

REGLEMENT CHAMPIONNAT PAR EQUIPES JEUNES

Préambule

La Commission Jeunes arrête pour chaque épreuve la liste des équipes qualifiées et établit la composition des poules et/ou des tableaux et fait respecter les règlements définis par le comité directeur.

Tous les articles du règlement officiel de la F.F.T., sont applicables à ce championnat, sauf en cas de règlement spécifique.

1. Catégories

- > 11/12 ans filles et garçons
- > 13/14 ans filles et garçons
- > 15/18 ans filles
- > 15/16 ans garçons
- > 17/18 ans garçons
- > 5/9 ans mixtes, Rouge
- > 7/8 ans filles et garçons, Orange
- > 9/10 ans filles et garçons, Orange
- > 9/10 ans filles et garçons, Vert
- > 11/12 ans filles et garçons, Vert
- > 13/14 ans filles et garçons, Vert

2. Engagement des équipes

a) Inscription

Les inscriptions se font uniquement en ligne par ADOC avant **le 15 décembre 2023**.

Seules seront prises en compte, les inscriptions comportant l'ensemble des renseignements requis, et effectuées avant la date limite fixée.

b) Composition des équipes

Le club doit indiquer la composition probable de son (ses) équipe(s), article 93 des règlements sportifs.

Chaque équipe doit être composée d'un minimum de **2 joueurs**.

Un participant ne peut jouer que dans une seule catégorie d'âge (sauf en phase finale après avis de la Commission).

Le classement pris en compte pour la saisie des joueurs dans ADOC est le classement en cours à la date de saisie de la fiche équipe

Chaque équipe est composée de joueurs titulaires, en respectant la hiérarchie de classement pour l'équipe 1 du club (les 2 joueurs(euses) les mieux classés du club ne peuvent jouer qu'en équipe 1)

Aucun joueur d'un classement supérieur aux deux premiers joueurs de la liste ne pourra prendre part au championnat.

Un ou plusieurs remplaçants peuvent intégrer l'équipe, à condition d'avoir un classement inférieur ou égal au dernier joueur titulaire

Les joueurs inscrits dans la composition d'une équipe sont titulaires de l'équipe et ne peuvent jouer dans une équipe inférieure.

Tout joueur participant à 2 rencontres dans une équipe supérieure perd le droit de jouer dans toute équipe inférieure.

En aucun cas, un joueur ne pourra disputer 2 rencontres, dans 2 équipes différentes, au titre du même numéro de journée de championnat, y compris lorsque ces deux équipes auraient dû jouer le même week-end, et qu'une rencontre a été avancée.

c) Entente de clubs

Il est possible pour un club d'intégrer dans une de ses équipes un licencié d'un club voisin, ceci à titre temporaire et en respectant les conditions suivantes :

- > Le club n'a pas la possibilité de constituer une équipe dans la catégorie d'âge concernée.
- > Une demande, obligatoirement motivée, devra être présentée par écrit par les 2 clubs concernés au Comité Départemental.
- > Le CDOT se prononcera sur le bien-fondé de cette dérogation.
- > Les équipes autorisées par le Comité pourront participer aux rencontres par poule.
- > **Elles ne pourront en aucun cas participer aux phases finales départementales.**

- › Il appartiendra à la commission Départementale de désigner l'équipe de la poule qui sera qualifiée pour les phases finales.

3. Règle de qualification des joueurs

a) Le statut NvEQ

Le nombre de joueurs ayant le statut Nouvellement Equipes (NvEQ) par équipe, est limité lors des rencontres :

- 1 joueur NvEQ lorsque la rencontre comprend 3 parties de simple ou moins

b) Délai de qualification

La date limite de prise de licence est fixée à la veille de la première journée de championnat.

4. La rencontre

a) Horaire des rencontres

- › Pour les catégories 15/18 ans Filles et 15/16 ans Garçons le **Samedi à 14h00**
- › Pour les catégories 17/18 ans Garçons le **Dimanche à 10h00 ou samedi 14h si accord entre les 2 clubs.**
- › Pour les autres catégories le **Mercredi à 14h00**

Le calendrier complet est disponible sur le site du CDOT rubriques « compétition » « calendrier »

b) Documents à présenter

Avant le début de chaque rencontre, les joueurs devront obligatoirement présenter leur licence à jour de l'année en cours, ainsi qu'une pièce d'identité avec photographie pour chacun des joueurs.

c) Terrains et balles

Le club "recevant" doit être en mesure de mettre à la disposition de chaque équipe au minimum 1 court extérieur.

