

INTERDÉPARTEMENTAUX JEUNES PAR ÉQUIPES

RÈGLEMENT

Dans la rédaction de ce règlement, le terme générique de « joueur » inclut masculins et féminines.

Tous les textes modifiés ou reformulés sont signalés par un **surlignement**.

Le coefficient de **0,50** est attribué aux Interdépartementaux.

ARTICLE 1 :

Cette épreuve se déroule sur deux jours aux dates fixées au calendrier régional et sur 48 tables de préférence. Dans la mesure du possible des tables d'échauffement sont à la disposition des équipes, il n'est alors pas possible de s'échauffer sur les tables prévues pour la compétition.

ARTICLE 2 :

Licence : Tous les joueurs participant à cette épreuve doivent être licenciés FFTT au titre du département qu'ils représentent et être en mesure de présenter au Juge-Arbitre un document officiel permettant de vérifier l'exactitude de sa licenciation et de sa situation vis-à-vis du certificat médical. Le capitaine ou les capitaines d'une équipe doivent être licenciés traditionnels FFTT.

ARTICLE 3 :

Les équipes de chaque département doivent compter, au maximum, 4 joueurs dans les catégories suivantes : **Poussins, Benjamins, Minimes, Cadets et Juniors garçons, 4 joueuses dans les catégories Benjamins Minimes, Cadettes et Juniors filles et 3 joueuses au maximum en Poussines**. Dans ces catégories, les rencontres se déroulent par équipes de 3 joueurs et, en Poussines, par équipes de 2 joueuses.

ARTICLE 4 :

Joueurs mutés : il est autorisé un joueur muté hors département par équipe, soit au total 10 mutés pour la délégation. Le nombre de mutés internes à un même département est illimité.

Joueurs étrangers : leur nombre est illimité.

ARTICLE 5 :

Chaque département doit retourner le formulaire d'engagement, dûment complété à la Ligue, Le formulaire doit comporter au maximum 4 joueurs sélectionnés dans chaque catégorie d'âge, 3 pour les poussines avant la date fixée par la Ligue. (Afin de vérifier toutes les listes, le plus tôt possible est souhaitable, car les listes des joueurs composant les délégations ne sont pas éditées, mais uniquement consultable sur le site de la Ligue. (Rubrique « compétitions, puis Interdépartementaux). Après cette date, il est possible de pourvoir à trois remplacements pour l'ensemble de la délégation, jusqu'au jour même de l'épreuve (**1 heure avant son début**).

ARTICLE 6 : Il n'y a pas besoin de déposer les licences des joueurs inscrits sur les listes.

ARTICLE 7 :

Pour participer aux rencontres, chacune des équipes d'un même département doit obligatoirement avoir une tenue sportive identique (maillots) mais il n'y a pas de port de dossard.

Seules les personnes portant la tenue officielle du Département sont habilitées à stationner ou à circuler dans les travées, ainsi que Comité d'Organisation (club et Ligue).

ARTICLE 8 :

Dans chaque catégorie, les équipes des **8 départements sont placées dans une poule de 8 toutes dans le même ordre que celui du classement général de la saison précédente**. Il est remis au délégué de chaque département uniquement un exemplaire du Plan d'Occupation des Tables (POT), comportant l'horaire et l'ordre des rencontres.

ARTICLE 9 :

L'ordre des rencontres, dans la poule de 8 équipes, est le suivant :

1^{er} tour : 1 contre 8, 2 contre 4, 3 contre 7, 5 contre 6 ; 2^e tour : 1 contre 6, 2 contre 8, 3 contre 4, 5 contre 7 ;

3^e tour : 1 contre 7, 2 contre 5, 3 contre 6, 4 contre 8 ; 4^e tour : 1 contre 4, 2 contre 7, 3 contre 5, 6 contre 8 ;

5^e tour : 1 contre 3, 2 contre 6, 4 contre 7, 5 contre 8 ; 6^e tour : 1 contre 5, 2 contre 3, 4 contre 6, 7 contre 8 ;

7^e tour : 1 contre 2, 3 contre 8, 4 contre 5, 6 contre 7.

ARTICLE 10 :

En fonction de la salle, le Juge-Arbitre établit le POT avec 4 tours le samedi et 3 derniers tours le dimanche.

