

SPORT. ÉDUCATION. FIERTÉ.



**RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES
2026-2027**

**MINI-LIGUE PARTICIPATIVE
MINI-BADMINTON**



Dernière mise à jour : 3 août 2026

Table des matières

DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ.....	3
ARTICLE 1 Règlements officiels.....	3
1.1 Règles de jeu	3
ARTICLE 2 Identification des catégories.....	3
2.1 Catégories	3
ARTICLE 3 Composition de l'équipe	3
3.1 Composition	3
3.2 Substitutions	3
ARTICLE 4 Installations et équipements	3
4.1 Installations sportives	3
4.2 Équipements	4
4.3 Sécurité	4
ARTICLE 5 Les parties	4
5.1 Formule de la partie.....	4
5.2 Durée de la partie	4
5.3 Arbitrage	4
5.4 Pointage	4
ARTICLE 6 Récompenses	4
6.1 Bannières	4
FONCTIONNEMENT DU SPORT	5
ARTICLE 7 Règlements spécifiques	5
7.1 Les services	5
7.2 Déroulement d'une partie	6

DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ

ARTICLE 1 Règlements officiels

1.1 Règles de jeu

- 1.1.1 Pour tous les règlements non spécifiés dans ce document, vous devez vous référer aux règles de jeu approuvées par Badminton Québec.
- 1.1.2 Toutefois, les règlements spécifiques du RSEQ Laval ont préséance sur les règles de jeu de la fédération sportive.
- 1.1.3 Les règlements administratifs de Sports Laval doivent être respectés par tous les établissements participants.

ARTICLE 2 Identification des catégories

2.1 Catégories

2.1.1

Catégories	Niveau scolaire
Moustique	5 ^e année ET 6 ^e année (niveau scolaire séparé)

- 2.1.2 Le surclassement est permis.

ARTICLE 3 Composition de l'équipe

3.1 Composition

- 3.1.1 Chaque école participante doit avoir huit (8) joueurs, soit quatre (4) joueurs filles et quatre (4) joueurs garçons.
- 3.1.2 Tous les joueurs sont en équipe de deux (2) pour du badminton double.
- 3.1.3 Chaque école doit avoir les équipes suivantes : 1 équipe de chaque niveau scolaire (5^e année fille, 5^e année garçon, 6^e année fille et 6^e année garçon)

3.2 Substitutions

- 3.2.1 Aucune substitution n'est permise.

ARTICLE 4 Installations et équipements

4.1 Installations sportives

- 4.1.1 La dimension du terrain utilisée est celle d'un terrain de badminton conventionnel pour le jeu en double soit de 13,40 m x 6,10 m.

- 4.1.2 Le filet est aussi à une hauteur conventionnelle soit de 1,55 m.

4.2 Équipements

- 4.2.1 Les écoles doivent avoir à leur disposition le matériel suivant :
- (a) Le volant officiel est le volant Yonex Mavis 350.
 - (b) T-shirt ou un dossard de la même couleur pour chaque joueur.
- 4.2.2 Chaque école doit avoir des raquettes pour l'ensemble de ses joueurs.

4.3 Sécurité

- 4.3.1 4.3.1 Avant chacune des parties, l'entraîneur doit s'assurer qu'aucun de ces joueurs ne porte de bijoux (chaîne, bracelet, boucle d'oreille, « piercing » au visage, etc.)

ARTICLE 5 Les parties

5.1 Formule de la partie

- 5.1.1 Les parties se jouent en double contre des équipes de même niveau scolaire et de même sexe.

5.2 Durée de la partie

- 5.2.1 Chaque partie dure 15 minutes. Les entraîneurs sont responsables de la gestion du temps.
- 5.2.2 Un tirage au sort détermine l'équipe qui aura le service au début de la partie.

5.3 Arbitrage

- 5.3.1 Les parties seront sous forme d'auto-arbitrage par les joueurs participants. Les joueurs sont responsables de leur côté de terrain.
- 5.3.2 Dans le doute, les joueurs peuvent reprendre le point.
- 5.3.3 Les entraîneurs sont présents pour superviser le bon déroulement des parties.

