

ARTICLE 13 Règlements pour tous des sports

Section 1 Règles de jeu - Badminton

1.1 Règles

Les tournois des championnats canadiens de l'ACSC sont régis par les règlements établis par les membres lors de l'assemblée générale annuelle.

Les modifications proposées aux règlements doivent être transmises au commissaire du sport qui les présentera à l'assemblée générale annuelle.

1.1.1 Changements aux règlements par des ONS

Les changements aux règlements par des ONS reçus après la tenue de l'assemblée générale annuelle de l'ACSC et en conséquence de l'adoption de changements aux règlements de jeu, seront acceptés jusqu'au 1er septembre de chaque année. Ces règlements seront approuvés et ratifiés par le comité des programmes et diffusés aux conférences participantes avant le 1^{er} octobre. Les changements aux règlements reçus après le 1^{er} septembre seront soumis aux fins d'approbation à la prochaine AGA de l'ACSC.

1.2 La compétition est régie par les règlements de l'Association canadienne de badminton avec les modifications suivantes.

1.2.1 Composition des équipes

1.2.1.1 Seulement les joueurs dont les noms sont inscrits sur la feuille d'alignement officielle, qui sont inscrits sur le formulaire d'admissibilité de l'institution et qui ont été confirmés comme admissibles par la CM dont ils sont membres pourront participer au tournoi du championnat canadien et s'asseoir sur le banc de l'équipe.

1.2.1.2 Un maximum de **huit (8)** joueurs pourront être inscrits sur la feuille d'alignement officielle.

1.2.1.3 Un maximum de **huit (8)** joueurs pourront être habillé pour chaque partie du championnat canadien. Les équipes seront composées de **quatre (4)** hommes et de **quatre (4)** femmes comme suit : **Un (1)** athlète pour chaque épreuve en simple; **deux (2)** pour chaque épreuve en double; **un (1)** de chaque sexe pour chaque épreuve de double mixte et **deux (2)** officiels d'équipe (soit entraîneur, gérant).

1.2.2 Il n'y a pas de substitution; si un joueur se blesse, il peut quitter la partie (forfait de match) puis revenir pour participer aux parties ultérieures si possible.

1.2.3 Aucun joueur ne peut participer à plus d'une (1) épreuve.

1.2.4 Les membres des équipes de doubles doivent venir de la même institution membre

1.2.5 Le coaching est permis durant un intervalle de 60 secondes à 11 points, quand les joueuses et les joueurs choisissent de prendre la pause. Le coaching est permis durant les 120 secondes de pause entre la première et la deuxième partie du match ou durant les 120 secondes de pause quand une troisième partie est nécessaire.

1.3 Admissibilité et conduite

1.3.1 Admissibilité

Se reporter aux règlements d'admissibilité de l'ACSC (Voir Article 5)

1.3.2 Conduite

Comme membre de l'ACSC, on s'attend à ce que tous les joueurs et les entraîneurs suivent les directives et les principes conformément au Code d'éthique, Article 7 Section 2 . Le défaut de se conformer se traduira par une action disciplinaire

1.4 Participants

- Les champions de l'Association du sport collégial de la Colombie Britannique
- Les champions de la Conférence du sport collégial de l'Alberta
- Les champions de l'Association du sport collégial de l'Ontario
- Les champions de l'Association du sport collégial de l'Atlantique
- Conférence hors qualification (2011-2012 : ACAC)
- CM hôte (2011-2012 : BCCAA)

*L'équipe représentant l'organisme hôte est considérée comme une équipe séparée et indépendante de l'autre équipe de la province.

Toutes les conférences doivent tenir leur championnat de conférence de badminton la même fin de semaine, neuf (9) jours avant le début du championnat de l'ACSC, pas plus tôt que neuf (9) jours.

1.5 Accréditation pour les équipes participantes

- 1.5.1 Une institution hôte d'un championnat canadien peut exiger un maximum de 50\$ par participant pour des frais d'accréditation.
- 1.5.2 L'accréditation comprend un billet pour le banquet, des billets pour toutes les parties/matches et l'accès aux facilités appropriées du tournoi (salons de réception, sièges réservés aux dignitaires, etc.)
- 1.5.3 Les équipes participantes recevront le nombre maximum d'accréditations d'équipe/de personnel du collège:
Badminton – 15
Note: Pour toute personne supplémentaire voyageant avec l'équipe, l'hôte déterminera le coût et ce que ça comprend: Cet avis soit être remis à l'hôte à la date limite prévue.

