

COMITE DEPARTEMENTAL DE BADMINTON DE SEINE-MARITIME



<i>Règlement des Championnats Interclubs Jeunes de Seine-Maritime</i>	Entrée en vigueur : 01/09/2022
	Validité : permanente
	8 pages + 4 annexes
	Annexes : <ul style="list-style-type: none">- Déclaration d'équipe (annexe 1 – 1 page)- Composition d'équipe (annexe 2 – 1 page)- Frais d'inscription et Amendes (annexe 3 – 1 page)- Saisie des résultats (annexe 4 – 1 page)

Organisation du championnat

Les championnats Interclubs Jeunes de Seine-Maritime sont des compétitions officielles permanentes régies par le Comité départemental de Badminton de Seine-Maritime (CDBSM), donnant lieu à un classement annuel et à l'attribution de titres annuels.

Le déroulement des matchs est soumis aux règlements de la Fédération Française de Badminton (FFBaD). Chaque club qui participe à ces championnats accepte le présent règlement, et doit être en règle vis-à-vis de la FFBaD (et plus particulièrement, Art. 5.3.1 du règlement intérieur : *tous les membres des associations affiliées doivent être possesseurs d'une licence délivrée par la FFBaD*), de la Ligue de Normandie (LNIE) et du CDBSM.

Le championnat de Seine-Maritime comporte 3 divisions :

- **Benjamins : ouvert aux Poussins et Benjamins**
- **Minimes : ouvert aux Benjamins et Minimes**
- **Cadets : ouvert aux Minimes et Cadets**

Les Minibads ne sont pas autorisés à jouer dans ce championnat.

Le nombre d'équipes sera variable et, suivant les possibilités, réparti en poules géographiques.

Suivant le nombre d'équipes engagées la compétition se déroulera sur plusieurs journées.

La première phase s'organise autour de poules géographiques d'au maximum 5 équipes. Des équipes d'un même club peuvent se retrouver dans la même poule.

La dernière phase est dédiée à la phase finale et aux rencontres de classement. L'organisation de cette dernière phase sera précisée à l'issue des inscriptions (la formule pouvant changer suivant le nombre initial de poule).

Les rencontres se déroulent dans la salle indiquée, qui doit être ouverte 45 minutes avant le début des rencontres, sauf modifications prévues au calendrier ou décision du Comité Directeur. Dans ce dernier cas le Responsable de la Commission Jeunes informera les équipes concernées de la nouvelle date et horaires des rencontres au moins 15 jours avant la date des rencontres.

La gestion de ces championnats est confiée par le CDBSM à la Commission Jeunes. L'organisation des journées est déléguée aux clubs organisateurs, le capitaine (responsable adulte) de l'équipe qui organise une journée d'IC doit contacter les responsables des autres équipes afin de préciser le nom et l'adresse du gymnase où aura lieu la compétition, ceci au moins 7 jours avant la date de la journée.

Chaque club désignera **obligatoirement un Responsable adulte (Capitaine)** lors de l'inscription pour chacune de ses équipes ; celui-ci sera le seul interlocuteur des capitaines des autres équipes du championnat et de la Commission Jeunes du CDBSM. Les capitaines d'équipes devront fournir leurs coordonnées (téléphone – courriel) qui seront communiqués aux équipes, afin de faciliter les contacts.

Article 1 : inscriptions

1.1 Les inscriptions seront effectuées obligatoirement en utilisant un formulaire internet dont le lien sera fourni par courriel aux clubs avant chaque journée d'interclub. Ce formulaire en ligne devra être renseigné dans son intégralité.

A cet effet, chaque club devra désigner un correspondant IC Jeunes chargé de la communication et des inscriptions. Ses coordonnées seront transmises en début de saison aux responsables IC Jeunes du comité.

Les inscriptions doivent **IMPERATIVEMENT** parvenir au plus tard 15 jours avant la 1^{ère} journée de compétition. Toute inscription envoyée par tout autre moyen que le formulaire internet ne sera pas prise en compte.

Les joueurs des équipes seront avant chaque journée, soit à renseigner par les capitaines dans le logiciel de gestion de la compétition soit demandés par le Responsable IC Jeunes du Comité à chaque club.

1.2 Les clubs peuvent inscrire une ou plusieurs équipes dans la même division ; dans la mesure du possible, deux équipes d'un même club joueront alors dans des poules différentes.