5.4 Pointage

- 5.4.1 Une partie est une (1) manche de 21 points avec un écart de deux (2) points.
- 5.4.2 Si les joueurs terminent leur partie avant la durée de temps prévu, ils peuvent débiter une 2^e partie pour le plaisir.

ARTICLE 6 Récompenses

6.1 Bannières

- 6.1.1 Chaque école participante reçoit une bannière de participation.

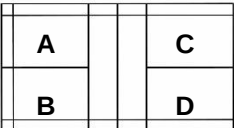
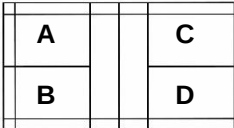
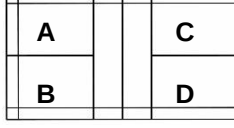
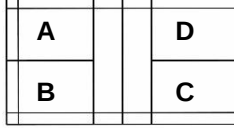
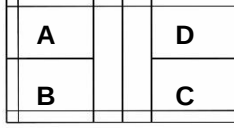
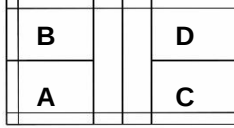
FONCTIONNEMENT DU SPORT

ARTICLE 7 Règlements spécifiques

7.1 Les services

- 7.1.1 Lors du service, au moment de l'impact avec le volant, la raquette doit être inclinée et plus basse que la main qui la tient. Il y a une reprise du service si le serveur manque le volant lors de l'exécution.
- 7.1.2 Au début de la manche et quand le pointage est pair, le serveur sert depuis la zone de droite. Quand le pointage est impair, il sert depuis la zone de gauche.
- 7.1.3 Après que le service ait été retourné par le receveur, le volant pourra être frappé par n'importe quel joueur et de n'importe quel endroit. À la fin de l'échange, les joueurs devront reprendre leurs positions respectives.
- 7.1.4 Lors de l'exécution du service, le volant doit passer au-dessus du filet et tomber dans la zone de service adverse. Si le volant touche le filet et tombe dans la zone de service adverse, le service sera jugé bon.

7.2 Déroulement d'une partie

Déroulement de la partie	Pointage	Terrain	Zone de service d'où le service est effectué	Serveur et receveur	Gagnant de l'échange
Début de la manche	0-0		Le pointage de A&B étant pair, le service sera fait de la zone de service droite.	A sert C	A&B
A&B ont remporté l'échange. ▪ A&B changent de zone de service ▪ C&D demeurent dans leur zone	1-0		Le serveur A conserve le service. Le pointage de A&B étant impair, le service sera fait de la zone de service gauche.	A sert D	C&D
C&D ont remporté l'échange et le droit de servir. ▪ Les positions demeurent les mêmes.	1-1		Le pointage de C&D étant impair, le service sera fait de la zone de service gauche.	D sert A	A&B
A&B ont remporté l'échange et le droit de servir. ▪ Les positions demeurent les mêmes.	2-1		Le pointage de A&B étant pair, le service sera fait de la zone de service droite.	B sert C	C&D
C&D ont remporté l'échange et le droit de servir. ▪ Les positions demeurent les mêmes.	2-2		Le pointage de C&D étant pair, le service sera fait de la zone de service droite.	C sert B	C&D
C&D ont remporté l'échange. ▪ C&D changent de zone de service. ▪ A&B demeurent dans leur zone.	3-2		Le serveur C conserve le service. Le pointage de C&D étant impair, le service sera fait de la zone de service gauche.	C sert A	A&B
A&B ont remporté l'échange et le droit de servir. ▪ Les positions demeurent les mêmes.	3-3		Le pointage de A&B étant impair, le service sera fait de la zone de service gauche.	A sert C	A&B
A&B ont remporté l'échange. ▪ A&B changent de zone de service. ▪ C&D demeurent dans leur zone	4-3		Le serveur A conserve le service. Le pointage de A&B étant pair, le service sera fait de la zone de service droite.	A sert D	Etc.