1.6 Le volant

Le volant de plume Black Knight 6800 Hi Performance Championship (ou conformément aux exigences techniques) sera utilisé comme volant officiel lors des championnats canadiens de badminton de l'ACSC .

1.7 Code vestimentaire de l'ACSC

1.7.1 Vêtements (généralités)

- 1.7.1.1 Afin de veiller à ce que la présentation du badminton soit attrayante, tous les vêtements portés lors de tous les matchs organisés ou sanctionnés par l'ACSC, doivent être des vêtements sports acceptables pour le badminton; de plus, les partenaires en double porteront les mêmes couleurs. Nonobstant la phrase précédente, les vêtements aux couleurs légèrement différentes tel que conçu par le fabricant pour les partenaires de double mixte sont acceptables. Les shorts et jupes portés par les partenaires devraient être de la même couleur.

- 1.7.1.2 Aux fins de ces règlements, les articles de vêtements seront définis comme tout ce qui est porté ou apporté par le joueur durant le jeu, exception faite des raquettes et incluant, mais ne se limitant pas aux pull-overs, chemises, shorts, jupes, bas, souliers, serre-têtes, serviettes, bandelettes de poignets, bandages et orthèses. Aucune coiffure autre qu'un bandeau antisudation ou une coiffure portée pour des raisons religieuses ou médicales ne sera permise.
- 1.7.1.3 Durant tous les matchs, les règlements ayant trait à la publicité s'appliqueront seulement aux vêtements portés durant le jeu.
- 1.7.1.4 Les règlements précis qui ont trait à la publicité seront clairement indiqués dans les documents de tournois et soulignés dans toutes les communications envoyées aux participants.
- 1.7.1.5 En ce qui a trait à l'application du règlement 1.7, la décision de l'arbitre de chaque match sera finale.

1.7.2 Couleurs des vêtements des joueurs

- 1.7.2.1 Lors de tous les tournois sanctionnés par l'ACSC, chaque article de vêtement peut être de n'importe quelle couleur ou de n'importe quelle combinaison de couleurs.
- 1.7.2.2 Lors de tous les tournois de l'ACSC, les uniformes de badminton des institutions ou des provinces seront considérés comme appropriés.

1.7.3 Design des vêtements des joueurs

- 1.7.3.1 Lors de tous les tournois sanctionnés par l'ACSC, chaque article de vêtement doit respecter le design présenté aux règlements 1.7.3. à 1.7.5.2.2
- 1.7.3.2 Les designs abstraits sont permis lorsqu'ils ne comprennent pas de publicité, de contenu commercial ou promotionnel et tant et aussi longtemps qu'ils ne sont pas considérés comme offensants par les officiels du tournoi.
- 1.7.3.3 Un chandail peut arborer, à l'avant, un drapeau ou un emblème de la province représentée.
- 1.7.3.4 Un design est permis lorsqu'il fait partie d'une publicité permise au règlement 1.7.5 et que ses dimensions respectent les critères établis.

1.7.4 Lettrage sur les vêtements des joueurs

- 1.7.4.1 Lors de tous les tournois sanctionnés par l'ACSC, chaque article de vêtement peut arborer du lettrage visible pourvu que celui-ci respecte les règlements 1.7.4.2 et 1.7.4.3
- 1.7.4.2 Le lettrage est permis lorsqu'il fait partie d'une publicité permise au règlement 1.7.5. et que ses dimensions respectent les critères établis.
- 1.7.4.3 Le nom du joueur ou de la province que représente le joueur peut être inscrit au dos du chandail, selon les règlements suivants.
 - 1.7.4.3.1 Le nom du joueur devra inclure le nom de famille (ou son abréviation) et, si désiré, les initiales des prénoms.
 - 1.7.4.3.2 Afin d'assurer que le lettrage soit visible aux spectateurs, il est recommandé que la taille du lettrage soit de 10 centimètres et que, s'il y a un dessin au dos du chandail, le lettrage soit placé sur un panneau contrastant.