1.3 La fusion entre 2 clubs pour créer une équipe dans une division n'est pas autorisée.

1.4 Les frais d'inscriptions d'une équipe sont définis chaque début de saison. En cas de forfait général d'une équipe après la première journée du championnat, les frais d'inscription seront conservés par le Comité.

1.5 Au moment de l'inscription, chaque équipe devra présenter une liste de joueurs comprenant au minimum 2 garçons et 2 filles. La somme des classements à la clôture des inscriptions des 2 meilleurs garçons et des 2 meilleures filles servira à déterminer la force des équipes et les têtes de série en utilisant le barème suivant :

National N1	12	Départemental D8	5
National N2	11	Départemental D9	4
National N3	10	Promotion P10	3
Régional R4	9	Promotion P11	2
Régional R5	8	Promotion P12	1
Régional R6	7	Non Compétiteur	0
Départemental D7	6		

Le classement à prendre en compte pour chaque joueur(se) est le classement de la discipline dans laquelle il (elle) est le mieux classé(e). Quand une équipe est incomplète, les joueurs et joueuses manquants seront comptabilisés pour zéro point. Au besoin ce classement pourra être affiné en utilisant la cote du CPPH.

1.6 Aucune inscription ne sera prise en compte sans que le club ait réglé toutes les amendes de la saison précédente.

Le règlement des inscriptions se fera par facture envoyée directement aux clubs.

Article 2 : frais et volants

2.1 Chaque équipe supporte ses propres frais de déplacement.

2.2 Les rencontres sont disputées en utilisant le type de volant préconisé dans le RGC (Règlement Général des Compétitions) en fonction du niveau de jeu. Les volants seront fournis à égalité par les 2 équipes.

Article 3 : composition des équipes

3.1 Les équipes peuvent être composées de joueurs Poussins, Benjamins, Minimes et Cadets. Tout joueur peut s'inscrire soit dans sa catégorie d'âge soit dans la catégorie immédiatement supérieure.

Tout joueur participant à une journée d'Interclubs doit être en règle la veille de ladite journée, à savoir :

- Être autorisé à jouer en compétition ;
- Avoir obtenu (si nécessaire) un classement ou reclassement officialisé par la Commission Nationale Classement ;
- Avoir obtenu, le cas échéant, l'autorisation de mutation pour la saison en cours ;

Les joueurs faisant l'objet d'une sanction disciplinaire ne pourront pas prendre part au championnat interclubs pendant la durée de la sanction.

Les joueurs en arrêt maladie (avec certificat médical à l'appui) ne sont pas autorisés à évoluer en Interclubs pendant la durée de l'arrêt prescrit.

☞ *Pour chaque rencontre la participation d'un joueur non autorisé entraînera :*
- la perte de la rencontre sur le score de 5 à 0
- Une amende pour le club telle que définie dans l'annexe 3

3.2 La composition minimale d'une équipe est de 2 hommes et 2 femmes sur chaque rencontre. Un match forfait est noté WO 21/0 21/0 sur la feuille de rencontre.

☞ *Une équipe sera sanctionnée pour chaque match non joué par 1 point de pénalité sur la rencontre et une amende telle que définie en annexe 3 par match non joué (sauf s'il est consécutif à un abandon sur blessure lors d'un match précédent de la même journée).*

3.3 Un joueur ne peut disputer plus de deux matchs lors de la même rencontre.

☞ *Dans le cas d'un joueur aligné dans les trois disciplines, c'est le double mixte qui sera sanctionné.*

3.4 Un joueur ne peut jouer qu'avec une seule équipe d'interclubs dans la même semaine, du lundi au dimanche précédent la journée d'interclubs.

☞ *La participation d'un joueur non autorisé entraînera :*
- la perte de la rencontre sur le score de 5 à 0
- Une amende pour le club telle que définie dans l'annexe 3

3.5 Un joueur inscrit sur le formulaire n°2 (ou sur la feuille de rencontre), et dans l'impossibilité de disputer le ou les matchs qu'il lui reste à disputer (par exemple en cas de blessure pendant le premier match, un certificat médical sera à fournir dans les 5 jours) pourra être remplacé, à condition que :

- a) le remplaçant figure déjà soit sur l'un des formulaires, soit sur le formulaire n°1, soit sur la feuille de rencontre (cf. art 4.4 et 4.5)
- b) le remplaçant ne dispute pas déjà 2 matchs, ou un autre match dans la même discipline (cf. art 3.3 et 3.4)
- c) le remplaçant ait un classement inférieur ou égal à celui du joueur remplacé.

