

CHAMPIONNAT DES JEUNES PAR ÉQUIPES

**CI - JOINT : LE RÈGLEMENT,
LE CALENDRIER DU CHAMPIONNAT,
LES CLUBS ORGANISATEURS.**

CHAMPIONNAT DES JEUNES PAR ÉQUIPES

PREAMBULE

Cette compétition est organisée uniquement au niveau départemental, mais se déroule conformément aux règlements sportifs généraux de la F.F.T.T.

La Commission des Jeunes et la Commission Sportive Départementale se réservent le droit d'adapter ce championnat dans le cas où le nombre d'équipes ne permettrait pas son organisation sportive telle que définie dans le présent règlement.

Il est rappelé que toute association ayant une équipe participant au championnat de France par équipes Seniors, Féminines et/ou Messieurs, doit avoir au moins une équipe participant à une compétition jeune par équipes.

ADMINISTRATIF

Tous les joueurs participant aux championnats par équipes et le capitaine non joueur d'une équipe doivent être licenciés FFFT au titre de l'association qu'ils représentent et pouvoir justifier de leur licenciation au titre de la saison en cours.

Les conseillers non joueurs doivent être licenciés FFFT et pouvoir justifier de leur licenciation au titre de la saison en cours.

Le joueur ne sera autorisé à participer à la rencontre que s'il respecte l'article II.606 des règlements administratifs fédéraux (voir ci-dessous).

Tout joueur participant à une rencontre, alors que sa licence n'est pas validée pour la saison en cours, est considéré comme joueur non qualifié et sanctionné comme tel, avec les conséquences qui en découlent pour son équipe.

En cas de changement de la date de rencontre, ne peuvent être inscrits sur la feuille de rencontre que les joueurs qualifiés à la date initialement prévue.

Article II. 606.1 : Licenciation :

Le joueur doit présenter au Juge-arbitre un document officiel permettant de vérifier l'exactitude de sa licenciation et sa situation vis-à-vis de la certification médicale.

Si la mention « en règle avec la certification médicale » figure sur le document présenté, le joueur est autorisé à jouer.

Si la mention « sans pratique sportive » figure sur le document présenté, il doit fournir un certificat médical indépendant en cours de validité, avec la mention « en compétition », datant de moins d'un an pour les majeurs, et de moins de six mois pour les mineurs.

S'il ne peut pas justifier de sa licenciation et de sa situation vis-à-vis de la certification médicale, il n'est pas autorisé à jouer.

Article II.606.2 : Documents attestant de la licenciation

Pour vérifier l'exactitude de la licenciation d'un joueur, il convient d'utiliser l'un des moyens ci-dessous :

- Attestation de licence personnelle au format pdf (imprimée ou en format informatique)
- Attestation de licence collective au format pdf (imprimée ou en format informatique)
- Accès à Internet à l'adresse suivante : <https://spid.fft.com>
- Accès à l'application « FFFT » pour smartphones (Android et IOS)

Les attestations personnelles et collectives devant être éditées à chaque phase, il sera autorisé dans les épreuves Départementales qu'un joueur présentant son attestation personnelle ou collective de la 1^{ère} phase au cours de la 2^{ème} phase soit autorisé à jouer, en respectant la réglementation sur la certification médicale.

Dans le cas où le joueur ne justifierait pas de sa licenciation dans toutes les épreuves Départementales, une pénalité financière sera infligée au club du joueur fautif.

ARTICLE 1 : Organisation Générale

Ce championnat se déroule sur 6 journées réparties sur toute la saison. Les dates sont impératives. Il ne peut y avoir de report ou d'avancement des journées du championnat.

ARTICLE 2 : Conditions de Participation

- a) Cette épreuve est ouverte aux jeunes (Filles et Garçons) licencié(e)s traditionnel(le)s ayant moins de 1600 points. Toutefois, un joueur passant au-dessus des 1600 points à l'issue de la 1^{ère} phase, pourra continuer à jouer dans son équipe en 2^{ème} phase.
- b) Il sera possible d'inscrire une ou des équipes nouvelles après chaque journée, à une date butoir communiquée à l'avance. Toute équipe nouvelle engagée sera incorporée dans la division la plus basse.
- c) Les droits d'engagements, quelle que soit la division, et pour toutes inscriptions d'équipes sont fixés à **12€ par journée** soit :
 Inscription dès la 1^{ère} journée = **72€**
 Inscription à la 2^{ème} journée = **60€**

