



RÈGLEMENT CHAMPIONNAT INTERCLUBS VÉTÉRANS

SAISON 2025 – 2026



TABLE DES MATIÈRES

1. GÉNÉRALITÉS	3
2. INSCRIPTIONS	3
3. ORGANISATION DU CHAMPIONNAT	4
4. CHAMPIONS – PROMOTIONS ET RELÉGATIONS	4
5. QUALIFICATION DES JOUEURS	5
6. NOMBRE DE MATCHS PAR RENCONTRE	5
7. HIÉRARCHIE DES JOUEURS	5
8. DÉROULEMENT D'UNE RENCONTRE	6
9. OBLIGATION DES ÉQUIPES	7
10. REMPLACEMENT DE JOUEUR	8
11. BARÈME DES POINTS	8
12. FORFAITS, ABANDONS, PÉNALITÉS	9
13. LES VOLANTS	9
14. SANCTIONS POUR ATTITUDE ANTISPORTIVE	10
15. RÉCLAMATIONS	10
17. ADHÉSION AU RÈGLEMENT	10

Article 1 : GÉNÉRALITÉS

Le Championnat Interclubs Vétérans des Côtes d'Armor oppose les équipes des clubs costarmoricains affiliés à la Fédération Française de Badminton (FFBad) entre elles.

Ce championnat est une compétition attribuant les titres de champions départementaux dans les différentes divisions.

A l'issue de cette compétition, sont attribués les titres de :

- ✓ « **Champion des Côtes d'Armor Vétéran** » aux vainqueurs,
- ✓ « **Vice-Champion des Côtes d'Armor Vétéran** » aux finalistes.

Le Championnat Interclubs Vétérans des Côtes d'Armor se déroule en rencontres aller – retour.

Pour chaque journée, les rencontres devront se dérouler à une date située dans une période de dates (environ 3 à 4 semaines) du calendrier établi par la Commission Départementale Vétérans au plus tard le lundi 13 octobre 2025.

A l'issue de la phase régulière, une phase de classement organisée sur deux journées (1/2 finales et finale) se déroulera pour définir le classement des équipes dans chaque division et donc attribuer les différents titres.

Pour participer à la phase de classement, un joueur/une joueuse devra avoir participé à au moins une rencontre de la phase régulière. La finale de la D1 (division la plus haute) devra se dérouler avant la date limite définie par la Ligue de Bretagne quant à l'inscription des équipes de chaque département pour la finale régionale.

Article 2 : INSCRIPTIONS

Les clubs des Côtes d'Armor inscrivant une ou des équipe(s) doivent le faire auprès du secrétariat du Comité département au plus tard le 5 octobre de l'année en cours et s'acquitter des frais d'inscriptions par équipe engagée d'un montant de 55€ (80€ pour les clubs ne licenciant pas tous leurs adhérents).

Si un club qui engage des équipes n'est pas à jour du paiement de ses factures, cotisations, amendes de la saison précédente, il se verra refuser l'inscription de toutes ses équipes.

Pour un nouveau club, les frais d'inscriptions sont offerts pour une équipe l'année de son affiliation à la FFBad.

Une nouvelle équipe débutera le championnat dans la division la plus basse.

Chaque club désignera un capitaine pour chacune de ses équipes. Les capitaines devront signer la feuille d'inscription de leur équipe et y apposer la mention « **Règlement lu et accepté** ».

Article 3 : ORGANISATION DU CHAMPIONNAT

Le Championnat Interclubs Vétérans des Côtes d'Armor comporte au minimum une division ; le nombre de division sera fonction du nombre d'équipes inscrites.

Une division pourra être composée de plusieurs poules de 3 ou 4 équipes selon le nombre d'inscrits.

Les équipes d'un même club :

- ↳ Ne seront pas dans la même poule sauf si la division n'en comporte qu'une seule,
- ↳ L'équipe qui évolue dans la division inférieure ne pourra pas avoir une valeur d'équipe plus importante que celle des équipes évoluant en division(s) supérieure(s).
- Si deux équipes jouent dans la même division, la valeur la plus élevée de l'équipe restera tout au long de la saison pour la même équipe.

