



5^{ème} TROPHÉE DES LÉGIONS

Narbonne – 24 et 25 octobre 2026

REGLEMENT PARTICULIER DU TOURNOI

N° d'autorisation : **en cours**

GENERALITES

FFBaD

1. Le présent tournoi se déroule selon les règles de la FFBaD et le règlement ci-après ;
2. Chaque participant doit être licencié à la FFBaD au plus tard la veille de la date limite d'inscription pour pouvoir participer au tournoi ;
3. Le tournoi est ouvert à l'ensemble des licenciés de France à partir de la catégorie « Minimes » (« Minimes » avec un classement D8 minimum).

JUGE-ARBITRE

4. Le Juge-Arbitre de ce tournoi est Megane BOURRIE, ses décisions sont sans appel.

INSCRIPTIONS

5. La date limite d'inscription est le **11 octobre 2026** ;
6. Les inscriptions se font par mail en renvoyant le formulaire édité par le comité d'organisation à l'adresse bcn.tournoi@gmail.com ;
7. La date de prise en compte du CPPH est le **08 octobre 2026** ;
8. La date de confection des tableaux est le **12 octobre 2026** ;
9. La compétition est un tournoi par équipes ;
10. Le montant des droits d'inscription est de quatre-vingt euros (80€) par équipe + deux euros (2€) par joueur (taxe fédérale). Cette somme devra être réglée par virement avant la date limite d'inscription ;
11. Tout(e) participant(e) s'inscrivant au présent tournoi s'engage à ne pas s'inscrire à un autre tournoi se déroulant à la même date ;
12. Les convocations seront adressées au capitaine d'équipe par mail.

LIEU DE LA COMPETITION

13. Le lieu du tournoi est le Gymnase Vals, Rue Gay Lussac, 11100 Narbonne
14. Le BCN décline toute responsabilité en cas de perte, de vol, d'incident ou d'accident dans l'enceinte et aux abords du complexe sportif ;

FORMAT DE LA COMPETITION

15. Le nombre maximum d'équipes est fixé à 30 ;
16. Un minimum de 4 équipes est nécessaire pour maintenir une série ;
17. Les classements autorisés sont : **N3, R4, R5, R6, D7, D8, D9, P10, P11, P12, NC** ;
18. Les équipes sont réparties en 5 séries de 6 équipes et chaque série est composée d'une poule unique de 6 équipes ;
19. Les rencontres se déroulent sur 4 matchs, selon le schéma et la rotation suivants, à savoir :
 - Double Homme ;
 - Double Dame ;
 - Double Mixte 2 ;
 - Double Mixte 1.
20. En cas de faible nombre d'inscrits, ou afin de garantir l'équilibre des niveaux dans chaque série, le comité d'organisation se réserve le droit d'ajouter ou de retirer une série ainsi que de modifier le format des séries (nombre de séries, nombre d'équipes par série, matchs retour, ...).

LES EQUIPES

COMPOSITION DES EQUIPES

21. Chaque équipe doit être composée **au minimum** de 2 hommes et de 2 femmes (soit 4 joueurs minimum) et **au maximum** de 4 hommes et 4 femmes (soit 8 joueurs maximum). Les équipes peuvent être composées de joueurs de clubs différents ;
22. Chaque joueur ne pourra disputer que 2 matchs maximum par rencontre ;
23. Un joueur ne peut être inscrit que dans une seule équipe ;
24. Un(e) joueur(se) dont le classement est supérieur à N3 dans l'un des tableaux ne pourra être aligné(e) sur les matchs de ce tableau (ex : un joueur classé N3 en double, et N2 en mixte, ne pourra jouer qu'en double homme) ;
25. Chaque équipe doit désigner un capitaine lors de son inscription. Seul le capitaine sera apte à poser réclamation auprès de la table de marque ou du Juge-Arbitre. Les capitaines devront être majeurs à la date d'inscription du tournoi, une pièce d'identité pourra leur être demandée ;
26. Chaque équipe devra choisir un nom d'équipe. Celui-ci pourra être humoristique, mais en aucun cas insultant, dégradant ou déplacé.

