

---

**RÉSEAU DU SPORT ÉTUDIANT DU QUÉBEC**  
**RÉGION DE QUÉBEC ET DE CHAUDIÈRE-APPALACHES**  
**(RSEQ-QCA)**

**Mise à jour**  
**2018-10-29**

**RÈGLEMENTS**  
**SPÉCIFIQUES**

**LIGUE ET CHAMPIONNAT**

---

**BADMINTON**

**Table des matières**

ARTICLE 1	RÈGLEMENTS.....	1
ARTICLE 2	CATÉGORIES D'ÂGE .....	1
ARTICLE 3	VOLANT OFFICIEL.....	1
ARTICLE 4	UNIFORME.....	1
ARTICLE 5	RETARD - ÉCHAUFFEMENT .....	2
ARTICLE 6	ENTRAÎNEURS .....	2
ARTICLE 7	ENCADREMENT .....	3
ARTICLE 8	ARBITRAGE .....	3
ARTICLE 9	DÉROULEMENT DE LA SAISON.....	3
ARTICLE 10	FORMULE DE COMPÉTITION .....	5
ARTICLE 11	INSCRIPTION AUX TOURNOIS .....	5
ARTICLE 12	MÉRITES SPORTIFS .....	6
ARTICLE 13	ORGANISATEURS DE TOURNOI .....	6
ARTICLE 51	COMPOSITION D'UNE ÉQUIPE .....	7
ARTICLE 52	FORMULE DE COMPÉTITION .....	8
ARTICLE 53	DÉROULEMENT D'UNE RENCONTRE.....	9
ARTICLE 54	MÉRITES SPORTIFS .....	9
ARTICLE 71	CATÉGORIES - ÉPREUVES (LIMITES D'INSCRIPTIONS).....	10
ARTICLE 72	FORMULE DE RENCONTRE .....	10
ARTICLE 73	SYSTÈME DE POINTAGE ET CLASSEMENT DES DÉLÉGATIONS .....	11
ARTICLE 74	MÉRITES SPORTIFS .....	11
ARTICLE 75	OFFICIEL .....	11
ANNEXE 1	CALCUL DE LA COTE .....	12

## **ARTICLE 1 RÈGLEMENTS**

- 1.1 Les établissements membres des ligues de badminton s'engagent à respecter l'entente provinciale entre la Fédération de badminton du Québec et toutes les instances du RSEQ.
- 1.2 Les règlements en vigueur sont ceux de la Fédération de badminton du Québec, sauf les modifications incluses dans ces règlements spécifiques et la réglementation générale du RSEQ-QCA.

## **ARTICLE 2 CATÉGORIES D'ÂGE**

<b>Catégorie</b>	<b>DATE DE NAISSANCE</b>
<b>JUVÉNILÉ</b>	du 1 <sup>er</sup> juillet 2000 au 30 septembre 2002
<b>CADET (4)</b>	du 1 <sup>er</sup> octobre 2002 au 30 septembre 2004
<b>BENJAMIN</b>	du 1 <sup>er</sup> octobre 2004 au 30 septembre 2006

## **ARTICLE 3 VOLANT OFFICIEL**

Le volant officiel est le Yonex Mavis 350.

## **ARTICLE 4 UNIFORME**

Le port de l'uniforme officiel identifié à l'institution est obligatoire pour tous les compétiteurs.

Lors d'une compétition, les joueurs doivent respecter exclusivement les normes vestimentaires suivantes :

- Ils doivent porter un T-shirt, un short ou une jupe, et des chaussures appropriés à la pratique du badminton.
- Le port du bandeau et du poignet est permis.
- Le T-shirt peut-être sans manche (commercialisé par un équipementier de badminton connu) ou doit avoir des manches courtes, n'excédant pas le coude. Ils ne doivent pas être confectionnés de filets, de denim ou de velours.
- La longueur du short ne doit pas excéder la mi-cuisse. Le bermuda et le cuissard sont interdits, toutefois nous tolérons le port du cuissard sous le short.
- Le participant doit porter des souliers appropriés à la pratique du badminton. Il ne peut porter des souliers à talon surélevé de style «jogging».
- Le port du survêtement n'est permis que pour la période d'échauffement.
- Le bandeau ne doit pas excéder une largeur approximative de 5 cm (2 pouces).
- Les vêtements et l'équipement doivent être propres sans message offensant ou discriminatoire.