 Inscription à la dernière journée = **12€**

ARTICLE 3 : Catégories, Divisions, Composition des poules

- a) Les équipes peuvent être mixtes (Filles et Garçons) sans limitation de joueurs mutés et/ou d'étrangers et sont réparties en 3 catégories :
- **Catégorie 1** : Cadets / Juniors : Dans cette catégorie, il sera accepté que des benjamins et/ou minimes puissent évoluer dans ce championnat sans limitation. Un poussin (e) ne peut pas évoluer dans cette catégorie.
 - **Catégorie 2** Minimes : Dans cette catégorie, il sera accepté des Poussins / Benjamins sans limitation.
 - **Catégorie 3** : Poussins / Benjamins.
- b) Chaque équipe est composée de 3 joueurs (ses), mais une équipe composée de 2 joueurs (ses) sera tolérée. Un capitaine ou le responsable d'équipe peut, à ses risques, inscrire 3 joueurs lors de sa composition d'équipe. Si un des joueurs n'est pas présent à l'appel de son nom pour disputer sa première partie, il sera inscrit WO sur la feuille de rencontre, mais s'il est présent à l'appel de sa deuxième partie, il pourra jouer. Si ce joueur n'est toujours pas présent à l'appel de son nom pour disputer sa deuxième partie, il est déclaré forfait et son équipe marque 0 point partie.
Cette règle s'applique par tour (Exemple : un joueur a été déclaré forfait, car absent à l'appel de sa 2^{ème} partie du 1^{er} tour de la poule, s'il est présent pour disputer ses parties pour le 2^{ème} tour de la poule, il pourra jouer).
Une équipe ne peut pas évoluer qu'avec un seul joueur présent.
- c) Dans chaque catégorie, les équipes sont réparties en X divisions :
- **Division D1** : 1 poule de 4 équipes
 - Les autres équipes seront réparties dans X divisions, composée chacune au maximum de 2 poules de 4 équipes, soit 8 équipes par division.
- d) Les poules seront constituées de la manière suivante :
Les équipes sont réparties dans chaque division en fonction du classement général de la saison précédente, qui tient compte du total des points/lettres, puis placées à l'intérieur de chaque poule, en suivant la méthode dite du serpent intégral.
- e) En 1^{ère} division, pour la constitution de la poule, il ne pourra pas y avoir 2 équipes d'une même association et ce pour les 3 catégories pour la 1^{ère} journée.
- f) Dans les autres divisions, il sera possible à deux équipes maximums d'une association d'évoluer dans une même division lors de la constitution des 2 poules pour la 1^{ère} journée, mais elles ne seront pas placées dans la même poule.
- g) Pour les autres journées, il sera possible à plus de 2 équipes d'une association d'évoluer dans une division, elles devront alors se rencontrer dès le 1^{er} tour de la poule.
- h) Pour la constitution des poules après chaque journée, et dans la mesure du possible, il est prévu, pour les divisions inférieures à la D1 que des équipes classées aux 2^{ème} et 3^{ème} places d'une poule lors d'une journée ne puissent se rencontrer lors de la journée suivante.

ARTICLE 4 : Formule des Rencontres et Arbitrage des Parties

- a) Une rencontre est composée de 6 parties de simple dans l'ordre suivant :
- 1^{er} Tour : A contre Y et B contre X,
 - 2^{ème} Tour : C contre Z et A contre X,
 - 3^{ème} Tour : C contre Y et B contre Z.
- b) La composition des équipes peut être modifiée à chaque tour d'une même journée.
- c) Toutes les parties sont disputées.
- d) La rencontre se déroule obligatoirement sur deux tables.
- e) Le décompte des points est le suivant :
- Une partie gagnée apporte 2 points
 - Une partie perdue 1 point,
 - Une partie perdue par forfait 0 point.
 - Une partie n'est pas disputée pour cause d'absence des 2 adversaires : les deux associations marquent 0 point.
- f) Les parties (dans l'ordre spécifié au a) sont arbitrées par les joueurs dans l'ordre suivant :
- 1^{er} tour : C et Z 2^{ème} tour : B – Y 3^{ème} tour : A et X
- Toutefois, un joueur peut se faire remplacer à l'arbitrage par un autre joueur ou un accompagnateur licencié traditionnel ou promotionnel de son équipe.
Lorsque la rencontre se joue sur deux tables, un arbitre-joueur peut être remplacé par un autre joueur ou un accompagnateur licencié traditionnel ou promotionnel entre deux manches pour accélérer le déroulement de la rencontre.
Le responsable de la salle désigné pour diriger la rencontre devra s'assurer que cette personne "remplaçante" est bien licenciée.
- g) Feuille de rencontre : celle-ci sera fournie par le Comité Départemental au club recevant des équipes, avec l'envoi de la composition des poules et ce à chaque journée du championnat. Attention, il n'y a qu'un exemplaire de cette feuille.
- h) Points rencontre : 1 victoire 3pts – un nul 2pts - une défaite 1pt – un forfait 0pt.