VALEUR D'UNE EQUIPE

27. Les équipes sont réparties dans 5 séries en fonction de leur valeur ;
28. La valeur d'une équipe est calculée selon la moyenne des deux meilleurs joueurs et des deux meilleures joueuses inscrits, en prenant leur classement le plus élevé entre le double et le mixte, en fonction du barème ci-dessous :

N3	10 points	D7	6 points	P10	3 points
R4	9 points	D8	5 points	P11	2 points
R5	8 points	D9	4 points	P12	1 point
R6	7 points			NC	1 point

29. Chaque joueur(se) apporte à son équipe une valeur correspondant à son meilleur classement entre Double et Mixte ;
30. Ne seront pas pris en compte les classements des catégories non-autorisées (à savoir N2, N1).

REPLACEMENTS

31. Après la date limite d'inscription, le Juge-Arbitre pourra autoriser le remplacement d'un joueur par le transfert d'un joueur d'une autre équipe, avec l'accord des deux capitaines. Le joueur remplaçant ne devra pas avoir un classement qui modifie la valeur de l'équipe ;
32. Un joueur blessé en cours de tournoi fera constater sa blessure par le Juge-Arbitre et pourra être remplacé par un joueur de son équipe. Un remplacement par un joueur non inscrit n'est pas possible. Ce remplacement sera effectif jusqu'à la fin du tournoi ;
33. Si le remplacement du joueur blessé n'est pas possible et si l'équipe reste incomplète, un match forfait sera comptabilisé pour chaque match non disputé.

DEROULEMENT DU TOURNOI

FEUILLES DE MATCHS

34. Dans un souci de gain de temps pendant le tournoi, les compositions des équipes pour chaque match devront être renseignées avant le tournoi ;
35. Chaque capitaine doit renvoyer au comité d'organisation les compositions de son équipe pour la journée du samedi au plus tard la veille du tournoi, soit le vendredi **23 octobre 2026 avant 21h**. Les compositions pour la journée du dimanche sont à communiquer au plus tard le samedi **24 octobre 2026 avant 19h** ;
36. Dans le cas où une équipe ne renverrait pas sa composition d'équipe à temps, le comité d'organisation établira lui-même la composition d'équipe par ordre de priorité à la côte FFBaD ;
37. Les feuilles de matchs pourront être modifiées le jour du tournoi en cas d'abandon, de forfait, ou d'une blessure d'un joueur ;
38. Un participant ne peut disputer qu'un seul match mixte par rencontre. La hiérarchie des paires du double mixte est établie selon les points (côte FFBaD) en additionnant les points de chaque joueur. La somme des points de la paire mixte 1 doit être supérieure à la somme des points de la paire mixte 2.

Fourniture des Volants

39. Le volant officiel du tournoi est le Linton 1 ;
40. Les volants ne sont pas fournis par le comité d'organisation ; ils sont fournis par chaque équipe de manière équitable ;
41. En cas de litige, le volant par défaut sera le volant officiel du tournoi ;
42. Tout participant doit se présenter sur le terrain désigné avec un nombre suffisant de volants ainsi que tous les accessoires utiles à son match,
43. Possibilité d'acheter des volants sur le tournoi (Linton 1/Linton 2)

Scores et Résultats des Matches

44. Pour chaque match joué de la rencontre (DH, DD, MX1, MX2), les équipes se voient créditées de points de match comme suit :
 - Match remporté : **+2 points** ;
 - Match perdu ou forfait : **0 point** ;
45. Le score d'une rencontre est l'addition des points obtenus pour les 4 matches, l'équipe ayant le plus de points de matches remporte la rencontre

Baremes des Points de Rencontres

46. Les points de rencontres de chaque équipe seront obtenus selon le barème suivant :

<i>Victoire</i>	<i>Égalité</i>	<i>Défaite</i>	<i>Forfait</i>
+ 3 points	+ 2 points	+ 1 point	+ 0 point

Classement des Poules

47. À l'issue des matchs de poules, le classement final dans chaque poule est établi en fonction du nombre de points de rencontres recueilli ;
48. En cas d'égalité, les équipes sont départagées par la différence de rencontre gagnées/perdus ;
49. En cas de nouvelle égalité, c'est le solde entre le nombre de matchs gagnés et perdus qui sera pris en compte ;
50. En cas de nouvelle égalité, c'est le solde entre sets gagnés et sets perdus qui sera pris en compte ;
51. En cas de nouvelle égalité, c'est le solde entre les points marqués et les points encaissés lors de chaque set qui sera pris en compte ;
52. En dernier ressort, les équipes sont départagées par un tirage au sort.