Un club peut engager plusieurs équipes dans un championnat.

Le club visité doit fournir par partie au moins 3 balles neuves.

d) Club d'accueil

Le club d'accueil est **responsable** du bon déroulement de la rencontre.

e) Ordre des parties et format

Les épreuves se dérouleront en 2 simples et 1 double dans toutes les catégories, garçons et filles.

Les joueurs des simples peuvent jouer le double.

Les simples valent 1 point et le double 2 points.

L'ordre des matches d'une rencontre est le suivant : Simple 2 – Simple 1 - Double

Si après accord entre les 2 capitaines, la rencontre se joue sur 2 terrains. L'ordre des matches sera le suivant :

Simple n° 2 et Simple n° 1 en même temps - Double ensuite

FORMAT JAUNE :

Simple : Format 1 : 2 sets gagnants de 6 jeux avec avantages, Jeu décisif à 6 partout dans toutes les manches

Double : Format 4 : 2 sets gagnants de 6 jeux. Application du No-Ad (point décisif à « 40A » dans les 2 premières manches). Le 3^{ème} set est remplacé par un Super Tiebreak (10 points).

FORMAT ROUGE :

Conditions de jeu : terrain de 12,80 m - filet de 0.80 m - balle rouge.

Format des parties en simple et en double : manche de 3 jeux - 2 manches gagnantes – jeu décisif à 2/2 - point décisif. La 3^{ème} manche se joue en 1 super jeu décisif.

Double : Le terrain est de 13m sans couloir.

FORMAT ORANGE :

Conditions de jeu : terrain de 18 m - filet de 0.80 m - balle orange.

Format des parties en simple et en double : manche de 4 jeux - 2 manches gagnantes - jeu décisif à 3/3 - point décisif. La 3^{ème} manche se joue en 1 super jeu décisif.

Double : Le terrain est de 18m sans couloir.

FORMAT VERT 9/10 ans :

Conditions de jeu : terrain de 24 m (terrain traditionnel) - filet de 0.914 m - balle verte.

Format des parties en simple et en double : manche de 5 jeux - 2 manches gagnantes - jeu décisif à 4/4 -point décisif. La 3^{ème} manche se joue en 1 super jeu décisif.

Double : Le terrain est de 24m sans couloir.

FORMAT VERT 11/12 ans et 13/14 ans :

Conditions de jeu : terrain de 24 m (terrain traditionnel) - filet de 0.914 m - balle verte.

Format des parties en simple et en double : manche de 5 jeux - 2 manches gagnantes - jeu décisif à 4/4 -point décisif. La 3^{ème} manche se joue en 1 super jeu décisif.

Double : Le terrain est de 24m **avec** couloir.

f) Classement des joueurs

L'ordre des joueurs au sein de l'équipe peut évoluer suite à la publication d'un classement mensuel. Le classement à prendre en compte est toujours le classement du joueur au jour de la rencontre. Par conséquent, les classements des joueurs seront actualisés lors de chaque parution du classement mensuel. Il est de la responsabilité du joueur et de son club de tenir compte du nouveau classement pour composer son équipe.

g) Le capitaine

Chaque équipe est représentée par un capitaine. Son nom doit être inscrit sur la feuille de composition d'équipe de simple. Le capitaine doit être licencié dans le club qu'il représente et présenter sa licence au juge-arbitre ou au capitaine adverse.

h) Report ou interruption d'une rencontre

Les reports devront être joués au plus tard une semaine après la dernière journée de championnat. Faute de résultat après ce délai, le club d'accueil à l'origine sera déclaré WO.

D'un commun accord, les rencontres peuvent être avancées. Le club visité en informera la commission Jeunes ou le secrétariat : secad.oise@fft.fr. La seule raison de report d'une rencontre le jour de la rencontre doit être l'impossibilité de jouer pour cause d'intempéries.

