

CHAMPIONNAT DEPARTEMENTAL INTERCLUBS SENIORS DE SEINE SAINT DENIS

GUIDE DES BONNES PRATIQUES DU CAPITAINE D'EQUIPE



TABLE DES MATIERES

Les liens utiles2

▲ Préparation de la saison sportive3

★ Avant une rencontre4

★ Pendant une rencontre à domicile5

★ Après une rencontre7

Les incontournables du règlement7



Les liens utiles

Championnat Départemental Interclubs Séniors de Seine Saint Denis

<https://www.badminton93.org/sites/default/files/club/documents/2024-2025/Comp%C3%A9titions/CODEP93%20-%20R%C3%A8glement%20ICD%20-%202024-25%20-%20v1.3.pdf>



Guide des Bonnes Pratiques du Capitaine d'équipe

<https://www.badminton93.org/sites/default/files/club/documents/2024-2025/Comp%C3%A9titions/CODEP93%20-%20Guide%20du%20Capitaine%20d-%C3%A9quipe%20ICD%20-%202024-25%20-%20v1.00.pdf>



Mail de contact

<mailto:competition@badminton93.org>



Comité Départemental de Badminton de Seine Saint Denis

<https://badminton93.org>



BadNet

<https://v5.badnet.org/>



eBad pour Android

<https://play.google.com/store/apps/details?id=inscription.badnet.iclick.com.badnetinscription>



eBad pour iPhone

<https://apps.apple.com/fr/app/ebad/id1153516826>



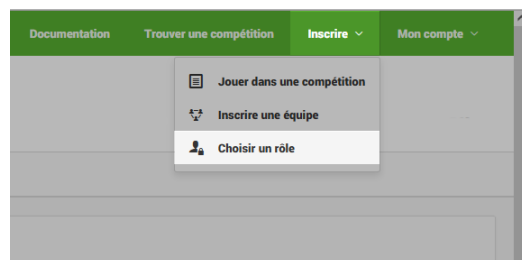


Préparation de la saison sportive

Les différentes équipes participant au Championnat Départemental Interclubs de Seine Saint Denis (ICD) sont déclarées dans BadNet par le club (généralement un élu). Les Capitaines des équipes sont désignés.

1. Chaque Capitaine d'équipe doit déclarer son rôle dans BadNet, depuis son compte personnel.

Menu *Inscrire*, option *Choisir un rôle*

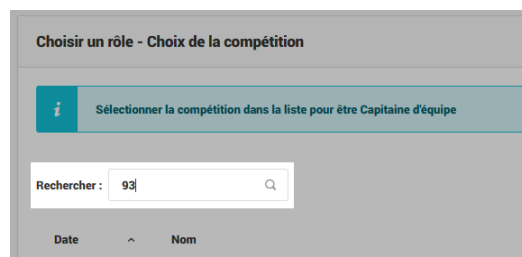


Bouton *Capitaine d'équipe IC*



Utilisez le champ *Rechercher* pour trouver facilement la compétition qui vous concerne. Cliquez.

Enfin, sélectionnez votre équipe.
Vérifiez (éventuellement complétez ou corrigez) les informations affichées puis validez.



2. Déclarez ensuite tous les joueurs de votre équipe.

3. Vérifiez les disponibilités de vos joueurs en fonction du calendrier des ICD.

Dès que vous avez connaissance du calendrier des rencontres, communiquez-le sans attendre à vos joueurs et vérifiez les disponibilités de chacun.
Tous les outils de communication moderne sont à votre service !



★ Avant une rencontre

1. Assurez-vous d'avoir le bon nombre de joueurs.

	Nombre minimum	
	de joueurs	de joueuses
D1	3	3
D2, D3 et D4	3	2
DM	4	n/a
RF	n/a	2

S'il vous est impossible de réunir un effectif complet pour une rencontre :

- Chaque match est perdu par forfait avec une pénalité de -1 points.
- La rencontre doit être jouée si une victoire ou un match nul est mathématiquement possible. Dans le cas contraire, la rencontre est perdue par forfait avec une pénalité de -1 point au score général.
- Des sanctions sont appliquées au club et éventuellement aux équipes de rang inférieur (cf. règlement).
- N'oubliez pas non plus de prévenir le Capitaine de l'équipe adverse et la Commission Interclubs & Compétitions.