Le remplacement et sa justification devront être notés sur la feuille de rencontre par le capitaine de l'équipe concernée, dans la zone intitulée "commentaires".

- ☛ *Le non-respect de ces clauses, ainsi que tout remplacement injustifié, sera sanctionné par :*
 - *La perte des matchs du joueur remplaçant*

En cas d'impossibilité de remplacement, le ou les matchs restant à disputer dans la rencontre seront considérés comme perdus par WO sans que ceci entraîne de pénalité supplémentaire sur la rencontre.

3.6 Les résultats des matchs avec pénalité seront tout de même pris en compte pour le CPPH (Classement Permanent par Points Hebdomadaire). Ils seront gagnés par WO si le joueur non fautif a perdu le match et seront gagnés 21/0 21/0 si le joueur non fautif a gagné le match.

Article 4 : déroulement d'une rencontre

4.1 L'ordre des rencontres par défaut est celui prévu au calendrier. Cet ordre pourra être modifié après accord entre tous les capitaines et communication au Responsable Interclubs Jeunes du CDBSM. Dans le cas contraire aucune réclamation ne sera admise.

4.2 La salle est ouverte au moins 45 minutes avant l'heure fixée pour le début de la rencontre.

4.3 Les équipes devront être présentes dans la salle au moins 45 minutes avant l'heure prévue pour le début de la rencontre.

4.4 Avant le début de la rencontre les deux capitaines présentent leur **déclaration d'équipe** (formulaire 1) sur laquelle doivent figurer exclusivement les joueurs présents dans la salle.

4.5 Avant le début de la rencontre les deux capitaines présentent la **composition d'équipe** sur le formulaire 2.

4.6 Les feuilles de rencontres seront fournies par le club qui reçoit et remplies par les 2 capitaines concernés.

4.7 Une rencontre est composée de cinq matchs, définis comme suit :

1 simple homme	SH
1 simple dame	SD
1 double homme	DH
1 double dame	DD
1 double mixte	MX

4.8 Barème des points par rencontre.

Le résultat de chaque rencontre est déterminé par le nombre de matchs gagnés et perdus, selon le barème suivant :

Victoire	1 point
Défaite	0 point
Forfait	-1 point

Tous les matchs doivent être joués.

4.9 Les matchs sont auto arbitrés, toute intervention extérieure au terrain est interdite concernant l'arbitrage. En particulier, les capitaines, entraîneurs, spectateurs et co-équipiers ne doivent pas s'immiscer dans les matchs en cours, même en cas de différends entre les joueurs, seuls les joueurs sont habilités à régler leurs éventuels problèmes.

4.10 En cas de réclamation, une réserve doit être apposée sur la feuille de rencontre, dans l'emplacement prévu à cet effet. Le capitaine coche la case et indique brièvement l'objet de la réserve. Par la suite, une lettre explicative du capitaine de l'équipe plaignante doit parvenir au plus tard trois jours après la rencontre au Responsable Interclubs, faute de quoi la réclamation ne sera pas examinée et sera classée sans suite. Si l'équipe adverse désire se justifier par rapport à la réserve inscrite sur la feuille de rencontre, elle devra suivre les mêmes conditions que définies précédemment.

Article 5 : la feuille de rencontre

5.1 Les résultats sont gérés et publiés sous le site Badnet (www.badnet.org) par la commission interclubs. Après publication des résultats d'une journée, les responsables de chaque équipe auront 5 jours pour indiquer une erreur de saisie sur un match ou une rencontre. Si le nombre d'équipes inscrites le nécessite, chaque équipe participant au championnat devra obligatoirement déclarer un capitaine dans le logiciel Badnet. Ce capitaine sera OBLIGATOIREMENT chargé de saisir les résultats de ses rencontres et de valider les résultats saisis par les autres capitaines au plus tard dans les 48h qui suivent la journée.

5.2 La commission interclubs fournira tous les renseignements sur l'utilisation du logiciel Badnet en début de saison. Le mode opératoire de saisie et validation des résultats est décrit en annexe 4

Article 6 : le calendrier

6.1 Le calendrier de référence est établi par le comité directeur du CDBSM. Il indique les dates auxquelles doivent se dérouler les journées et l'ordre des rencontres dans une même journée.