Tout joueur qui se présente à la table de contrôle ou sur le terrain dans une tenue incorrecte et qui fait l'objet d'une plainte, doit se conformer à la règle avant sa rencontre (même si avisé lors de l'échauffement – max.2 min.)

Si le joueur, ou son entraîneur est avisé durant une rencontre, il devra régulariser sa tenue immédiatement après sa rencontre. Pour se faire, l'athlète et/ou son entraîneur doivent être avisés

au préalable par un autre entraîneur et/ou un responsable de la compétition (incluant les officiels mineurs à la table de contrôle).

Les athlètes ne pouvant se conformer à la règles feront l'objet d'un rapport par le comité organisateur, qui fera parvenir l'information à la permanence du RSEQ-QCA.

La simple remise d'une copie du règlement concernant la tenue vestimentaire est considérée comme un avis officiel au joueur.

Une sanction monétaire de 25 \$, pour une 2<sup>e</sup> offense au même joueur durant la saison, sera envoyée aux institutions fautives.

## **ARTICLE 5 RETARD - ÉCHAUFFEMENT**

5.1 Un joueur ou une équipe qui ne se présente pas à l'heure prévue pour le début de son match (deux minutes après le second appel) perd par forfait.

5.2 Les joueurs ont une période d'échauffement maximale de deux minutes avant un match.

## **ARTICLE 6 ENTRAÎNEURS**

6.1 Les entraîneurs identifiés sur la feuille d'alignement du tournoi peuvent intervenir auprès des athlètes pendant le jeu lors des arrêts de jeu, sans ralentir le déroulement de la partie. Lors de rencontres éliminatoires à 1 seul set de 21, lors du changement de côté **obligatoire**, dès que le premier joueur atteint 11 points. À ce moment, une intervention de l'entraîneur maximale de 60 sec. est permise.

Lors de rencontres éliminatoires à 2 de 3 sets, au terme de chaque set, l'entraîneur dispose d'un maximum de 90 secondes pour intervenir auprès de son (ses) joueur(s). Aucune autre intervention (verbale et/ou autre) de qui que ce soit (entraîneur, parents, amis ou autre joueur) n'est permise durant une rencontre.

6.2 Procédure de plainte & sanctions :

1. Signaler au responsable de compétition les irrégularités.
2. Le responsable de compétition doit aviser les contrevenants de cesser leur intervention.
3. Si récidive, tous les contrevenants doivent quitter le gymnase (exclusion), jusqu'à la fin de la rencontre.
4. Si récidive d'exclusion d'un même individu, lors du tournoi, l'individu est expulsé de la compétition, et son cas doit faire l'objet d'un rapport au RSEQ-QCA. Les sanctions prévues à la réglementation générale s'appliqueront à l'institution fautive, et selon le cas, le joueur aidé, son équipe et son institution peuvent être disqualifiés.

## **ARTICLE 7            ENCADREMENT**

Tous les entraîneurs et adjoints officiels doivent être identifiés par l'institution en début d'année. De plus, il est fortement recommandé qu'ils soient également identifiés à leur école sur le site de compétition. Tous les intervenants doivent être des éducateurs physiques ou avoir suivi un stage niveau 1 en badminton.

Toute personne ne respectant pas les directives de l'organisateur sur la propreté et/ou les règles de sécurité des lieux peut être exclue de la compétition et peut également entraîner la disqualification et l'expulsion de tous les membres de son institution. Tous les entraîneurs et joueurs sont également responsables de la propreté des sites de compétition. Tous sont tenus de participer à la corvée de nettoyage lorsque demandé par l'organisateur sous peine d'expulsion. Tous frais de nettoyage supplémentaire (hors du commun) seront répartis à l'ensemble des institutions participantes à moins que l'(es) auteur(s) n'ait été identifié. Il est de la responsabilité de l'entraîneur de s'assurer de la collaboration de tous ses joueurs.