2. Vérifiez les classements des joueurs (pour les divisions masculines, vétéran et rencontre féminine).

Les classements à considérer sont ceux établis 8 jours avant le début de la phase aller puis 8 jours avant le début de la phase retour.

- Division mixte (D1, D2, D3, D4) Aucune limite de classement
- Division masculine 1 (DM1) D8 au maximum pour le tableau joué
- Division masculine 2 (DM2) D9 au maximum pour le tableau joué
- Division vétéran (DV) D9 au maximum pour le tableau joué
- Rencontre féminine (RF) P10 au maximum pour le tableau joué

3. Préparez les Feuille de Présence et de Composition d'Équipe.

La Feuille de Présence liste tous les joueurs présents au moment et sur le lieu de la rencontre et qui sont susceptibles de participer.

La Feuille de Composition d'Équipe liste les joueurs retenus pour participer à la rencontre, dans l'ordre de leurs classements. Les paires de double sont aussi inscrites dans l'ordre de leurs classements respectifs.

Le barème ci-dessous est à utiliser, à la fois pour les simples et les doubles.

Classement	Points associés	Classement	Points associés	Classement	Points associés	Classement	Points associés	Classement	Points associés
N1	12	R4	9	D7	6	P10	3	NC	0
N2	11	R5	8	D8	5	P11	2		
N3	10	R6	7	D9	4	P12	1		

Note : une paire D9/NC vaut 4 points, une paire P10/P12 en vaut aussi 4. La paire P10/P12 peut donc faire soit le double 1 soit le double 2.



★ Pendant une rencontre à domicile

1. Accueillez l'équipe adverse.

Indiquez quel est le vestiaire à utiliser, où sont les sanitaires, les douches, etc.

2. Mettez 1 à 2 terrains d'échauffement à disposition.

Prévoyez 15 à 20 mn afin de respecter l'horaire de début de rencontre.

3. Échangez votre Feuille de Présence avec celle du Capitaine de l'équipe adverse.

4. Finalisez votre Feuille de Composition d'équipe.

5. Échangez votre Feuille de Composition d'équipe avec celle du Capitaine de l'équipe adverse.

6. Remplissez la Feuille de Rencontre.

7. Définissez l'ordre des matchs avec le Capitaine de l'équipe adverse.

Privilégiez les joueurs inscrits pour 2 matchs afin de leur allouer un temps de repos suffisant, le minimum étant de 20 mn.

8. Débutez la rencontre à l'heure !

Il faut prévoir 2h30 à 3h pour une rencontre de 7 à 8 matchs, et 1h15 à 2h pour une rencontre de 3 matchs.

Débutez avec 2 matchs en même temps et enchaînez sans attendre avec le match suivant (selon l'ordre convenu avec le capitaine adverse).

Les 2 Capitaines d'équipe sont considérés comme Juges-Arbitres.

**Ils sont les garants du bon déroulement de la rencontre
et doivent veiller au respect des règlements fédéraux et de l'ICD.**

9. Notez les résultats au fur et à mesure sur la Feuille de Rencontre.

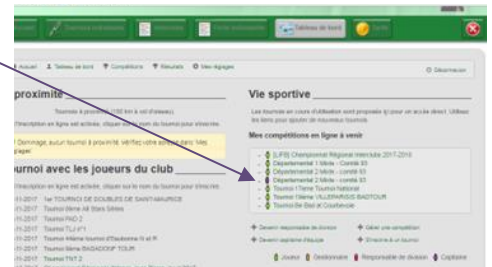
10. Prévoyez 2 boîtes de volants (au minimum) et offrez une buvette sympa !