La valeur de l'équipe est calculée en prenant en compte la somme des CCPH des 2 meilleurs joueurs et des 2 meilleures joueuses dans la discipline dans laquelle ils sont les mieux classés.

Dans une division à plusieurs poules, les équipes sont réparties prioritairement par secteur géographique de façon à limiter au maximum la durée des déplacements.

Les équipes seront réparties dans les poules en fonction des résultats de la saison précédente.

Aucun changement dans la composition des poules ne sera accepté après la date limite d'inscription et les équipes défaillantes seront considérées comme forfait toute la saison avec les conséquences qui en découlent. Les droits d'inscription ne seront pas remboursés.

Un club qui supprime sa seule équipe pourra la réinscrire l'année suivante dans la division la plus basse.

Article 4 : CHAMPIONS – PROMOTIONS ET RELÉGATIONS

Le vainqueur du Championnat Interclubs Vétérans des Côtes d'Armor sera déclaré « **Champion des Côtes d'Armor Vétéran** » de sa division.

Le champion des Côtes d'Armor Vétérans de D1 (division la plus haute) sera automatiquement qualifié pour représenter le Comité 22 lors de la finale régionale du Championnat Interclubs Vétérans organisée, sur une journée par la Ligue de Bretagne de Badminton.

En cas de refus de celui-ci, la Commission Départementale Vétérans pourra désigner une autre équipe, en tenant compte du classement.

A l'issue de la phase de classement, et ce, pour la saison suivante :

- ↳ L'équipe classée première de sa division accèdera à la division supérieure (excepté pour la D1),
- ↳ L'équipe classée dernière de sa division sera reléguée dans la division inférieure (excepté pour la division la plus basse).

Article 5 : QUALIFICATION DES JOUEURS

Les équipes ne peuvent être composées que de joueurs et joueuses V2 et plus. La catégorie V1 n'est pas autorisée à participer à cette compétition.

Chaque équipe est composée d'au minimum deux hommes et deux femmes uniquement licenciés dans le club et titulaires d'une licence compétition.

Le Comité 22, en accord avec la FFBad, autorise les joueurs Parabad dans son championnat.

Tout joueur participant à une journée d'interclubs doit être en règle avant ladite journée, à savoir :

- ↳ Être licencié dans le club engagé et avoir sa licence validée.
- ↳ Être autorisé à jouer en compétition.
- ↳ Avoir obtenu, le cas échéant, un classement ou reclassement par la Commission Nationale Classement.
- ↳ Avoir obtenu, le cas échéant, l'autorisation de mutation pour la saison en cours.
- ↳ Avoir obtenu, le cas échéant, le statut de joueur étranger assimilé pour la saison en cours.
- ↳ Être en conformité avec le règlement en vigueur en ce qui concerne les joueurs étrangers non assimilés.

Pour la saison en cours :

- ↳ Les joueurs mutés ne peuvent jouer que s'ils ne sont pas sous le coup d'une carence fédérale (cf. Règlement National des Mutation) et devront être licenciés avant la 4^{ème} journée de la saison en cours dans le club engagé.
- ↳ L'équipe alignée pour chaque rencontre ne doit pas comprendre plus de deux mutés ni plus d'un joueur étranger non assimilé.

Article 6 : NOMBRE DE MATCHS PAR RENCONTRE

Chaque rencontre se déroule en **HUIT** matchs :

- ↳ Deux simples hommes (SH1 et SH2),
- ↳ Deux simples dames (SD1 et SD2),
- ↳ Un double hommes (DH),
- ↳ Un double dames (DD),
- ↳ Deux doubles mixtes (DM1 et DM2).

Un/une joueur/joueuse peut disputer jusqu'à trois matchs dans une rencontre, mais ne peut pas disputer, lors d'une même rencontre, deux matchs dans la même discipline (exemple : DM1 et DM2).

Article 7 : HIÉRARCHIE DES JOUEURS

La hiérarchie des joueurs en simple est établie selon le CPPH de la discipline du jeudi précédent la rencontre (exemple : rencontre le mercredi 29/10, le CPPH à utiliser est celui du jeudi 23/10).