Il est recommandé aux organisateurs d'annoncer, lors de la réunion des entraîneurs, les règles de propreté ainsi que le rôle de chacun lors de la corvée de nettoyage.

## **ARTICLE 8            ARBITRAGE**

L'arbitrage est assuré par les athlètes participants. Sur demande des compétiteurs, un arbitre et/ou juge(s) de lignes peuvent être désignés par le responsable de compétition, si la demande est jugée recevable.

## **ARTICLE 9            DÉROULEMENT DE LA SAISON**

9.1    Tous les joueurs inscrits sont cotés selon un système de pointage établi. Pour un tournoi donné, les athlètes sont répartis en groupe de seize (16) ou moins 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.

9.1.1    Le calcul de la cote se fait selon la formule suivante :             $CA + 32 \times (R-rp)$

Voir l'annexe 1 pour le détail concernant les valeurs présentes dans le calcul.

Les joueurs accédant à la ronde éliminatoire lors des tournois de saison bénéficieront d'un bonus de 20 points qui sera ajouté à leur cote.

Pour le tournoi en double, l'impact sur la cote des joueurs sera divisé par cinq (5).

9.1.2    Les nouveaux joueurs se voient attribuer une cote selon l'évaluation faite par leur entraîneur avant le premier tournoi

La cote d'un athlète n'ayant pas participé à la ligue la saison précédente pourra être modifiée après le tournoi #1.

Un ajustement des cotes, pour les athlètes ayant participé à la ligue la saison précédant, pourra être fait par l'entraîneur avant la date limite d'inscription du tournoi #1.

9.2 La répartition des tournois est la suivante :

- Tournoi #1 : En simple pour tous
- Tournoi #2 : En simple pour tous
- Tournoi #3 : En simple pour tous
- Tournoi #4 : En double pour tous
- Tournoi #5 : Tournoi par équipe

9.2.1 Une équipe est constituée de la façon suivante :

- Deux (2) simples masculins
- Un (1) simple féminin
- Un (1) double masculin
- Un (1) double mixte

La participation féminine dans les catégories masculines n'est pas permise.

9.2.2 Lors d'une rencontre, un joueur ne peut être inscrit que dans une seule épreuve. Cependant, d'une rencontre à l'autre, l'alignement d'une équipe peut différer.

### 9.3 CLASSEMENT

Un classement général est maintenu par école en additionnant les cinq (5) meilleures cotes pour l'équipe 1, les cinq (5) suivantes pour l'équipe 2 et ainsi de suite. La somme de ces cotes doit inclure au minimum celle d'une fille.

Les vingt-quatre (24) premières équipes au classement général pourront participer au tournoi par équipes.

Le tournoi par équipe sera divisé en trois niveaux de compétitions soit :

Section #1 : Les 8 premières équipes au classement général

Section #2 : Les 8 équipes suivantes

Section #3 : Les 8 équipes suivantes

Un tournoi individuel sera également prévu pour les équipes non classées.

Voir article 51.2 pour les accès à « La Coupe des Champions».