ARTICLE 5 : Organisation sportive d'une journée

- a) Toutes les équipes d'une poule se rencontrent entre elles sur une matinée, le dimanche matin dans une même salle.
- b) Toutes les équipes d'une poule se voient attribuées un numéro de 1 à 4.
- c) Ordre des rencontres :
- 1^{er} Tour : 1 contre 4 et 2 contre 3,
 - 2^{ème} Tour : 1 contre 3 et 2 contre 4,
 - 3^{ème} Tour : 1 contre 2 et 3 contre 4.
- d) Horaires prévisionnels des rencontres :
- 1^{er} Tour de 9H00 à 10H00 – 2^{ème} Tour de 10H00 à 11H00 – 3^{ème} Tour de 11H00 à 12H00.
 - Fin de la journée 12H30.
- e) A l'issue des tours de poule, les équipes sont classées de 1 à 4.

ARTICLE 6 : Départage des équipes en cas d'égalité

Le classement dans chaque poule est établi dans l'ordre décroissant du nombre de points rencontre.

Si deux ou plusieurs équipes sont à égalité de points rencontre, il est établi un nouveau classement de ces équipes portant sur les rencontres disputées entre elles. Chaque fois qu'une ou plusieurs équipes ne peuvent pas être classées, il convient de recommencer la procédure du départage, décrite ci-après, pour celles restant encore à égalité.

- a) pour celles qui restent encore à égalité, en faisant le total des points des parties gagnées pour ces mêmes rencontres ;
- b) ensuite, pour celles qui restent encore à égalité, en faisant le total des manches gagnées pour ces mêmes rencontres ;
- c) si besoin est, en cas d'égalité persistante, en faisant le total des points manches gagnés pour ces mêmes rencontres ;
- d) une équipe battue par forfait ou pénalité sera considérée comme battue par le total des parties prévues pour la rencontre 12 à 0, chaque partie étant comptée comme perdue trois manches à 0, et 11-0 à chaque manche.

ARTICLE 7 : Durée des Parties

Toutes les parties se déroulent au meilleur des 5 manches de 11 points.

ARTICLE 8 : Dates, Horaires, Retards et Forfaits

- a) La rencontre doit effectivement débiter à 9H00.
- b) La composition des équipes doit être déterminée à 8H45.
- c) Le club qui reçoit une ou des poules de ce championnat, d'après le calendrier sportif, devra ouvrir sa salle à 8H00. Il sera donné la priorité au club qui reçoit une ou des divisions afin que son ou ses équipes puissent évoluer à domicile.
- d) Le club fournira les balles (agrées).

Il sera délivré à l'association recevant une journée de championnat six balles plastiques agrées par poule ou 10 feuilles de match de championnat par équipes (seniors, vétérans ou Paris).

Les modalités de prise en charge sont à définir en appelant le secrétariat du Comité.

Il devra nommer un responsable qui en gèrera l'organisation sportive. Il devra notamment :

- Effectuer le tirage au sort des lettres en présence des deux capitaines au plus tard à 8H30.
 - Si un capitaine n'est pas présent à 8H30, il procédera au tirage au sort en présence du seul capitaine présent.
 - Remplir la feuille de rencontre (ou les feuilles de rencontre).
 - Lancer les parties.
- e) À la fin de la rencontre, il fera signer la feuille de rencontre par les deux capitaines et la cosignera. Il aura la charge d'expédier la feuille de rencontre au Comité Départemental, dès le lundi qui suit une journée de championnat.