Pour les mixtes, le DM1 devra être joué par la meilleure paire par rapport au DM2 (valeur la plus élevée).

La valeur d'un double mixte est calculée en additionnant le CPPH de la discipline (du jeudi précédent la rencontre) de chaque joueur composant la paire.

Le capitaine est seul responsable de sa composition d'équipe.

Si un club inscrit plusieurs équipes vétérans :

- ↳ Un joueur ayant disputé deux rencontres ne pourra être aligné dans une équipe vétérans inférieure de son club.
- ↳ Un joueur ne pourra jouer qu'avec une seule équipe vétérans par journée.
- ↳ Un joueur ne pourra jouer que dans une même équipe vétérans par division si son club possède deux équipes dans la même division.

Article 8 : DÉROULEMENT D'UNE RENCONTRE

Les rencontres se déroulent en semaine entre 18h00 et minuit mais également le week-end entre 10h00 et 18h00.

L'équipe hôte proposera le lieu, le jour et l'heure de début de rencontre tout en respectant l'horaire de fin.

Les dates et heures de début des rencontres sont fixées après accord des deux capitaines d'équipes et également communiquées à la Commission Départementale Vétérans (veterans@codepb22.com) au plus tard 5 jours avant la date de la compétition.

Le club recevant devra proposer au moins 2 dates possibles avec de préférence des jours différents dans la semaine.

Une équipe hôte peut choisir de recevoir dans une autre salle que celle(s) de son club.

L'équipe hôte est responsable de l'organisation sportive (aménagement de la salle, tenue de la table de marque, envoi des résultats au Comité 22) et en supporte les frais.

Si une restauration est mise en place, l'équipe hôte devra le mentionner dans sa convocation.

A J-3, une rencontre ne peut plus être reportée sauf circonstances exceptionnelle à justifier par écrit (courrier ou courriel) dans les cinq jours suivant la date prévue initialement pour la rencontre à la Commission Départementale Vétérans (veterans@codepb22.com).

En cas de retard d'une équipe de plus d'une demi-heure par rapport à l'horaire prévu sur la convocation, une pénalité sera attribuée à l'équipe retardataire.

La rencontre devra alors être jouée dès l'arrivée des retardataires.

Les faits seront alors consignés sur la feuille de rencontre et l'équipe en retard devra envoyer un écrit (courrier ou courriel) à la Commission Départementale Vétérans dans un délai de 5 jours suivant la rencontre.

En cas de retard imprévu, l'équipe qui se déplace devra en avertir dès que possible l'équipe hôte.

A défaut de pouvoir se mettre d'accord sur une date de rencontre à une semaine de la fin de la période, l'équipe hôte devra, en dernier recours, en informer la Commission Départementale Vétérans qui tranchera aux vues des arguments de chacune des deux équipes concernées.

Afin d'éviter ce désagrément, il est conseillé à l'équipe hôte de proposer, au minimum, deux jours différents si les créneaux de la salle sont disponibles, voire deux horaires différents.

Le club effectuant cette démarche sera alors favorisé si la Commission Départementale Vétérans venait à avoir à trancher.

La gestion des rencontres se fait obligatoirement via BadNet.

La salle doit être ouverte au moins **trente minutes** avant le début de la rencontre.

Les capitaines, seuls responsables de la composition de leur équipe, doivent remettre leur feuille de présence (signée par tous les joueurs) et de composition d'équipe à la table de marque **au plus tard 15 minutes avant le début de la rencontre**.

L'ordre des matchs est déterminé par les deux capitaines afin d'améliorer au maximum le déroulement et le temps de la rencontre (enchaînement des matchs, respect des temps de repos, ...). **En cas de désaccord, BadNet établira l'ordre aléatoire.**

A l'issue des rencontres, le résultat sera à valider sur BadNet.

L'équipe hôte doit également tenir à disposition une trousse de secours afin de pouvoir intervenir pour d'éventuels premiers soins.