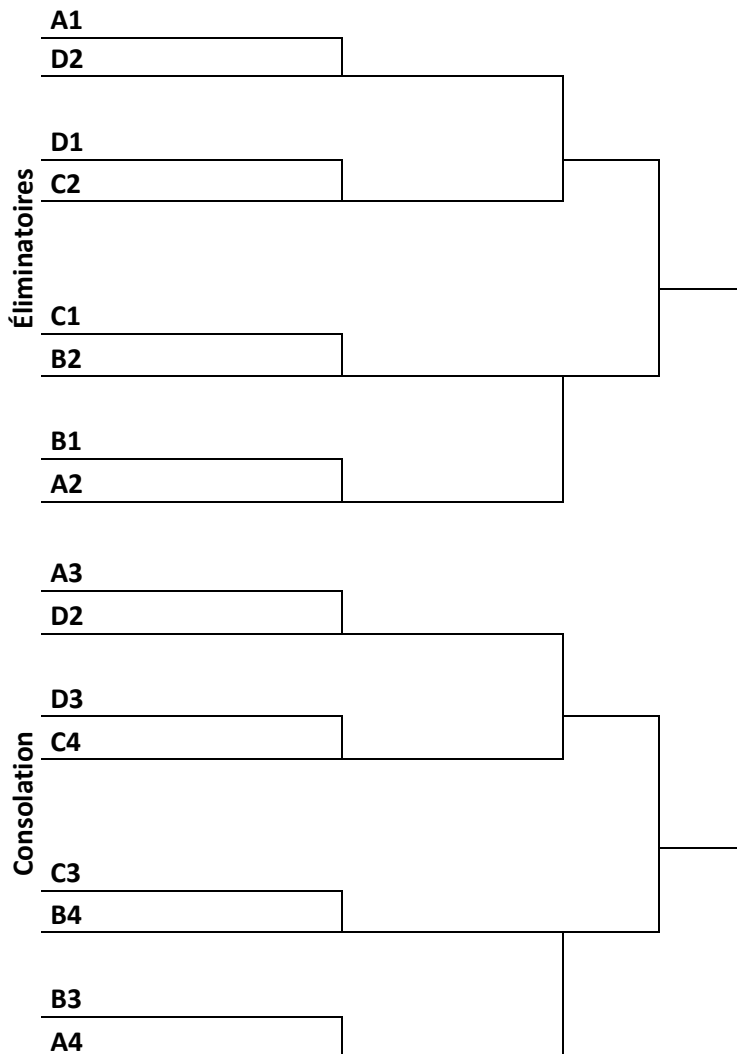
## ARTICLE 10 FORMULE DE COMPÉTITION

	Section A	1	2	3	4	V	D	RG	PTS
1	Semé #1		1	9	17				
2	Semé #8	1		24	16				
3	Semé #9	9	24		5				
4	Semé #16	17	16	5					

	Section B	1	2	3	4	V	D	RG	PTS
1	Semé #2		2	10	18				
2	Semé #7	2		23	15				
3	Semé #10	10	23		6				
4	Semé #15	18	15	6					

	Section C	1	2	3	4	V	D	RG	PTS
1	Semé #3		3	11	19				
2	Semé #6	3		22	14				
3	Semé #11	11	22		7				
4	Semé #14	19	14	7					

	Section D	1	2	3	4	V	D	RG	PTS
1	Semé #4		4	12	20				
2	Semé #5	4		21	13				
3	Semé #12	12	21		8				
4	Semé #13	20	13	8					



Tous les matchs éliminatoires sont joués en «2 de 3» avec prolongation.

Seule la finale de consolation est jouée en «2 de 3» avec prolongation.

Les autres matchs de consolation sont joués en 1 set avec prolongation.

## ARTICLE 11 INSCRIPTION AUX TOURNOIS

11.1 Pour chaque tournoi, tous les entraîneurs doivent transmettre leur fiche d'inscription au plus tard le jeudi 13H précédant le tournoi.

11.2 Aucune modification ne sera acceptée après la date limite.

Des frais de 15\$ par absences ou modification seront facturés à l'équipe fautive.  
Les athlètes absents se verront attribuer un pointage de 0-21 à chacune des parties.

Aucun ajout ne sera permis la journée du tournoi.

- 11.3 Les entraîneurs doivent être présents au secrétariat de la compétition au moins 15 minutes avant l'heure prévue pour le début du tournoi (8 h 45) pour :
1. Vérification, correction et ajustement (s'il y a lieu) de la répartition des joueurs dans les sections selon les règles établies. (Absents et repositionnement dans les places libres ou rééquilibrent des sections). Aucune modification ne peut être apportée à la grille de compétition après la réunion des entraîneurs.
  2. L'absence (retard) de l'entraîneur et/ou l'omission de remplir adéquatement le formulaire d'inscription officiel entraînent la disqualification de son équipe. (Voir articles 17.3, 17.4 et 19.4 des règlements généraux).
- 11.4 **Horaire de journée (exemple) :**
- |         |   |
|---------|---|
| 8 h 30  | Arrivée   |
| 8 h 45  | Réunion des entraîneurs                                     |
|         | - Remise d'alignements officiels (déclaration des absences) |
|         | - Vérification des sections & ajustements s'il y a lieu     |
| 9 h 00  | Début des rencontres  |
| 17 h 00 | Fin des activités (approximatif)                            |

## **ARTICLE 12      MÉRITES SPORTIFS**

- 12.1 Un ruban sera remis aux gagnants et finalistes de chacune des sections
- 12.2 Lors du tournoi par équipe, trois (3) bannières de type locales seront à l'enjeu soit :
- Bannière niveau #1
  - Bannière niveau #2
  - Bannière niveau #3
- 12.3 Pour chaque catégorie/sexe, un fanion étoile sera remis à l'athlète ayant la meilleure cote durant les cinq (5) tournois de la saison régulière.