1.7.4.3.3 Il est recommandé que le lettrage soit horizontal et placé au haut du chandail.

1.7.5 Publicité sur les vêtements des joueurs

1.7.5.1 Lors de tous les tournois sanctionnés par l'ACSC, les articles de vêtement ne peuvent arborer de la publicité que s'ils respectent le règlement 1.7.5.2 à 1.7.5.3

1.7.5.2 Le chandail peut arborer de la publicité si elle respecte les critères suivants.

1.7.5.2.1 Si, selon le jugement de l'arbitre seulement, il y a un conflit entre le contenu de l'annonce au 1.7.5.1 et les commanditaires du tournoi ou les télédiffuseurs, ou si le contenu de l'annonce enfreint les lois locales ou est considéré comme offensant, l'arbitre pourra décider que le chandail est non approprié. Les vêtements ne peuvent arborer des messages publicitaires de sociétés autres que des compagnies de sport.

1.7.5.3 Autres vêtements

1.7.5.3.1 Chaque bas et chaque soulier peut arborer deux annonces pourvu qu'elles ne mesurent pas plus de 20 centimètres carrés.

1.7.5.3.2 D'autres articles vestimentaires peuvent porter une annonce comme indiqué en 1.7.5.3.1

1.7.5.4 Les annonces stipulées aux règlements 1.7.5.2 et 1.7.5.3 peuvent être l'emblème du manufacturier ou de tout autre commanditaire.

1.7.6 Survêtements

1.7.6.1 Chaque équipe représentante de sa conférence, est encouragée à avoir un survêtement d'équipe pour aider à rehausser l'image du sport.

1.7.6.2 Les survêtements des institutions peuvent être portés durant les périodes d'échauffement. Aucun survêtement ne sera permis une fois le match commencé, sauf sur autorisation de l'arbitre du tournoi.

1.7.7 Aucun membre du personnel de l'équipe incluant le personnel d'entraîneurs, et les thérapeutes ne sera admis dans le territoire du banc de l'équipe à toute compétition de championnat canadien de l'ACSC s'il ne se conforme pas au code vestimentaire décrit à 2.2.3 Code d'éthique. Aucun athlète ne sera admis sur le terrain/le court de jeu s'il ne respecte pas le code de concordance des uniformes, des survêtements (incluant les shorts). C'est la responsabilité du commissaire national de faire respecter cette règle. Si un commissaire national n'est pas présent, le membre du comité de direction de l'ACSC présent s'assurera alors que ce règlement est en vigueur

1.8 Photo d'équipe

Chaque conférence doit fournir au comité organisateur des championnats canadiens une photo d'équipe prise lors des championnats de conférence et où les joueurs sont identifiés. La photo doit représenter les gagnants des épreuves (soit les participants au tournoi de l'ACSC) et les entraîneurs. Elle sera envoyée par service de messagerie à l'organisateur du championnat canadien de l'ACSC immédiatement après les finales de conférence. (Article 11 Section 4)

1.9 Présence aux cérémonies d'ouverture et de clôture

Les membres des équipes qui participent aux championnats canadiens doivent assister aux

cérémonies d'ouverture et de clôture. L'équipe qui ne respecte pas ce règlement sera passible d'une amende de 200\$. Dans le cas où il existe des circonstances atténuantes, l'équipe peut en appeler de la décision auprès du comité de direction.

1.10 Ordre des épreuves du tournoi à la ronde :

- SM, SF, DM, DF, DX
- SF, DM, DF, DX, SM
- DM, DF, DX, SM, SF
- DF,DX, SM, SF, DM
- DX, SM, SF, DM, DF

Ordre des épreuves en demi-finale : DX, DM, DF, SM, SF.

Simple masculin = SM, SF = simple féminin, DM = double masculin, DF = double féminin, DX = double mixte

1.11 Championnat par équipe

1.11.1 La gagnante de chaque ronde sera l'équipe qui remporte la majorité des parties de cette ronde. L'équipe gagnante au classement général sera celle qui gagne le plus de rondes.

1.11.2 Si une égalité survient, la procédure suivante de bris d'égalité sera en vigueur. Si deux équipes ont gagné le même nombre de rondes, la gagnante sera déterminée par le résultat des rondes les opposant l'une à l'autre.

1.11.3 Si trois équipes ou plus ont remporté le même nombre de rondes, la gagnante sera décidée par le nombre total de parties remportées. S'il reste deux équipes à égalité, la gagnante sera déterminée par le résultat des rondes les opposant l'une à l'autre.