Article 9 : OBLIGATIONS DES ÉQUIPES

Chaque équipe inscrite en Championnat Interclubs Vétérans s'engage à rencontrer toutes les équipes de sa poule.

Les rencontres doivent se jouer suivant les périodes de dates proposées par la Commission Départementale Vétérans du Comité 22.

Dans la convocation envoyée par l'équipe hôte, l'organisateur de la journée doit être précisé avec ses différentes coordonnées : il est l'unique référent en cas de désaccord lors de cette rencontre.

L'organisateur sera, si possible, non joueur et veillera au report des résultats des matchs **sur BadNet**.

A l'issue des rencontres, les feuilles de résultats devront être imprimées et contresignées par les capitaines.

Article 10 : REMPLACEMENT DE JOUEUR

Lors d'une rencontre, le remplacement d'un joueur peut être autorisé, à la suite d'une blessure ou d'une circonstance imprévue/imprévisible, par un autre joueur qualifié inscrit sur la feuille de présence, à condition que le joueur remplacé n'ait pas commencé son match et que la hiérarchie des matchs ne soit pas modifiée.

Article 11 : BARÈME DES POINTS

Chaque match gagné remporte UN point à l'équipe.

A l'issue de la rencontre, celle-ci est remportée par l'équipe ayant gagné le plus de matchs.

La rencontre est considérée comme nulle si chaque équipe remporte le même nombre de matchs.

Pour le classement des équipes dans la poule, le barème suivant est appliqué :

Victoire	5 points
Nul	3 points
Défaite	1 point
Forfait	0 point

En cas de victoire 8-0 : +1 point « offensif » pour l'équipe victorieuse (sauf victoire par forfait).

En cas de défaite 3-5 : +1 point « défensif » pour l'équipe perdante.

Le classement des équipes dans la poule est déterminé par le résultat de l'ensemble des rencontres.

Si une égalité existe entre deux équipes (ou plus), le classement est établi en fonction de la différence entre le nombre de matchs gagnés et perdus sur l'ensemble des rencontres.

Si une égalité persiste alors, le classement est établi en fonction du nombre de sets gagnés et perdus sur l'ensemble des rencontres.

Si une égalité persiste toujours, le classement est établi en fonction de la différence entre le nombre de points gagnés et perdus sur l'ensemble des rencontres.

Lors de la phase finale, dans le cas d'une rencontre nulle, un match décisif, dit « en or », est alors joué pour partager les deux équipes, d'après le déroulé suivant :

- ↳ A la fin de la rencontre, les deux capitaines se réunissent,
- ↳ Par tirage au sort, celui qui commencera est désigné,
- ↳ A tour de rôle, chaque capitaine élimine une des catégories (SH, SD, DH, DD ou DM),
- ↳ Lorsqu'il n'en reste plus qu'une, le match décisif se jouera dans cette discipline,
- ↳ Il pourra être disputé par tout joueur présent sur la feuille de déclaration d'équipe de la rencontre,
- ↳ Chaque capitaine communique alors le nom du/des joueur(s) concerné(s),
- ↳ Le match est ensuite lancé en respectant le temps de repos si nécessaire,
- ↳ L'équipe remportant le match décisif remporte alors la rencontre.

Il sera nécessaire de communiquer à la Commission Départementale Vétérans les informations du match en or : joueur(s) des deux équipes ainsi que le score du match.

Article 12 : FORFAITS, ABANDONS, PÉNALITÉS

- ↳ Joueur / joueuse non licencié(e) : match(s) concerné(s) par forfait,
- ↳ Joueur / joueuse non autorisé(e) : tous les matchs concernés perdus par forfait,
- ↳ Un V1 ou plus dans une équipe : match(s) joué(s) par le/les V1 perdu(s) par forfait,
- ↳ Erreur de hiérarchie : les deux matchs sont perdus par forfait,
- ↳ Match(s) non joué(s) : match(s) perdu(s) par forfait,
- ↳ Match(s) non joué(s) suite à un abandon sur blessure : match(s) perdu(s) par forfait,
- ↳ Rencontre non jouée ❶ : score final 0-0 et deux points de pénalité au classement,
- ↳ Équipe en retard > 30 minutes : un point de pénalité au classement,
- ↳ Report d'une journée à J<3 : défaite 8-0,
- ↳ Équipe forfait : défaite 8-0,
- ↳ Non déplacement d'une équipe (sans prévenir) : défaite 8-0, un point de pénalité au classement et 100€ d'amende,
- ↳ Abandon d'une équipe en phase de poule ❷ : tous ses résultats sont annulés et 300€ d'amende,
- ↳ Abandon d'une équipe en phase finale ❸❹ : défaite 8-0 et 300€ d'amende.