## **ARTICLE 13      ORGANISATEURS DE TOURNOI**

- 13.1 Les volants sont fournis par l'organisation hôte du tournoi (voir art.3). L'école hôte a la responsabilité de fournir le personnel pour le bon déroulement du tournoi et de compiler les résultats conformément à la réglementation.
- 13.2 Toutes les écoles alignant 15 athlètes ou plus doivent obligatoirement donner une disponibilité de plateau. Cette disponibilité peut être dans un autre établissement que le leur après entente.
- 13.3 Tous les entraîneurs doivent collaborer et assister l'organisateur et voir au bon déroulement des tournois. Les écoles alignant moins de 15 athlètes devront donner une disponibilité d'organisateur adjoint pour un des tournois si ne sont pas déjà organisateur.

---

**RÉSEAU DU SPORT ÉTUDIANT DU QUÉBEC**  
**RÉGION DE QUÉBEC ET DE CHAUDIÈRE-APPALACHES**  
**(RSEQ-QCA)**

**Mise à jour**  
**2018-10-29**

**RÈGLEMENTS**  
**SPÉCIFIQUES**

**COUPE DES CHAMPIONS**

---

**ARTICLE 51 COMPOSITION D'UNE ÉQUIPE**

**51.1 Une équipe est constituée de :**

Benjamin et cadet masculin

- 3 simples
- 2 doubles

Benjamin féminin, juvénile féminin et juvénile masculin

- 2 simples
- 1 double

L'équipe peut être complétée par :

- + 2 substituts / équipe
- + 1-2 entraîneurs / équipe

Maximum : Dix (10) représentants par équipe

Incomplet, absent ou blessé (perte de l'épreuve concernée 0-21)

Pour être admissible à la «Coupe des Champions», un athlète doit avoir participé à un minimum de deux (2) compétitions durant la saison régulière. Pour les fins de calcul de l'admissibilité, le tournoi #5 par équipe est considéré comme un tournoi de la saison régulière.

**51.2 Rencontre**

Tout au long de la saison, un classement des équipes est fait par catégorie en additionnant les cotes des meilleurs joueurs par écoles, par catégorie d'âge selon les nombres suivants :

- Benjamin masculin : Sept (7)
- Benjamin féminin : Quatre (4)
- Cadet masculin : Sept (7)
- Cadet féminin + juvénile féminin : Quatre (4)
- Juvénile masculin : Quatre (4)

Au terme du 5<sup>e</sup> tournoi, les meilleures équipes au classement de chaque catégorie sont invitées à la «Coupe des Champions» de leur catégorie selon les nombres suivants :



- Benjamin masculin : Six (6) premières équipes.
- Benjamin féminin : Huit (8) premières équipes.
- Cadet masculin : Six (6) premières équipes.
- Cadet féminin + juvénile féminin : Huit (8) premières équipes.
- Juvénile masculin : Huit (8) premières équipes.

### 51.3 **Bris d'égalité Pool** : (en cas de triple égalité)

1. Quotient des Sets gagnés / Sets perdus entre les équipes à égalité.
2. Quotient des Points pour / Points contre entre les équipes à égalité.
3. Athlète ayant la meilleure cote.

## **ARTICLE 52 FORMULE DE COMPÉTITION**

### 52.1 **Benjamin féminin, cadet féminin, juvénile féminin et juvénile masculin :**

Deux (2) pools sont formés de la façon suivante :

- Pool A : position 1-4-5-8
- Pool B : positions 2-3-6-7
- Toutes les équipes d'un même pool se rencontrent une fois.