ARTICLE 11 :

L'ordre des parties pour les équipes de 3 joueurs, dans chaque rencontre en poule, est :

AX – BY – CZ – AY – BX

L'ordre des parties pour les équipes poussines, dans chaque rencontre en poule, est :

AX – BY – Double – AY – BX

ARTICLE 12 :

Le choix des lettres ABC/XYZ ou AB/XY s'effectue par tirage au sort, par le responsable de travée (ou son représentant), 15 minutes avant le début de la rencontre, en présence des deux capitaines. En cas d'absence du capitaine au moment du tirage au sort, le choix est donné au capitaine présent. Faute de la présence des 2 capitaines, le responsable de travée ou son représentant effectue le tirage au sort d'office.

ARTICLE 13 :

Chaque capitaine doit remettre au responsable de travée (ou à son représentant), la composition de son équipe, au plus tard 5 minutes avant le début de la rencontre.

Chaque équipe est représentée par 3 joueurs et 2 joueuses pour les poussines pour chaque rencontre **auquel peut s'ajouter un remplaçant ou une remplaçante qui peut rentrer dans la 4^e ou 5^e partie**. Il ne peut y avoir qu'un seul absent (ou une absente) par équipe de trois (donc pas d'absente en poussines).

ARTICLE 14 :

Chaque rencontre se dispute jusqu'à ce qu'une équipe ait gagné **3 parties**. Toutefois, il est possible de disputer la totalité des parties en poussines si les deux capitaines acceptent, ainsi que le Juge-Arbitre.

Lorsqu'une rencontre se déroule sur deux tables (voir article 17), la partie se disputant sur la seconde table doit se terminer, mais n'est pas prise en compte si elle est située après la partie apportant le point de la victoire sur la feuille de rencontre.

ARTICLE 15 :

Dans les différentes poules, les équipes sont opposées en rencontres aller uniquement.

Les points/recontre suivants sont attribués, à chaque équipe après chaque rencontre :

- Une victoire : 3 points.
- Un nul : 2 points
- Une défaite : 1 point.
- Une défaite par forfait ou disqualification : 0 point.

Dans chaque poule, le classement est établi dans l'ordre décroissant des points/recontre attribués.

ARTICLE 16 :

Dans une poule, en cas d'égalité de points entre deux ou plusieurs équipes, le départage des équipes est effectué de la manière suivante :

- a) si deux équipes sont à égalité, elles sont départagées par le résultat de la rencontre les ayant opposées.
- b) si plusieurs équipes sont à égalité, il est établi un nouveau classement entre ces équipes en ne tenant compte que des rencontres les ayant opposées :
 1. en faisant le total de leurs points/recontre.
 2. ensuite, pour celles qui resteraient encore à égalité, en faisant le quotient des points/partie gagnés par ceux perdus dans les mêmes rencontres.
 3. ensuite, pour celles qui resteraient encore à égalité, en faisant le quotient des manches gagnées par les manches perdues dans les mêmes rencontres.
 4. enfin, pour celles qui resteraient encore à égalité, en faisant le quotient des points/jeu gagnés par les points/jeu perdus dans les mêmes rencontres.
 5. si besoin est, en cas d'égalité persistante, l'équipe ayant fait jouer le plus jeune joueur (ou la plus jeune joueuse) est classée en tête de ces équipes.

ARTICLE 17 :

Pour toute raison qu'il juge utile au bon déroulement de l'épreuve, le Juge-Arbitre peut imposer de faire disputer une rencontre sur deux tables contiguës. Un capitaine d'équipe ne peut pas s'y opposer.

En fonction du déroulement de l'épreuve, le Juge-Arbitre peut donc modifier le plan d'occupation des tables.

ARTICLE 18 :

Pour tout différend concernant une rencontre, seuls les capitaines des équipes, et/ou le délégué du département concernés peuvent déposer des réclamations auprès du chef de travée (ou de son représentant) ou du Juge-Arbitre.

Lorsqu'une rencontre se déroule sur 2 tables, un capitaine adjoint (désigné avant la rencontre) est autorisé derrière l'aire de jeu. **Attention** : Conformément aux règles du jeu sur le capitamat, une seule personne (désignée avant le début de chaque partie) est autorisée à conseiller un joueur. Le CTD d'un département est considéré comme capitaine « volant ».