Les clubs ayant passé la convention de partenariat avec le Comité Départemental pour le projet GIRPE doivent utiliser ce logiciel pour la saisie des feuilles de rencontre.
 - f) En cas de retard :
 - à 9H15 : les deux premières parties du 1^{er} tour sont perdues et l'équipe marquera 0 pts partie pour ces deux rencontres.
 - à 9H30 : l'équipe est déclarée forfait.
 - g) En cas de forfait :
 - si le club recevant une journée de championnat a été prévenu avant le VENDREDI midi précédant la rencontre et qu'un message a été adressé au Comité Départemental dans les minutes qui suivent, seule une pénalité financière de 15,00 € sera appliquée.
 - si les conditions précédentes n'ont pas été respectées, la pénalité financière est portée à 20,00 €.
 L'équipe ayant été forfait descendra automatiquement d'une division.
 - h) Forfaits multiples :

Si une équipe est déclarée forfait 2 fois lors de deux journées différentes, elle est déclarée FORFAIT GÉNÉRAL et ne peut donc plus participer au championnat et une pénalité financière de 50,00 € sera appliquée.

ARTICLE 9 : Brûlage

Il n'y a pas de brûlage entre le Championnat de France par Équipes Seniors et le Championnat des Jeunes par Équipes.

Aucun joueur ne peut jouer dans deux équipes différentes et dans les 3 catégories, au cours d'une même journée.

Mais une équipe peut changer de composition de joueur à chaque journée, en respectant la limitation des points classement maximum autorisé.

ARTICLE 10 : Montées / Descentes

Dans chaque division de chaque catégorie, après chaque journée de championnat, il sera appliqué des montées et des descentes selon la procédure suivante :

- en D1 : les équipes classées aux 2 premières places de la poule se maintiennent, les équipes classées 3^{ème} et 4^{ème} de cette même poule descendent en D2.
- pour les autres divisions, le 1^{er} de chaque poule, soit 2 équipes, montent dans la division supérieure, les 2^{èmes} et 3^{èmes} se maintiennent, soit 4 équipes, et les 4^{èmes} de chaque poule, soit 2 équipes, descendent automatiquement dans la division inférieure.

Une équipe qui descend ne peut être remplacée par une équipe de la même association qui monte. Dans ce cas, l'équipe classée deuxième de la poule de l'équipe qui devait monter, sera incorporée dans la division supérieure à sa place.

ARTICLE 11 : Journées Finales et Récompenses

Il n'y aura pas de journée(s) finale(s).

Les titres de champion et vice-champion de chaque catégorie seront attribués de la manière suivante :

- A chaque division il est attribué une lettre, à savoir :

D1 = A D2 = B D3 = C D4 = D D5 = E etc

- Après chaque journée, les points rencontrés obtenus sont accolés à cette lettre. (Exemple : équipe X de D1 a obtenu 9pts rencontre à l'issue de la 1^{ère} journée, puis 5pts rencontre à l'issue de la 2^{ème} journée, il lui sera alors totalisé ces 2 journées, et associées la lettre A, soit 14A. A l'issue de la 2^{ème} journée, cette équipe descend en D2 et termine 2^{ème} de poule de D2 en obtenant 7pts rencontre. Elle totalisera alors à l'issue de la 3^{ème} journée 14A et 7B).
- Cette procédure sera appliquée à l'issue de chaque journée, les équipes étant informées à chaque journée de leur total de points/lettres obtenus.
- Une équipe qui aurait été déclarée forfait général, ne peut pas prétendre aux titres.
- A l'issue de la dernière journée du championnat les 3 équipes ayant obtenu le plus de points/lettres se verront décerner les titres et récompenser dans chacune des 3 catégories.
- Les récompenses seront remises lors de l'Assemblée Générale annuelle du Comité Départemental.

ARTICLE 12 : Abandon

- Quand deux joueurs disputent une partie, il y a transfert de points pour leur classement entre ces deux joueurs, que la partie aille ou non à son terme.
- Quand un des deux joueurs présents ne se présente pas dans l'aire de jeu, il perd les points qu'il aurait dû perdre s'il avait participé et perdu cette partie. Par contre son adversaire n'est pas crédité des points qu'il aurait pu gagner. Ceci ne concerne pour ce joueur que sa première partie non jouée.
- Un joueur refuse de disputer une partie, ou bien ne peut le faire pour cause de blessure : son association marque 0 point, son résultat individuel est comptabilisé mais pas pour son adversaire.
- Un joueur qui abandonne au cours d'une partie peut disputer ses éventuelles parties restantes, mais un joueur qui refuse de disputer une partie, ou bien qui ne peut pas jouer pour cause de blessure, ne peut plus disputer ses éventuelles parties restantes et il marque à chaque fois 0 point pour son équipe, il perd les points classements qu'il aurait dû perdre s'il avait participé et perdu cette partie. Par contre son adversaire n'est pas crédité des points qu'il aurait pu gagner.
- Si un justificatif montrant l'incapacité du joueur ce jour-là à disputer ou à finir une partie est envoyé au Département dans les 5 jours suivants la rencontre, la C.S.D. appréciera s'il y a lieu de rétablir le(s) point(s) partie de la défaite pour l'équipe concernée et les points classement du joueur. (certificat médical, etc...).
- Un joueur présent mais blessé dès son arrivée sera considéré comme absent, sauf blessure dûment constatée durant l'échauffement et confirmée par un certificat médical envoyé au Département dans les 5 jours suivants la rencontre.

