



REGLEMENT OFFICIEL INTERCODEP JEUNES

Secteur : Vie Sportive

Adoption : CA du 05-02-2026
Entrée en vigueur : 05-02-2026

Nombre de pages : 05

1. OBJET

Le présent règlement a pour objet de préciser les conditions dans lesquelles doivent se dérouler les InterCodep jeunes de La Ligue Hauts de France de Badminton.
Il précise les modalités d'inscription et de participation.

2. REFERENCES

Guide du Badminton : Principes sportifs.
Guide du Badminton : Règlement Général des Compétitions. Guide du Badminton : Tenues vestimentaires et publicités. Guide du Badminton : Statut des joueurs.

3. DEFINITIONS

CODEP : Comité Départemental.
CLOT : Commission Ligue Officiels Technique
CVS : Commission Vie Sportive
JA : Juge-Arbitre.
Ligue HFRA : Ligue Hauts de France de Badminton
RGC : Règlement Général des Compétitions.

4. LISTE DES ANNEXES

Annexe 1 : Bordereau d'inscription des équipes Annexe 2 : Feuille de présence Annexe 3 : Déclaration de composition d'équipe Annexe 4 : Liste des joueurs des équipes.

5. DESCRIPTION DETAILLEE

Organisation détaillée :

L'InterCodep jeune est une compétition officielle organisée par la Ligue HFRA et ouverte aux catégories poussins, benjamins et minimes

Elle se déroule en 2 jours et cette compétition est gérée par la Ligue HFRA permettant de désigner le Codep champion régional

Les InterCodep se déroulent sur 2 jours maximum et s'inscrivent dans le calendrier général des compétitions diffusé par la Ligue HFRA.

Le lieu sera choisi en fonction des postulants, même si on souhaite privilégier une rotation entre les comités. Dès que la compétition sera attribuée, le lieu sera précisé au calendrier des compétitions.

La gestion des InterCodep est sous la responsabilité de la Commission Vie Sportive.

Référent pour les InterCodep:

Delphine GARCIA
Tél. : 06.71.66.92.57
Email : delphinegarcia.etr@gmail.com

ART. 1 : INSCRIPTIONS ET TARIFS

1.1 Les InterCodep Jeunes ne sont ouverts qu'aux 5 comités départementaux de la Ligue HFRA

1.2 Chaque jeune participant doit avoir sa licence à jour auprès de la FFBD au moment de l'inscription de son équipe et être licencié dans un club de la Ligue HFRA

1.3. Tous les joueurs des classes d'âge suivantes peuvent participer à cette compétition :

➤ Poussins ➤ Benjamins ➤ Minimes.

1.4 Un joueur peut s'inscrire dans une équipe d'une catégorie supérieure à la sienne mais pas l'inverse.

1.5 Les joueurs MiniBad peuvent également participer aux Interclubs Jeunes dans la catégorie poussin.

1.6 Un joueur évoluant en ICR ou ICD séniors peut participer aux InterCodep jeunes, mais sont exclus de cette compétition tout jeune ayant pris part à un ICN et/ou pré-nationale séniors.

1.7 Les inscriptions des équipes qualifiées pour la phase régionale se font sur le formulaire spécifique uniquement (annexe 1) par les Comités Départementaux.

DATE LIMITE D'INSCRIPTION : 2 semaines avant le 1^{er} jour compétition

1.8 Les Comités devront fournir avec l'inscription des équipes la liste des joueurs ayant participé à au moins une journée des ICD.

1.9 La Ligue HFRA prendra en charge les volants et les récompenses, et le trophée du champion régional InterCodep sera remis en jeu tous les ans. Si un Codep gagne l'InterCodep 3 années consécutives alors il conservera définitivement ce trophée.

1.10 Les frais d'inscriptions s'élèvent à 100 € par équipe inscrite à la phase régionale payable par les CODEP.

ART.2 : COMPOSITION DES EQUIPES

- 2.1. La composition type d'une équipe est de 2 garçons et 2 filles par catégorie. Mais il est possible d'inscrire plus de joueurs que la composition type.
- 2.2. La composition minimale d'une équipe est de 2 garçons/2 filles dans chaque catégorie.
- 2.3. Chaque joueur de l'équipe doit appartenir au même Codep.
- 2.4. Un joueur ne peut s'inscrire que dans une seule catégorie.
- 2.5. Les joueurs composant une équipe peuvent être différents d'une rencontre à l'autre
- 2.6. Les joueurs faisant l'objet d'une sanction disciplinaire de la part de la CLOT, ou de la fédération ne pourront pas prendre part aux InterCodep Jeunes pendant la durée de la sanction.
- 2.7. Tenue : Dans un souci d'harmonisation, il est souhaitable que les joueurs d'une même équipe aient le même tee-shirt. Si cela n'est pas possible, il est souhaité que la couleur dominante du tee-shirt soit identique.