Éliminatoire :

- Demi-finale 1 : 2e pool B vs 1er pool A
- Demi-finale 2 : 2e pool A vs 1er pool B
- Finale bronze : Perdant DF1 vs perdant DF2
- Finale : Gagnant DF2 vs Gagnant DF1

Benjamin masculin et cadet masculin :

Deux (2) pools sont formés de la façon suivante :

- Pool A: position 1-4-5
- Pool B: positions 2-3-6
- Toutes les équipes d'un même pool se rencontrent une fois.

Éliminatoire :

- Quart de finale 1 : 3<sup>e</sup> pool B vs 2<sup>e</sup> pool A
- Quart finale 2: 3<sup>e</sup> pool A vs 2<sup>e</sup> pool B
- Demi-finale 1 : Gagnant QF2 vs 1<sup>er</sup> pool A
- Demi-finale 2 : Gagnant QF1 vs 1<sup>er</sup> pool B
- Finale bronze : Perdant DF1 vs perdant DF2
- Finale : Gagnant DF2 vs Gagnant DF1

### 52.2 **Répartition des terrains / horaire**

Un minimum de 6 terrains est requis pour la tenue du championnat.

Les crédits d'organisation sont identiques à ceux de la ligue (article 6 des règlements généraux)

Toutes les rencontres d'une ronde doivent se dérouler sur un nombre égal de terrains.

Horaire (approximatif) :

18h00	Arrivée des participants et échauffement
18h15	Réunion des entraîneurs
18h30	Début des rencontres
± 20h30	Rencontres finales (Or-Br)
± 21h15	Cérémonie protocolaire
± 21h30	Fin des activités

## **ARTICLE 53 DÉROULEMENT D'UNE RENCONTRE**

### 53.1 **Alignement**

Lors d'une rencontre, un joueur ne peut être inscrit que dans une seule épreuve. Cependant, d'une rencontre à l'autre, l'alignement d'une équipe peut différer. Un joueur substitut n'est pas considéré dans l'alignement d'une rencontre. Il ne peut pas remplacer un joueur après le dépôt des alignements et tirage au sort de l'ordre des épreuves. Il pourra uniquement être inséré comme actif lors d'une rencontre ultérieure. En cas de blessure, retard, absence ou alignement incomplet, le joueur fautif perd automatiquement l'épreuve par forfait.

### 53.2 **Déroulement**

1. Chaque équipe prépare son alignement avant la rencontre. L'alignement doit indiquer quel(s) joueur(s) évolueront à chacune des cinq (5) épreuves (3 en JF). Les joueurs doivent être semés selon leur force en fonction de leur cote (simple #1 = meilleur simple, duo #1 = meilleur duo)
2. Au début de chaque rencontre, les deux (2) entraîneurs déposent simultanément leur alignement et procèdent au tirage au sort pour préciser l'équipe qui aura le choix de désigner l'épreuve qui débutera la rencontre.

*\* Les alignements peuvent être consultés de part et d'autre après le dépôt et que le gagnant du tirage est connu. Un entraîneur peut ainsi vérifier les affrontements avant d'annoncer son choix.*

3. Le principe d'alternance du choix précise ensuite l'ordre de toutes les autres épreuves. L'ordre des 3 / 5 épreuves doit être établi avant le début de la rencontre. Selon le cas, il est possible que deux (2) ou trois (3) épreuves puissent être disputées simultanément sur deux (2) ou trois (3) terrains. Même si possible, aucune rencontre ne se joue sur plus de trois (3) terrains (2T en JF) simultanément.
4. Début de la rencontre.

## **ARTICLE 54 MÉRITES SPORTIFS**

Une bannière locale sera remise à l'équipe championne dans chaque catégorie de ce championnat de ligue par équipe.

Des médailles locales Or-Argent et Bronze sont remises à tous les représentants (10) de l'équipe méritante.

# RÉSEAU DU SPORT ÉTUDIANT DU QUÉBEC

## RÉGION DE QUÉBEC ET DE CHAUDIÈRE-APPALACHES (RSEQ-QCA)

Mise à jour  
2018-10-29

RÈGLEMENTS  
SPÉCIFIQUES

### CHAMPIONNAT

## **ARTICLE 71 CATÉGORIES - ÉPREUVES (LIMITES D'INSCRIPTIONS)**

71.1 Un athlète ne peut compétitionner que dans une seule épreuve et dans une seule catégorie. Le simple surclassement est permis.

