

# **Règlement sportif départemental des COUPES DU COMITE DE LA CHARENTE**



**2017 - 2018**

**COMITE DE LA CHARENTE  
DE TENNIS DE TABLE**

---

# REGLEMENTS SPORTIFS

---

## COUPES DU COMITE DE LA CHARENTE

### SOMMAIRE

<b>SOMMAIRE .....</b>	<b>2</b>
Responsable de la compétition .....	3
Préambule.....	3
Article 1 - Engagement des équipes .....	3
Article 2 - Tarif.....	3
Article 3 - Déroulement sportif .....	3
Article 4 - Formule de la compétition .....	4
Article 5 - Composition des équipes et remplacement .....	4
Article 6 - Etablissement de la feuille de rencontre .....	4
Article 7 - Transmission des résultats.....	5
Article 8 - Règle de qualification des joueurs .....	5
Article 9 - Equipe incomplète.....	5
Article 10 - Modification date, lieu ou horaire.....	6
Article 11 - Forfait .....	6
Article 12 - Litiges et Décisions.....	6
Article 13 - Récompenses .....	6

# REGLEMENTS SPORTIFS

## Responsable de la compétition

Monsieur LE BOZEC Olivier : Tél.07.85.58.84.96 - E-mail : oliviertom83 @ hotmail.fr  
Autre contact : Secrétariat Comité : Tél 05.45.67.09.91- E-mail : charente.fftt@wanadoo.fr

## Préambule

Les coupes du Comité de la Charente font référence aux championnats par équipes et, il est régi par les règlements fédéraux de la saison en cours.

La dernière édition des **règlements sportifs fédéraux, Titre II**, est à lire attentivement et est complété par les règles ci-dessous

Il est précisé que c'est l'association et non une de ses équipes qui participe à l'épreuve.

## Article 1 - Engagement des équipes

Chaque club peut inscrire autant d'équipes qu'il le souhaite directement sur le site internet du Comité, jusqu'à la date limite.

La compétition s'adresse à tous les licenciés traditionnels (compétition) de la Charente, (Poussins exclus : - 9 ans) ayant évolué ou non dans les différents championnats par équipes, tous niveaux ou divisions confondus.

Les **licenciés Promotionnels** sont autorisés à jouer avec présentation d'un certificat médical, uniquement pour le **Tableau D** (limité à 1500 Pts) ; Dans ce cas, le nom du joueur doit être suivi d'un « P » sur la feuille de rencontre.

Les Points /classements des joueurs retenus sont, ceux attribués **en début de 2<sup>ème</sup> phase**. A l'inscription des équipes, à titre indicatif (**sans autre obligation**), pour l'organisation des tableaux, il sera demandé une liste de 3 joueurs pour chaque équipe.

Un tableau ne pourra être disputé que si 8 équipes au moins y sont engagées.

## Article 2 - Tarif

Le coût d'inscription d'une équipe est fixé chaque saison par le comité départemental. Une facture sera adressée, à chaque club en fonction du nombre d'équipes inscrites.

## Article 3 - Déroulement sportif

Les Coupes du Comité comprennent **4 tableaux** ; Pour tous les tableaux, on doit retenir **le total des points/classements des 3 joueurs présents** :

Tableau A – Moins de 4200 Points

Tableau B – Moins de 3000 Points

Tableau C – Moins de 2100 Points

Tableau D – Moins de 1500 Points

Les rencontres se joueront **le Vendredi soir à 20 h 30** dans un club désigné. Pour quelques empêchements de réception, la rencontre se déroulera dans la salle de l'adversaire.

Le nombre de tours sera fonction du nombre d'équipes engagées dans chaque tableau.

## Article 4 - Formule de la compétition

Chaque équipe est composée de 3 joueurs, ABC et XYZ ; La rencontre se joue sur 2 tables.

Le joueur le mieux classé est placé en A ou X et joue les 3 simples. Les 2 autres joueurs jouent 2 simples et 1 double.

Hormis en finale, il n'y a pas d'arrêt au score acquis, les 8 parties doivent être jouées.

Ordre des parties : A-Z, C-X, C-Y, B-Z, A-X, Double BC-YZ, B-X, A-Y

Tous les tableaux sont mixtes sans aucune limitation (masculin/féminin).

Il n'y a aucun brûlage avec le championnat par équipes, puisque cette épreuve est complètement déconnectée de toute autre épreuve.

Le 1<sup>er</sup> tour se déroule par tirage au sort (Tableau Elimination Directe);

Les vainqueurs du 1<sup>er</sup> tour, disputent le 2<sup>ème</sup> tour du tableau Principal de chaque niveau ;

Les perdants du 1<sup>er</sup> tour disputent un tableau consolante 1 (Tableau Elimination Directe) ;

Les perdants de la consolante 1 disputent ensuite une consolante 2 (T.E.D.).

Il y aura donc 3 tableaux (Principal & 2 consolantes) pour chaque tableau (x 4).

En cas d'égalité à la fin de la rencontre, le départage au quotient des manches sera effectué, puis les points et, si l'égalité persiste, c'est l'équipe qui se déplace qui sera déclaré vainqueur. Si la rencontre se déroule sur terrain neutre, c'est l'équipe dont l'âge total des joueurs est le plus faible qui l'emportera.