1.11.4 Si trois équipes ou plus ont remporté le même nombre de rondes et le même nombre de parties, la gagnante sera décidée par la différence entre le total des parties gagnées et le total des parties perdues, la plus grande différence étant placée plus haut. Si cela laisse deux équipes égales, la gagnante sera déterminée par le résultat des rondes les opposant l'une à l'autre.

1.11.5 Si trois équipes ou plus ont remporté le même nombre de rondes et le même nombre de parties et ont la même différence entre le total des parties gagnées et le total des parties perdues, la gagnante sera déterminée par la différence entre le total de points gagnés et le total des points perdus, la plus grande différence de points étant placée plus haut. Si cela laisse deux équipes égales, la gagnante sera déterminée par le résultat des rondes les opposant l'une à l'autre.

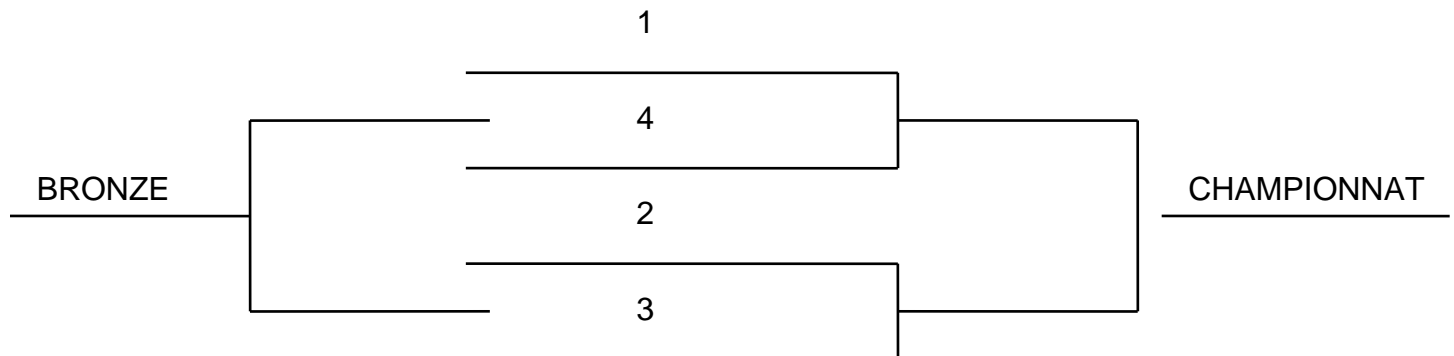
1.11.6 Si trois équipes ou plus ont remporté le même nombre de rondes et le même nombre de parties, ont la même différence entre le total des parties gagnées et le total des parties perdues, et ont la même différence entre le total de points gagnés et le total des points perdus, la gagnante sera déterminée par le tirage au sort.

1.11.7 Un match concédé devra compter comme étant complété sans que le côté qui concède marque un autre point.

1.11.8 Tous les résultats d'une équipe qui a été disqualifiée ou qui s'est retirée seront entièrement supprimés.

1.12 Format

1.12.1 Lors du championnat de trois jours, six (6) équipes participeront à un tournoi à la ronde afin de déterminer les quatre (4) équipes qui avanceront aux demi-finales et aux finales, qui se dérouleront comme suit : les cinquième et sixième équipes joueront pour des points.



1.12.2 À la fin du tournoi à la ronde, s'il y a égalité entre joueurs pour le classement en demi-finale dans une des cinq épreuves, les ex aequo seront départagés conformément à la procédure décrite au point 1.10 (en remplaçant le mot « équipe » par « joueur »).

1.12.3 Si certains des joueurs classés selon la grille ci-dessus sont forcés de se retirer à la suite d'une blessure ou d'une maladie avant le début des semi finales, tous les joueurs classés en dessous de ce joueur monteront par défaut dans la grille.

1.13 Officiels

1.13.1 L'hôte, en accord avec Badminton Canada, nommera un arbitre national qui demeurera disponible tout au long du tournoi. Un minimum de 4 arbitres supplémentaires sont requis pour le tournoi. Dans la mesure du possible, ces arbitres devraient être de niveau national.

1.13.2 Un joueur peut demander la présence d'un juge-arbitre et d'un juge de ligne ou de service à n'importe quel moment pendant le tournoi de championnat.