Championnat Départemental Interclubs Séniors de Seine Saint Denis Guide du Capitaine d'Équipe



Dans BadNet :

L'icône violet correspond à l'équipe pour laquelle vous êtes Capitaine.



Cliquez sur l'icône *Remplir la feuille de présence*.



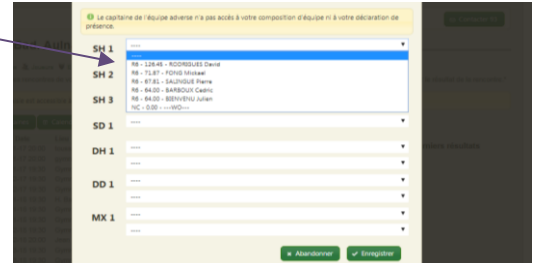
Il suffit de cocher les joueurs présents pour la rencontre et d'enregistrer.



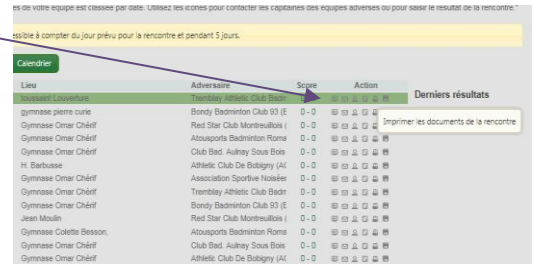
Cliquez ensuite sur l'icône *Composition d'équipe*.



Utilisez la liste déroulante pour faire votre composition d'équipe et enregistrez.



Enfin, cliquez sur l'icône *Imprimer les documents de la rencontre*.





★ Après une rencontre

Capitaine de l'équipe Hôte :

1. Saisissez les résultats de la rencontre dans la limite des 48 heures.

Capitaine de l'équipe Visiteur :

2. Validez les résultats saisis dans la limite des 24 heures (après la saisie du Capitaine de l'équipe Hôte).

En cas d'erreur prévenez la Commission Interclubs et Compétitions ainsi que le Capitaine de l'équipe adverse.

Les incontournables du règlement

Calendrier

Le calendrier adressé aux clubs en début de saison doit être rigoureusement respecté. Aucune date ne doit être modifiée sans demande et accord préalable Du Responsable de la Commission Interclubs et Compétitions.

En cas de report de journée, la date initialement prévue fait foi pour le respect des critères de participation des joueurs (mutation, licence, suspension...), la hiérarchie des équipes ainsi que la hiérarchie des joueurs au sein d'une même équipe.

Participation

Un joueur ne peut participer qu'à une journée d'interclubs par semaine (du lundi au vendredi).

Les joueurs doivent être régulièrement licenciés impérativement 7 jours avant la date de première rencontre de la phase aller pour les rencontres aller et avant la date de première rencontre de la phase retour pour les rencontres retour.

Un joueur qui a joué 3 rencontres d'interclubs national et/ou régional ne peut plus participer aux interclubs départementaux.

Un joueur qui a joué 3 rencontres dans une équipe d'interclubs départementaux est considéré comme *Joueur Titulaire* et ne peut plus jouer dans les équipes hiérarchiquement inférieures de son club.

Le nombre de joueurs pouvant évoluer vers une équipe de rang supérieur n'est pas limité.

Le nombre de joueurs pouvant évoluer vers une équipe de rang inférieur est limité à 2 joueurs par rencontre, dans le respect des règles de l'[Article 17 – Restrictions](#) du règlement et notamment du statut de *Joueur Titulaire*.

Le nombre de *Joueurs Mutés* dans une équipe, pour chaque rencontre, est limité à 2.

Lors d'une rencontre, un joueur ne peut disputer que 2 matchs, dans des disciplines obligatoirement différentes (simple, double et mixte)

Aucun bonus défensif ou offensif n'est à considérer.