❶ : La Commission Départementale Vétérans ne peut pénaliser qu'une des deux équipes en fonction des arguments émis par chacune.

❷ : L'abandon d'une équipe pour la suite du championnat devra être notifié par courrier postal recommandé avec accusé de réception au secrétariat du Comité 22.

❸ : Il ne sera effectué aucun repêchage.

Article 13 : LES VOLANTS

Les volants seront partagés par les joueurs.

Tous les joueurs classés à partir du niveau départemental (D) et au-dessus jouent avec des volants en plumes naturelles **ou hybrides homologués**.

Lorsqu'un match oppose un joueur d'un classement inférieur au niveau départemental (P ou NC) à un joueur d'un niveau départemental et au-dessus, le match se joue en volants plumes **ou hybrides**.

Les volants plumes doivent être classés au minimum en catégorie standard suivant la liste accessible sur le site internet de la FFBad : <https://www.ffbad.org/equipements-classements-federaux>.

Les matchs entre joueurs NC ou P se disputent avec des volants plastiques homologués. Si les deux joueurs NC ou P souhaitent jouer en volants plumes **ou hybrides**, ils sont autorisés à le faire.

Article 14 : SANCTIONS POUR ATTITUDE ANTISPORTIVE

Sur la feuille de rencontre, il pourra être demandé à la Commission Départementale Vétérans de prendre des sanctions contre une équipe et/ou un joueur qui aurait eu une attitude antisportive lors de la rencontre.

La Commission Départementale Vétérans se prononcera alors sur une éventuelle sanction (voir article 12) en fonction de la gravité des faits et après avoir reçu (par courrier ou courriel) l'explication par les personnes concernées.

Ladite Commission Départementale Vétérans pourra également saisir la Commission de Discipline de la Ligue de Bretagne de Badminton.

Article 15 : RÉCLAMATIONS

Les réclamations éventuelles doivent être, sous peine de nullité, et sauf si elles résultent d'un fait révélé ultérieurement, être signalées et annotées sur la feuille de rencontre.

Elles devront ensuite être confirmées par courrier recommandé avec accusé de réception, **dans les SEPT jours suivants**, au secrétariat du Comité 22.

La Commission Départementale Vétérans statuera en première instance dans les quinze jours suivant la réception de la lettre de confirmation de la réserve ou de la lettre de réclamation.

Après validation des feuilles de rencontre, la Commission Départementale Vétérans notifiera par courriel aux capitaines des deux équipes concernées les éventuels points de pénalités encourus.

Si un club conteste une sanction/pénalité, il peut faire appel auprès de la Commission Litige Régionale par lettre recommandée (avec accusé de réception) dans les SEPT jours qui suivent, soit le fait générateur, soit la réception de la décision faisant grief, accompagnée d'un chèque du montant correspondant aux droits de consignation. Les pénalités restent maintenues jusqu'à la prise de décision de ladite commission.

Article 16 : ADHÉSION AU RÈGLEMENT

Le Règlement Général des Compétitions (RGC) s'appliquera pour tous les points non développés dans ce règlement.

L'organisation du Championnat Interclubs Vétérans ainsi que la modification des articles de ce règlement à l'issue de chaque saison est à la seule initiative de la Commission Départementale Vétérans.

Toute participation au championnat interclubs vétérans implique adhésion au présent règlement.

Ce règlement annule et remplace tous les précédents. Il a été présenté par la Commission Départementale Vétérans des Côtes d'Armor lors du Conseil d'Administration du Comité 22 qui l'a avalisé le lundi 23 juin 2025.