6.2 Report d'une rencontre.

a) Toute demande de report d'une rencontre ou d'horaire doit parvenir, par écrit ou par mail, au Responsable de la compétition au moins 15 jours avant la date fixée au calendrier.

b) La remise d'une rencontre est admise dans les seuls cas suivants :

- Conditions météorologiques interdisant le déplacement par la route (verglas, neige)
- Accident de la circulation en se rendant à la compétition.
- Cas de force majeure à soumettre à la Commission Jeunes du CDBSM

c) Dans ces deux cas, le ou les clubs absents devront à leur propre initiative contacter les autres clubs pour organiser et disputer les rencontres initialement prévues et ce au plus tard lors de la

journée de rattrapage prévue au calendrier, et obtenir l'accord de la Commission Jeunes avant d'effectuer la rencontre.

s) Dans l'hypothèse de l'absence d'un des clubs, les clubs présents disputeront leurs rencontres.

e) Une journée sera prévue au calendrier pour une remise éventuelle, accordée par la Commission Jeunes.

f) En cas de report d'une rencontre, seuls les joueurs et joueuses licenciés et aptes à jouer à la date initialement prévue pourront participer aux rencontres remises.

g) Dans tous les cas, seule la Commission Jeunes est habilitée à autoriser tout changement. Elle en informera chaque équipe concernée.

6.3 Avancement d'une rencontre

a) Toute demande d'avancement d'une rencontre doit parvenir, par écrit ou mail, au Responsable de la compétition au moins 15 jours avant la date fixée au calendrier.

b) Dans tous les cas, seule la Commission Jeunes est habilitée à autoriser tout changement. Elle en informera chaque équipe concernée.

Article 7 : les forfaits

7.1 Les forfaits concernent toutes les phases du championnat.

☛ *Une équipe déclarée forfait sera sanctionnée par :*

- *Une amende telle que définie en annexe 3*

Article 8 : le classement

8.1 Pour chaque journée jouée, une équipe complète (4 matchs disputés) se voit attribuer :

- 3 points pour une victoire
- 2 points pour une rencontre nulle
- 1 point pour une défaite
- 0 point pour un forfait

8.2 Le classement des équipes est déterminé par le résultat de l'ensemble des rencontres. S'il y a égalité entre plus de 2 équipes, le classement est établi en fonction de la différence entre le nombre de matchs gagnés et perdus sur l'ensemble des rencontres ; si l'égalité persiste entre plus de 2 équipes, en fonction de la différence entre le nombre de sets gagnés et perdus (ou encore entre le nombre de points gagnés et perdus) sur l'ensemble des rencontres.

Dès que le nombre d'équipes à égalité est ramené à deux, le classement est déterminé par les résultats des rencontres les ayant opposées. En cas d'égalité, le classement est déterminé en fonction de la différence entre le nombre de matchs (sinon de sets, puis de points) gagnés et perdus tout au long de la saison régulière. En dernier recours, les équipes seront départagées par un tirage au sort.

Article 9 : sanction et recours

9.1 Les sanctions (sportives et financières) sont prononcées par le Responsable de la Compétition, dans les limites du présent règlement.

Edition 2022 – 2023

9.2 En cas de désaccord avec une décision, un club pourra saisir la commission régionale d'examen des réclamations et litiges qui statue sur les réclamations et litiges survenus au niveau régional (Voir Règlement fédéral d'examen des réclamations et litiges).

Article 10 : récompenses

L'équipe vainqueur de chaque division de l'interclubs jeunes se verra remettre une récompense.

Article 11 : qualification

Cette compétition est qualificative pour les Interclubs Jeunes Régionaux.

Un classement conforme aux Interclubs Jeunes régionaux sera effectué à l'issue de la dernière phase du niveau départemental.

Annexe 1 - DECLARATION D'EQUIPE - PRESENCE

1 page

DECLARATION D'EQUIPE - PRESENCE

Équipe :	
Catégorie	Benjamins <input type="checkbox"/> Minimes <input type="checkbox"/> Cadets <input type="checkbox"/>
	Nom, Prénom, Licence
Hommes	
Femmes	
Nom et signature du responsable	
Téléphone portable :	

DECLARATION D'EQUIPE - PRESENCE

Équipe :	
Catégorie	Benjamins <input type="checkbox"/> Minimes <input type="checkbox"/> Cadets <input type="checkbox"/>
	Nom, Prénom, Licence
Hommes	
Femmes	
Nom et signature du responsable	
Téléphone portable :	