<b>JUVÉNILE</b>	du 1 <sup>er</sup> juillet 2000 au 30 septembre 2002
<b>CADET (4)</b>	du 1 <sup>er</sup> octobre 2002 au 30 septembre 2004
<b>BENJAMIN</b>	du 1 <sup>er</sup> octobre 2004 au 30 septembre 2006

### **Épreuves : (dans chaque catégorie)**

Simple féminin : 2 filles  
Simple masculin : 2 garçons  
Double féminin : 4 filles (2 duos)  
Double masculin : 4 garçons (2 duos)  
Double mixte : 2 x (1 fille + 1 garçon) (2 duos)

*Chaque commission scolaire ou le regroupement de l'A.S.I.P. peut présenter une délégation maximale de **48** athlètes et un minimum de **3** accompagnateurs (1 / catégorie). La formation des équipes (double) doit respecter la règle d'entité-école.*

71.2 Après la date limite d'inscription, aucun ajout d'inscription ne sera accepté.

Jusqu'à la réunion des entraîneurs du championnat, il sera possible de remplacer par de nouveaux athlètes, mais aucun repositionnement d'athlètes déjà pré-inscrits, ni d'ordre de force, ni de changement d'épreuve.

Toute modification entraîne la disqualification de ces athlètes. Les athlètes absents et ne pouvant être remplacés sont rayés.

## **ARTICLE 72 FORMULE DE RENCONTRE**

72.1 Double élimination avec une ronde de consolation.

72.2 Chaque participant aura un minimum de trois parties.

72.3 La formule peut changer selon le nombre d'inscriptions.

## **ARTICLE 73      SYSTÈME DE POINTAGE ET CLASSEMENT DES DÉLÉGATIONS**

73.1 Dans chaque catégorie / sexe, la délégation championne est celle qui cumule le plus grand nombre de points pour l'ensemble des 3 épreuves, **chaque épreuve a la même pondération**. L'épreuve du double mixte est comptabilisée au classement de chaque sexe.

73.2 **Attribution des points selon le résultat de la ronde éliminatoire :**

GAGNANT (Or)	18	Pts
FINALISTE (Argent)	14	Pts
Gagnant (Bronze)	11	Pts
DEMI-FINALE (perdant bronze)	9	Pts
QUART-FINALE	7	Pts
1/8 FINALE	5	Pts
1/16 FINALE	4	Pts

73.3 **Bris d'égalité**

En cas d'égalité au classement général d'une catégorie/sexe au championnat régional, 2 bannières seront décernées.

## **ARTICLE 74      MÉRITES SPORTIFS**

Des médailles de type régionales (or-argent-bronze) seront remises aux trois premières positions de chaque épreuve.

Une bannière de type régionale sera remise aux délégations de championnes de chaque catégorie/sexe.

## **ARTICLE 75      OFFICIEL**

Un officiel sera d'office sur chacun des plateaux du championnat.

## **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 seize (16) ou moins selon la cote et affrontent des joueurs de leur calibre, sans égard au sexe et à l'âge.

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>

La cote de chaque athlète est mise à jour après chaque tournoi pour le tournoi suivant.

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

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 victoires)

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 (V-D).

Cote de l'adversaire	Différence de cote	Résultat	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 :       $Rp = 0,44 + 0,35 + 0,56 + 3 \times 0,44 + 2 \times 0,56$   
Rp = 3,79  
Cn =  $1900 + 32 \times (6 - 3,79)$   
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 433 à 457	prob = 0.94
Différence de cote 412 à 432	prob = 0.93
Différence de cote 392 à 411	prob = 0.92
Différence de cote 375 à 391	prob = 0.91