Logiciels du Tournoi

53. Les logiciels utilisés pour la gestion du tournoi seront Badnet.

Échéancier

54. L'ordre des rencontres et des matches est déterminé par le comité d'organisation. L'échéancier du tournoi, affiché le jour du tournoi, est donné à titre d'information et pourra être modifié pour le bon déroulement du tournoi. Par conséquent, les horaires et l'ordre des matches sont donnés à titre indicatif.

Généralités

55. Tout(e) participant(e) doit pointer à la table de marques dès son arrivée ;
56. Tout(e) participant(e) devant s'absenter du gymnase – quelles qu'en soient la raison et/ou la durée – doit prévenir le Juge-Arbitre ;
57. À l'appel de son nom, tout(e) participant(e) doit se présenter sur le terrain désigné. En cas de non-présentation sur le terrain désigné au troisième appel, le joueur/la joueuse pourra être disqualifié(e) par le Juge-Arbitre ;
58. Tout(e) participant(e) dispose de trois minutes entre le premier appel et le début du match ;
59. La durée minimum de repos entre deux matches est de vingt minutes ;
60. Aucun(e) participant(e) ne peut quitter le terrain pendant son match sans l'accord du Juge-Arbitre ;
61. Seuls ont accès au plateau de jeu :
 - les joueurs appelés et ayant à disputer un match ainsi que leurs conseillers,
 - le Juge-Arbitre de la compétition,
 - les membres du comité d'organisation,
 - le service médical.

STRUCTURE ET OBSTACLES

62. Tout volant touchant une infrastructure du gymnase est considéré comme :
- « let » une fois au service,
 - « faute » en jeu.

TENUE

63. Une tenue de badminton conforme au règlement de la Fédération Française de Badminton est exigée sur tous les terrains.

DOPAGE

64. L'utilisation de toute substance et/ou moyen destiné à augmenter artificiellement le rendement en vue ou à l'occasion de la compétition et qui peut porter préjudice à l'éthique ainsi qu'à l'intégrité physique et psychique de l'athlète est prohibée ;
65. La liste officielle des produits dopants est disponible en ligne, notamment sur le site de l'Agence Française de Lutte contre le Dopage (AFLD, cf. <https://ressources.afld.fr/liste-des-substances-et-methodes-interdites/>).

ARBITRAGE

66. Les matchs du présent tournoi se dérouleront en auto-arbitrage.

SANCTIONS ET FORFAITS

67. Tout(e) participant(e) doit connaître les sanctions encourues en cas de « forfait » après la date du tirage au sort. Tout joueur ayant connaissance d'une sanction disciplinaire à son encontre ne peut pas s'inscrire au tournoi ;
68. En cas de forfait d'un participant, celui-ci doit prévenir le comité d'organisation de sa non-participation, adressera et postera dans les délais impartis (maximum 5 jours après le dernier jour de la compétition) les pièces justificatives à la Ligue Occitanie : 7 rue André Citroën, 31130 BALMA, sous peine de 2 mois de suspension de toute compétition.
69. En cas de forfait d'une équipe après la date limite d'inscription, les droits d'engagements resteront acquis au comité d'organisation. Chaque membre de l'équipe sera déclaré forfait pour le tournoi.

ACCEPTATION

70. Le comité d'organisation se réserve le droit de refuser les joueurs n'ayant pas respecté le règlement ou l'éthique sportive lors des précédentes compétitions organisées par le club ;
71. Le comité d'organisation se réserve le droit, et sans contrepartie, d'utiliser les photos et films réalisés lors de cette compétition. Toute personne désirant user de son droit absolu de s'opposer à l'utilisation de son image doit le faire connaître dès son arrivée au gymnase et ce dès le 1^{er} jour auprès du comité d'organisation ;
72. Toute participation au présent tournoi implique l'adoption de tous les articles du présent règlement.

**Le présent règlement sera affiché dans le gymnase
et les joueurs sont pris d'en prendre connaissance avant leur premier match.**