A photocopier autant de fois que nécessaire et à rendre à l'organisateur le jour de la compétition

Annexe 2 Déclaration de composition d'équipe

1 page

COMPOSITION D'EQUIPE

Équipe :	
Catégorie	Benjamins <input type="checkbox"/> Minimes <input type="checkbox"/> Cadets <input type="checkbox"/>
Nom, Prénom, Licence	
SH	
SD	
DH	<hr style="border-top: 1px dashed black;"/>
DD	<hr style="border-top: 1px dashed black;"/>
Mx	<hr style="border-top: 1px dashed black;"/>
Nom et signature du responsable	

COMPOSITION D'EQUIPE

Équipe :	
Catégorie	Benjamins <input type="checkbox"/> Minimes <input type="checkbox"/> Cadets <input type="checkbox"/>
Nom, Prénom, Licence	
SH	
SD	
DH	<hr style="border-top: 1px dashed black;"/>
DD	<hr style="border-top: 1px dashed black;"/>
Mx	<hr style="border-top: 1px dashed black;"/>
Nom et signature du responsable	

Annexe 3 – Frais d'inscription et montant des amendes

Frais d'inscription

Les frais d'inscription pour chaque équipe sont fixés à 20 €

Amendes et pénalités sportives

- **Article 1.4 :**
Forfait général après le début du Championnat Les droits d'inscription restent acquis au Comité.

- **Articles 3.1 & 3.4 : Joueur non autorisé :**
 - Perte de la rencontre 5 à 0
 - 8 € par joueur concerné

- **Article 3.2 : Equipe incomplète 5 € par match non joué**

- **Article 7.1 : Forfait volontaire d'équipe 60 € par journée forfait**

Annexe 4 - *La feuille de rencontre, saisie des résultats sous Badnet et communication*

Nota : Tous les documents nécessaires à la rencontre sont imprimables via le compte du capitaine, tous visiteurs du site Badnet peut imprimer la feuille de rencontre vierge d'une rencontre.

Une fois la feuille de rencontre remplie et signée par les deux capitaines, le capitaine de l'équipe visiteuse la prend en photo via l'appareil de son choix (portable, smartphone, appareil photo...) et conserve la photo jusqu'à la validation des résultats.

En cas de litige sur la saisie des résultats, le responsable des IC jeunes pourra si nécessaire demander la photo. Le capitaine de l'équipe receveuse, garde la feuille de rencontre avec la composition des équipes.

En cas de nécessité ou de litige, le responsable des IC jeunes pourra demander au capitaine de l'équipe receveuse de lui envoyer les documents de la rencontre.

Important : la feuille de rencontre ne doit pas être modifiée ou raturée une fois la photo prise par le capitaine de l'équipe receveuse.

Saisie des résultats :

A l'heure précise prévue de la rencontre, les capitaines ont la main pour saisir les résultats via le site Badnet. Ils ont 48h pour saisir leur résultat. Après validation des résultats si une erreur de saisie est détectée une demande peut être faite auprès du responsable des IC Jeunes pour rectification. Passé le délai de 5 jours, seul les gestionnaires de l'IC jeunes ont la main sur Badnet pour effectuer des modifications.

Le 1^{er} capitaine se connectant sur le site Badnet, insère les joueurs de son équipe et les joueurs de l'équipe adverse, (le capitaine n'a la main que sur les joueurs de son équipe) note les résultats après la vérification de sa saisie, la valide.

Cela a pour effet d'envoyer un mail au capitaine de l'équipe adverse lui demandant de valider sa saisie.

1^{er} cas : la saisie est conforme, le capitaine valide les résultats un petit point bleu signale que les 2 capitaines ont saisi et validé leur résultat. Les capitaines n'ont plus la main pour toute autre modification de la rencontre.

2^{ème} cas : le capitaine recevant le mail, n'est pas d'accord avec la saisie (erreur de score, nom de joueurs, etc...). Il modifie la saisie, la valide.

Cela a pour effet de renvoyer un mail à l'autre capitaine qui devra vérifier la saisie modifiée. Une fois validée, un point bleu signale que les 2 capitaines ont saisi et validé leur résultat.

Chaque capitaine devra s'assurer en se connectant sur Badnet, de vérifier si la saisie et validation s'est bien déroulée (signalé par un point bleu à gauche de chaque rencontre).