Différence de cote 358 à 374	prob = 0.9
Différence de cote 345 à 357	prob = 0.89
Différence de cote 329 à 344	prob = 0.88
Différence de cote 316 à 328	prob = 0.87
Différence de cote 303 à 315	prob = 0.86
Différence de cote 291 à 302	prob = 0.85
Différence de cote 279 à 290	prob = 0.84
Différence de cote 268 à 278	prob = 0.83
Différence de cote 257 à 267	prob = 0.82
Différence de cote 246 à 256	prob = 0.81
Différence de cote 236 à 245	prob = 0.8
Différence de cote 226 à 235	prob = 0.79
Différence de cote 216 à 225	prob = 0.78
Différence de cote 207 à 215	prob = 0.77
Différence de cote 198 à 206	prob = 0.76
Différence de cote 189 à 197	prob = 0.75
Différence de cote 180 à 188	prob = 0.74
Différence de cote 171 à 179	prob = 0.73
Différence de cote 163 à 170	prob = 0.72
Différence de cote 154 à 162	prob = 0.71
Différence de cote 146 à 153	prob = 0.7
Différence de cote 138 à 145	prob = 0.69
Différence de cote 130 à 137	prob = 0.68
Différence de cote 122 à 129	prob = 0.67
Différence de cote 114 à 121	prob = 0.66

Différence de cote 107 à 113	prob = 0.65
Différence de cote 99 à 106	prob = 0.64
Différence de cote 92 à 98	prob = 0.63
Différence de cote 84 à 91	prob = 0.62
Différence de cote 77 à 83	prob = 0.61
Différence de cote 69 à 76	prob = 0.6
Différence de cote 62 à 68	prob = 0.59
Différence de cote 54 à 61	prob = 0.58
Différence de cote 47 à 53	prob = 0.57
Différence de cote 40 à 46	prob = 0.56
Différence de cote 33 à 39	prob = 0.55
Différence de cote 26 à 32	prob = 0.54
Différence de cote 18 à 25	prob = 0.53
Différence de cote 11 à 17	prob = 0.52
Différence de cote 4 à 10	prob = 0.51
Différence de cote -3 à 3	prob = 0.5
Différence de cote -10 à -4	prob = 0.49
Différence de cote -17 à -11	prob = 0.48
Différence de cote -25 à -18	prob = 0.47
Différence de cote -32 à -26	prob = 0.46
Différence de cote -39 à -33	prob = 0.45
Différence de cote -46 à -40	prob = 0.44
Différence de cote -53 à -47	prob = 0.43
Différence de cote -61 à -54	prob = 0.42
Différence de cote -68 à -62	prob = 0.41

Différence de cote -76 à -69	prob = 0.4
Différence de cote -83 à -77	prob = 0.39
Différence de cote -91 à -84	prob = 0.38
Différence de cote -98 à -92	prob = 0.37
Différence de cote -106 à -99	prob = 0.36
Différence de cote -113 à -107	prob = 0.35
Différence de cote -121 à -114	prob = 0.34
Différence de cote -129 à -122	prob = 0.33
Différence de cote -137 à -130	prob = 0.32
Différence de cote -145 à -138	prob = 0.31
Différence de cote -153 à -146	prob = 0.3
Différence de cote -162 à -154	prob = 0.29
Différence de cote -170 à -163	prob = 0.28
Différence de cote -179 à -171	prob = 0.27
Différence de cote -188 à -180	prob = 0.26
Différence de cote -197 à -189	prob = 0.25
Différence de cote -206 à -198	prob = 0.24
Différence de cote -215 à -207	prob = 0.23
Différence de cote -225 à -216	prob = 0.22
Différence de cote -235 à -226	prob = 0.21
Différence de cote -245 à -236	prob = 0.2
Différence de cote -256 à -246	prob = 0.19
Différence de cote -267 à -257	prob = 0.18
Différence de cote -278 à -268	prob = 0.17
Différence de cote -290 à -279	prob = 0.16



Différence de cote -302 à -291	prob = 0.15
Différence de cote -315 à -303	prob = 0.14
Différence de cote -328 à -316	prob = 0.13
Différence de cote -344 à -329	prob = 0.12
Différence de cote -357 à -345	prob = 0.11
Différence de cote -374 à -358	prob = 0.1
Différence de cote -391 à -375	prob = 0.09
Différence de cote -411 à -392	prob = 0.08
Différence de cote -432 à -412	prob = 0.07
Différence de cote -456 à -433	prob = 0.06
Différence de cote < -457	prob = 0.05