ART.3 DEROULEMENT D'UN INTERCODEP

- 3.1. La compétition se déroule en 1 poule unique de 5 équipes maximum. Toutes les équipes se rencontrent. Le planning prévisionnel est : 3 rencontres le samedi (10h-13h-16h) et 2 rencontres le dimanche (10h-13h)
- 3.2. Chaque rencontre entre 2 équipes est composée de 15 matchs (un par tableau par catégorie) :3 SH, 3 SD, 3 DH, 3 DD, 3 DM, chaque match se jouant en 2 sets gagnants de 21 points.
- 3.3. L'ordre des matchs est donné par le Juge-Arbitre
- 3.4. Un même joueur ne peut pas disputer plus de 2 matchs lors de la même rencontre.
- 3.5. Le classement des équipes est déterminé par le résultat de l'ensemble des rencontres
 - S'il y a égalité entre plus de deux 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 deux équipes, le classement est établi en fonction de la différence entre le nombre de sets gagnés et perdus sur l'ensemble des rencontres.
 - Si l'égalité persiste une nouvelle fois, le classement est établi en fonction de la différence 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 le résultat de la rencontre particulière les ayant opposées, calculé selon les mêmes principes
- 3.6. Chaque équipe désignera un capitaine qui sera responsable de la feuille de présence et de la feuille de match de son équipe.

3.7. Chaque équipe doit être présente dans la salle 45 minutes avant sa première rencontre.

3.8. Deux documents seront à fournir successivement le jour de l'InterCodep par le capitaine (ou un responsable club) :

- A. La feuille de présence, faisant état des joueurs présents le jour de la compétition (modèle en annexe 2). Cette feuille est à rendre dès l'arrivée de l'équipe et au minimum 45 mn avant la première rencontre. Tous les joueurs doivent pointer à la Table de Marque 30 mn avant la rencontre. Les joueurs absents pourront figurer sur la liste de présence mais ne pourront pas jouer la première rencontre. Aucun joueur non inscrit avant la première rencontre ne pourra disputer de rencontre dans la journée concernée.
- B. La déclaration de composition d'une rencontre faisant état de la composition de l'équipe pour la rencontre à disputer (fourni par la table de marque à la remise de la déclaration de présence). Cette feuille est à rendre à la table de marque du lieu de la compétition 25 mn avant l'heure prévue de début de chaque rencontre (sauf mention contraire annoncée par la table de marque en cas d'avance ou retard).

3.8. Dans le cas d'une rencontre sans arbitre, les capitaines des 2 équipes sont responsables du remplissage et du retour de la feuille de rencontre signée par eux-mêmes à la table de marque à l'issue de cette dernière.

3.9. Avant le début d'une rencontre, si un joueur se blesse, le JA pourra accepter de le retirer de la feuille de la composition d'équipe afin de ne pas pénaliser l'équipe et de le remplacer par un joueur figurant sur la feuille de présence. L'équipe adverse aura alors 5 minutes pour refaire sa composition d'équipe si elle le juge nécessaire. Le joueur dit « blessé » ne pourra plus jouer dans le tour concerné mais pourra jouer à nouveau sur le tour suivant.

3.10. Lors d'une rencontre, si à la suite d'une blessure durant un match (ou à la suite d'un match), un joueur n'est plus en mesure de jouer son match suivant, il pourra être remplacé sur la feuille de match par un autre joueur de son équipe (pour le match suivant uniquement). Cependant, cela ne doit pas amener le joueur remplaçant à faire plus de 2 matchs lors d'une rencontre. Il peut être remplacé par un joueur figurant sur la liste de présence à condition que ce dernier ait un classement égal ou inférieur. Le Classement (et non le CPPH) retenu est celui du jeudi précédent la journée.

3.11. Si une équipe n'a pas la composition minimale lors de la première rencontre dû à un retard d'un joueur, l'équipe jouera quand même sa rencontre et pourra intégrer le retardataire pour la deuxième rencontre. Il ne pourra pas participer à la première rencontre même s'il arrive avant la fin de cette dernière.

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

- Victoire + 1 point
- Défaite ou abandon 0 point
- Forfait - 1 point

3.13. Le classement des équipes est déterminé par le résultat de l'ensemble des rencontres, selon le barème suivant :

- Victoire + 2 points
- Nul + 1 point
- Défaite 0 point
- Forfait - 1 point

3.14 Un Juge Arbitre sera désigné et pris en charge par la CLOT.

3.15 Le coaching est autorisé pour toutes les équipes (de poussin à minime).

3.16 Le club accueillant l'InterCodep jeunes doit veiller à recevoir les joueurs et les accompagnateurs ainsi que le public dans de bonnes conditions :

- Ouverture de la salle suffisamment tôt
- Prévoir suffisamment de chaises
- Prévoir une buvette pour les 2 jours
- Prévoir une sono, une table de marque avec un GEO 1 minimum, un ordinateur et une imprimante.

3.17 Les équipes disposent de 3 jours pour procéder à la vérification des résultats sur Badnet.

Après cette date les résultats seront importés sur Poona et plus aucune modification ne pourra être faite.

Florent Roussel

Responsable Commission Vie Sportive



Claudine Fenet

Secrétaire Générale Ligue Hauts de France