ARTICLE 13 : Tenue

La tenue sportive est obligatoire : elle doit être conforme aux textes des règles du jeu de la F.F.T.T, notamment la couleur du maillot et du short ne doit pas être de la même couleur que les balles.

ARTICLE 14 : Réserves et Réclamation

Elles doivent être déposées au dos de la feuille de rencontre et conforme à la réglementation fédérale.

ARTICLE 15 : Commission Compétente

La Commission Sportive Départementale est seule habilitée à trancher tout litige non prévu dans le présent règlement.

ARTICLE 16 : Coefficient

Pour la règle de calcul des Points / Classement, le coefficient attribué à cette épreuve est 0,75.

ARTICLE 17 : Cartons Disciplinaires et discipline

- Pour la réglementation des cartons disciplinaires, cette épreuve est rattachée aux épreuves par équipes.
- Le responsable de l'épreuve (ou le juge-arbitre) a qualité pour demander au représentant ou au capitaine d'une équipe l'expulsion de toute personne ou joueur dont l'attitude ou les propos sont incompatibles avec l'esprit sportif et qui entravent le déroulement normal de la rencontre. En tout état de cause, la rencontre ne se poursuit qu'après l'exécution de la sanction. Un rapport devra alors être rédigé par le responsable (ou le juge-arbitre) afin que la Commission Sportive Départementale puisse instruire un dossier disciplinaire.

ARTICLE 18 : Responsabilités

Le Comité Départemental et/ou le club organisateur ne peuvent être rendus responsables des vols et incidents pouvant survenir au cours de la compétition.

La Commission Sportive Départementale règlera tous les litiges, et notamment, en concertation avec le Comité Directeur Départementale, pourra adapter le présent règlement et son déroulement sportif, en cours de saison et à la fin de la saison, pour une bonne organisation de l'épreuve.

Date de la Dernière Modification : 03 / 09 / 2022

RAPPEL DU CALENDRIER DU CHAMPIONNAT DES JEUNES PAR ÉQUIPES

1^{ère} JOURNÉE	Dimanche 09 Octobre 2022
2^{ème} JOURNÉE	Dimanche 20 Novembre 2022
3^{ème} JOURNÉE	Dimanche 11 Décembre 2022
4^{ème} JOURNÉE	Dimanche 05 Février 2023
5^{ème} JOURNÉE	Dimanche 19 Mars 2023
6^{ème} JOURNÉE	Dimanche 14 Mai 2023

RAPPEL DES CLUBS ORGANISATEURS :

AULNAYSIENS AP	4 Tables	/ + / + / + / + / + /
BOBIGNY AC	4 Tables	/ + / + / + / + / + /
BOURGETIN CTT	4 ou 8 Tables	/ + / + J3 + / + J5 + /
DRANCY JA	4 ou 8 Tables	/ + J2 + / + / + J5 + /
LIVRY-GARGAN EP	4 Tables	/ + J2 + / + J4 + / + J6
MONTREUIL ES	4 Tables	/ + ? + ? + ? + ? + ?
NEUILLY SUR MARNE TT	4 Tables	J1 + J2 + ? + ? + ? + ?
NOISY LE GRAND CSTT	4 ou 8 Tables	J1 + J2 + J3 + J4 + J5 + J6
PANTIN CMS	4 Tables	J1 + J2 + J3 + J4 + J5 + J6
PAVILLONNAIS SE	4 Tables	/ + / + / + / + / + /
ROSNY JA	4 ou 8 Tables	J1 + J2 + J3 + J4 + J5 + J6
SAINT-DENIS TT93	4 ou 8 Tables	J1 + J2 + J3 + J4 + J5 + J6
VILLEMOMBLE SPTT	4 Tables	J1 + J2 + J3 + J4 + J5 + J6
VILLEPINTE STTT	4 Tables	/ + J2 + J3 + J4 + J5 + J6