ARTICLE 19 :

Les joueurs sélectionnés dans une équipe d'une catégorie d'âge donnée doivent appartenir à la catégorie d'âge de la saison en cours. Toutefois, il est accepté qu'un joueur (**un seul par équipe**) soit inscrit dans une équipe d'une ou deux catégories d'âge supérieure à la sienne, à condition que dans sa propre catégorie d'âge une équipe soit inscrite et participe effectivement à l'épreuve, excepté les poussines et poussins qui ne peuvent évoluer que dans la catégorie supérieure, soit en Benjamin(e)s.

ARTICLE 20 :

Un classement est établi en totalisant les points marqués par chaque équipe d'un même département selon le barème ci-dessous pour toutes les catégories garçons et filles.

pour la 1^{re} place : **120 points**, pour la 2^e place : **100 points**, pour la 3^e place : **90 points**, pour la 4^e place : **80 points**,
pour la 5^e place : **70 points**, pour la 6^e place : **60 points**, pour la 7^e place : **50 points**, pour la 8^e place : **40 points**.

Un département qui ne peut présenter une équipe dans une catégorie donnée, marque pour celle-ci 0 point.

Une équipe qui ne dispute pas une ou plusieurs rencontres, au cours de l'épreuve, est pénalisée de 10 points par rencontre non disputée.

En cas d'égalité de points entre deux ou plusieurs départements, ils sont départagés par :

1. Le total des points obtenus dans les catégories Poussines et Poussins.
2. Pour ceux qui restent encore à égalité, le total des points obtenus dans les catégories Benjamines et Benjamins.
3. Si besoin est, en cas d'égalité persistante, le département ayant fait jouer le plus jeune joueur (ou la plus jeune joueuse) est classé en tête de ces départements.

ARTICLE 21 :

Les parties sont arbitrées par des arbitres désignés par la CRA.

Toutefois, si le nombre d'arbitres présents était insuffisant, les parties peuvent être arbitrées par des joueurs au choix de l'arbitre ou du Juge-Arbitre de travée, alternativement, de chacune des deux équipes en présence. Un capitaine d'une équipe ne peut s'y opposer, faute de quoi une sanction sportive est prise envers l'équipe.

ARTICLE 22 :

Pendant chaque partie, le comportement des joueurs et/ou des conseillers peut amener à des avertissements de la part des arbitres, du responsable de travée, ou du Juge-Arbitre (voir les Règlements Fédéraux, Règles du Jeu, article 3.5.2. Discipline). Dans ce cas, le responsable de travée dispose des mêmes prérogatives que l'arbitre.

ARTICLE 23

Les capitaines et les délégués de chaque département sont responsables de la discipline de leurs joueurs pour toute la durée de la compétition (restauration, gradins, circulation autour des aires de jeu et hébergement éventuel). Des sanctions sont appliquées en cas de comportement incorrect des joueurs et des capitaines, même en dehors des parties.

ARTICLE 24 :

Pour le règlement disciplinaire relatif aux cartons infligés aux joueurs, cette épreuve est assimilée au **championnat de France des Régions**. Les cartons sont comptabilisés uniquement sur la durée de l'épreuve. Un joueur est suspendu pour la rencontre suivante pour laquelle son équipe est qualifiée. La sanction est signifiée par lettre remise en mains propres par le Juge-Arbitre au délégué du département concerné, avec copie au délégué de la Ligue nommé. Le délégué du département peut faire appel de la sanction par lettre remise au délégué régional et au Juge-Arbitre dès qu'il a connaissance de la sanction et au plus tard 15 minutes après sa notification. Cet appel est examiné sur place par un jury qui se réunit dès qu'il a connaissance de l'appel. La rencontre pour laquelle le joueur était suspendu ne peut être lancée qu'après la décision de ce jury d'appel. Si un carton rouge du Juge-Arbitre est attribué à un joueur, il est automatiquement suspendu pour la rencontre qui suit, et de plus, son dossier sera transmis à l'IRD.

ARTICLE 25 :

La Ligue de l'Île de France et/ou le club organisateur ne peuvent être rendus responsables des vols pouvant survenir au cours de la compétition.

ARTICLE 26 :

Le Juge-Arbitre est le seul habilité à trancher tous les cas litigieux, notamment ceux non prévus au présent règlement, assisté du délégué de la Ligue (ou, à défaut, d'un membre du Bureau de La Ligue qui serait présent) et d'un membre de la CSR désigné.

ARTICLE 27 :

Le fait de s'inscrire et de participer, implique l'acceptation du présent règlement.