 vs 3	6 vs 8	1 set
Préliminaire	11h00	2 vs 4	7 vs 9	1 set
Préliminaire	11h15	3 vs 5	8 vs 10	1 set
Préliminaire	11h30	1 vs 4	6 vs 9	1 set
Préliminaire	11h45	2 vs 5	7 vs 10	1 set
Éliminatoires	12h00	1/4 Consolation	1/4 Consolation	1 set
Éliminatoires	12h15	1/2 Compétitif	1/2 Compétitif	2 de 3
Éliminatoires	12h30	1/2 Consolation	1/2 Consolation	1 set
Éliminatoires	13h00	Finale Compétitif	Finale Consolation	2 de 3

ANNEXE 5. POLITIQUE D'ANNULATION DE COMPÉTITION

Compétition sur semaine:

Dans le doute de l'annulation, le responsable communique avec le responsable de du RSEQ Saguenay-Lac-St-Jean au (418) 690-9901. Après 16h00, communiquer avec le commissaire de la ligue. Une fois la décision prise d'annuler la compétition, le responsable du RSEQ Saguenay-Lac-St-Jean communique avec les responsables et/ou les entraîneurs et l'assignateur des arbitres.

Tournoi ou rencontre de fin de semaine:

Le responsable d'un événement doit communiquer avec le responsable du RSEQ Saguenay—Lac-St-Jean, et la décision d'annuler le tournoi ou la rencontre sera prise par ces deux personnes. La décision doit être prise au moins quatre heures avant le début de ce dernier.

Lorsqu'il décide d'annuler, il doit avertir le responsable du RSEQ au numéro d'urgence du réseau du sport étudiant.

Badminton Volleyball Golf	Dominic Paquet 581-234-6397
Basketball Cheerleading Hockey	Stéphanie Tremblay 418-590-5845

S'il y a annulation le site Internet (www.saglacrseq.ca) et la page Facebook en feront mention.

Dans le doute, l'équipe ou les équipes visiteuses peuvent communiquer avec le numéro d'urgence du RSEQ-SLSJ avant le début de la compétition.

Les entraîneurs de l'école qui visite ont la responsabilité de s'assurer que son ou ses matchs ne sont pas annulés.

RSEQ
SAGUENAY—LAC-SAINT-JEAN

ANNEXE 6. RAPPORT D'ÉVÉNEMENT

Présenté par : _____

École : _____

ÉVÉNEMENT			
Date		*Discipline*	
Lieu			
Personne(s) impliqué (es)			
Description de l'événement			

Témoin _____ *Tél:* _____

Témoin _____ *Tél:* _____

Responsable _____ *Date* _____

RSEQ
SAGUENAY—LAC-SAINT-JEAN

Le RSEQ vous encourage à compléter ce rapport d'accident pour tout incident survenu lors de vos activités. Veuillez le faire parvenir au RSEQ et le conserver celui-ci afin de pouvoir éventuellement répondre à toute demande ultérieure relative à l'accident (ex. : assurances).

ANNEXE 7. RAPPORT D'ACCIDENT

IDENTIFICATION

Nom		**Prénom**	
Date de nais.		**Adresse**	
Ville		**Code postal**	
Téléphone			
Région du RSEQ		**Institution**	

INFORMATION SUR L'ACCIDENT

Lieu de l'accident	
Genre de blessure	
Détails de l'accident	
Cause de l'accident	

SOINS APPORTÉS

Soins apportés sur place						
Acheminé par ambulance	**Oui**		**Non**		**Hôpital**	
Acheminé à la clinique médicale	**Oui**		**Non**		**Clinique**	
Acheminé au domicile familial	**Oui**		**Non**			
Accompagnateur						
Recommandation de se rendre à l'hôpital	**Oui**		**Non**			
À la clinique médicale	**Oui**		**Non**			
Refusée par la victime	**Oui**		**Non**			

URGENCE SANTÉ (s'il y a lieu)

Contacté à	**Heure**		**Minutes**	
Arrivé à	**Heure**		**Minutes**	
Contacté par				

RAPPORT COMPLÉTÉ PAR :

Nom / Prénom (Écrire en lettres moulées)	
Fonction	
Signature	
Date	