En cas d'intempéries avérées :

- **Si l'équipe visiteuse s'est déplacée la rencontre se joue dans le club de l'équipe visiteuse.**
- **Si l'équipe visiteuse ne s'est pas déplacée, la rencontre se joue dans le club d'accueil d'origine.**

La rencontre ne peut être interrompue qu'en cas d'impossibilité absolue d'utilisation des courts (pluie, obscurité, terrain impraticable...). Elle peut également être interrompue en cas d'absolue nécessité liée à la sécurité des personnes ou à l'intégrité des biens.

En cas de reprise des rencontres et si plusieurs équipes du club reçoivent, c'est toujours l'équipe qui évolue dans la division la plus élevée qui est prioritaire.

i) Forfait et disqualification

Une équipe disqualifiée 2 fois ou ayant fait 2 fois forfait ou étant disqualifiée 1 fois et ayant fait forfait 1 fois, est automatiquement forfait général.

Tout club déclarant forfait doit prévenir le club adverse, le plus tôt possible.

En cas de forfait d'un joueur, pour quelque raison que ce soit, avant le début de la partie à laquelle il devait participer alors qu'il figurait sur la liste officielle, le point de cette partie est attribué à l'équipe adverse.

Toute équipe incomplète à l'heure fixée pour le début de la rencontre perd cette rencontre par disqualification. Est considérée comme équipe incomplète, une équipe ne comportant pas, à l'heure fixée pour le début de la rencontre, le nombre suffisant de joueurs régulièrement qualifiés pour disputer l'ensemble des parties prévues dans le règlement de l'épreuve. La rencontre ne se joue pas.

5. Résultats des rencontres et classement

a) Saisie des résultats

La feuille de match papier est renseignée et signée par les deux capitaines qui en gardent chacun une copie. Ce document sera utile en cas de litige

A l'issue de l'épreuve, le capitaine de l'équipe d'accueil, saisit la feuille de matchs dans TEN'UP. Elle doit être impérativement effectuée **dans les 48 heures** qui suivent la rencontre.

Il est conseillé au club adverse de faire la vérification dans un délai de 10 jours maximum.

Le club recevant qui n'aura pas saisi la feuille de match dans les délais sera disqualifié pour cette rencontre. Un sursis est accordé pour le premier retard.

b) Classement de la poule

Pour chaque rencontre, le calcul des points se fera comme suit :

- 3 points à l'équipe ayant gagné une rencontre ;
- 2 points à l'équipe en cas de résultat nul ;
- 1 point à l'équipe ayant perdu une rencontre ;
- Moins 1 point à l'équipe qui a été disqualifiée ;
- Moins 2 points à l'équipe qui a déclaré forfait (une équipe incomplète est considérée comme forfait)

c) Score forfaitaire

L'équipe ayant déclaré forfait ou ayant été disqualifiée lors d'une rencontre de poule se verra attribuer une défaite sur un score forfaitaire correspondant au nombre total de points qu'il y a en jeu pour la rencontre, soit 4/0. Pour chaque match, le score pris en compte pour le calcul de la différence de sets et de jeux est de 6/0 6/0.

d) Partage en cas d'égalité entre deux ou plusieurs équipes

Il est établi, au vu de toutes les rencontres de la poule, un classement tenant compte de la différence des scores des rencontres gagnées et perdues par chacune des équipes (par score de rencontre on entend le résultat final de la rencontre).

En cas de nouvelle égalité, de la différence des nombres de manches gagnées et perdues par chacune des équipes ; Puis en cas de nouvelle égalité, de la différence des nombres de jeux gagnés et perdus par chacune des équipes. Lorsque des équipes à égalité n'ont pu être départagées par les méthodes successives décrites ci-dessus, ces mêmes méthodes successives doivent être appliquées aux seuls résultats des rencontres les ayant opposées.

e) Phase Finale

Seules les équipes 1^{ères} de leur poule sont qualifiées pour la phase Finale.

En cas d'égalité, on comptera le nombre de sets gagnés puis, si nécessaire, le nombre de jeux. En cas de nouvelle égalité, le club ayant gagné les simples, sera déclaré vainqueur.

L'équipe dont le poids est le + élevé reçoit (= c'est donc l'équipe la plus faible qui reçoit) et ceci s'applique dans toutes les catégories.

Un report en Phase finale est accepté par la Commission si la demande est faite en amont pour toutes les divisions. Concernant la Division 1 de chaque catégorie, le report sera accepté en fonction du calendrier de la phase régionale.