1.13.3 Toutes les parties finales pour la médaille d'or dans chaque épreuve doivent bénéficier de la présence d'un officiel, d'un juge de service et des juges de ligne. Les juges de ligne doivent être sur le terrain pendant les entraînements afin de recevoir les instructions de l'arbitre du tournoi ou de son délégué. Les juges de ligne doivent porter des chandails ou t-shirts appaillés.

1.13.4 Toutes les dépenses des officiels majeurs des championnats canadiens de badminton (hébergement si nécessaire, banquet, indemnités quotidiennes et transport terrestre dans la province) sont de la responsabilité de l'établissement hôte. L'ACSC est responsable des frais de transport des officiels majeurs d'en dehors de la province/de la conférence. Les indemnités quotidiennes et les tarifs de kilométrage correspondent aux tarifs actuels de l'ACSC

- Indemnités quotidiennes – 40 \$/ jour pour trois jours de compétition incluant les demi-journées des arrivées et des départs. Les officiels majeurs seront invités au banquet d'honneur en plus de leur indemnité quotidienne habituelle.
- Le kilométrage est au tarif de 31.5 cents du kilomètre.
- L'hébergement des officiels majeurs est fourni selon la demande, après avoir examiné tous les facteurs pertinents (distance de la maison, la météo, le lieu, etc.).

1.14 Règlement concernant le sang

1.14.1 Prémisses

1.14.1.1 En cas de saignement, il ne doit y avoir absolument aucun risque de contamination.

1.14.1.2 En cas de saignement, le traitement ne devrait pas causer de préjudices à l'une ou à l'autre des équipes participantes.

1.14.2 Procédures

1.14.2.1 En cas de blessure ouverte et sanglante, l'officiel doit arrêter le jeu et faire transporter le joueur à l'extérieur du terrain selon les règlements du sport dont il s'agit (FIFA, FIBA, NCAA, VC, GOLF CANADA, AC et FIB).

1.14.2.2 Si aucun règlement spécifique n'existe sur les mesures à prendre en cas de blessure avec sang, un temps d'arrêt officiel d'une durée de deux (2) minutes sera accordé pour permettre de contrôler l'hémorragie et de changer l'uniforme souillé.

1.14.2.3 On doit traiter la blessure immédiatement selon la politique établie par l'Académie canadienne de médecine sportive le traitement des blessures sanglantes.

1.14.2.4 Le traitement des blessures sanglantes :

1.14.2.4.1 Si les saignements se produisent au moment où d'autres participants peuvent être exposés au sang, il faut que la personne se retire jusqu'à ce que l'hémorragie ait cessé. Il faut nettoyer la plaie avec un antiseptique et bien la recouvrir.

1.14.2.4.2 Tous les vêtements souillés de sang doivent être remplacés avant que l'athlète ne puisse reprendre son entraînement ou retourner à la compétition. Il faut nettoyer les vêtements souillés de sang et d'autres fluides corporels dans de l'eau chaude savonneuse.

1.14.2.4.3 Tous les équipements et toutes les surfaces contaminés de sang ou d'autres fluides corporels doivent être nettoyés avec une solution d'une partie d'eau de javel pour neuf parties d'eau. Il faut préparer une nouvelle solution tous les jours.

1.14.2.4.4 Quand on nettoie des épanchements de sang ou d'autres fluides corporels, il faut observer les précautions suivantes :

- porter des gants imperméables;
- essuyer les liquides avec un essuie-tout ou des chiffons jetables;
- désinfecter la plaie de la façon décrite au 14.2.4.3 ci-dessus;
- mettre tous les déchets dans un sac de plastique pour être jetés;
- retirer ses gants et se laver les mains avec de l'eau et du savon.

1.14.3 Advenant le cas où il doit y avoir changement d'uniforme, il n'y aura pas d'imposition de pénalité à l'équipe si le numéro porté par le joueur n'est plus le même à condition que ce numéro ne soit pas porté par un autre joueur de la même équipes durant la partie. On avisera la table des marqueurs du changement de numéro. On permettra le port du dossard de la même couleur que l'uniforme, le numéro pourra être soit le même qu'avant ou soit un autre à condition qu'il ne soit pas porté par un autre joueur de la même équipes dans la partie.

Advenant le cas où, après le retour au jeu, la plaie ouvre à nouveau et doit être traitée, la procédure prévue à 1.13.2 doit être suivie.