## Article 5 - Composition des équipes et remplacement

La composition de chaque équipe est libre, dans la limite du total des points/clts des 3 joueurs pour chaque tableau. Une équipe ne peut s'inscrire que dans un seul tableau.

Un joueur peut être remplacé dans une équipe, sous réserve que le total des points/clts de l'équipe soit respecté et, que **le joueur remplaçant n'ait pas participé dans une autre équipe du même tableau tant que plusieurs équipes de l'association y figurent.**

Pour le même tour, un joueur ne peut participer que dans une seule équipe.

Les joueurs d'une **équipe éliminée complètement**, deviennent libres de participer dans les autres équipes d'un club, encore qualifiées (Total des points à respecter) – Interdiction : si elles sont encore en Principale, Consolante 1 ou 2 du même tableau (A, B, C ou D) -

## Article 6 - Etablissement de la feuille de rencontre

Le club recevant est responsable de la bonne rédaction de la feuille de rencontre.

Ne pas oublier d'informations et ne pas raturer afin de pouvoir lire sans équivoque...

Les résultats des parties sont consignés sur une feuille de rencontre dont l'ordre de déroulement, doit être respecté. La feuille de rencontre peut être rédigée par informatique avec le logiciel GIRPE de la FFTT. Il est fortement conseillé d'utiliser GIRPE afin de faciliter la préparation des tours suivants de la compétition.

# REGLEMENTS

## SPORTIFS

### Article 7 - Transmission des résultats

Les résultats des rencontres doivent être saisis dans SPID par l'équipe qui reçoit au plus tard le samedi matin avant 11h30. Le logiciel GIRPE permet la gestion des rencontres et la remontée automatique dans SPID, des résultats des parties et de la feuille de rencontre. Ceci est à faire préférentiellement à l'issue de la rencontre.

Le logiciel GIRPE permet d'envoyer par mail aux correspondants des deux équipes concernées un exemplaire (format pdf) de la feuille de rencontre. Ceci est à faire dès la fin de la rencontre pour éviter les impressions.

Il n'est plus nécessaire d'envoyer un exemplaire au Comité sauf pour les cas suivants :

Feuille avec réserves, réclamations et/ou rapport du JA

Feuille avec équipe Forfait

L'envoi peut se faire par GIRPE à [charente.fftt@wanadoo.fr](mailto:charente.fftt@wanadoo.fr)

Sous réserve de la réception des résultats dans les délais impartis, le comité met à votre disposition les résultats de chaque tour de la Coupe du Comité sur Le site Internet du Comité.

Si une défaillance informatique ne permet pas de gérer la rencontre et remonter les résultats par GIRPE, il est toléré d'utiliser une feuille manuscrite ou feuille traditionnelle. Et dans ce cas, une copie de la feuille de rencontre sera envoyée par mail au comité avant 10H30 le samedi.

Des sanctions financières fixées chaque saison, seront appliquées en cas de non-respect de la procédure ou des délais fixés.

### Article 8 - Règle de qualification des joueurs

Tous les joueurs participants à une rencontre doivent être en possession de leur licence (2<sup>ème</sup> Phase) pour vérification des points à inscrire sur la feuille de rencontre.

Dans le cas d'un dépassement du total des points autorisés, l'équipe fautive sera sanctionnée par la perte de la rencontre 8-0. Elle pourra cependant participer – après régularisation et si cela est possible – à la consolante 1 ou 2, selon le cas.

Pour les clubs ayant plusieurs équipes **dans un même tableau** (A, B, C ou D), tant que ces équipes sont encore qualifiées en Principal, Consolante 1 ou 2, tout joueur ayant participé dans une équipe ne pourra jouer dans une autre équipe évoluant dans le même tableau (niveau A, B, C ou D). Dès qu'une équipe est complètement éliminée, les joueurs de cette équipe sont alors libres d'évoluer dans une autre équipe, en respectant le total des points imposé.

Dans les autres cas, un joueur peut monter ou descendre en respectant le total des points et le fait de n'évoluer que dans une équipe pour le compte d'un même tour.

### Article 9 - Equipe incomplète

Une équipe incomplète de 2 joueurs (sur 3) sera acceptée. Dans ce cas :

Le joueur absent doit être placé en A ou X ;

Il sera attribué les points suivants à ce joueur absent, pour le calcul des points :

Tableau A : 1400 Points

Tableau B : 1000 Points ;

# REGLEMENTS SPORTIFS

Tableau C : 700 Points ;

Tableau D : 500 Points.

## **Article 10 - Modification date, lieu ou horaire**

La date de la rencontre est déterminée au calendrier (Vendredi soir 20h30), celle-ci pourra faire l'objet d'un avancement avec l'accord des 2 clubs –en prévenant le responsable de l'épreuve – mais en aucun cas, d'un report.

La compétition s'étalera sur 4 ou 5 tours, y compris la journée finales et consolantes.

## **Article 11 - Forfait**

Un forfait lors d'un tour entraîne une défaite et le versement, si cela est possible, dans un tableau « consolante ».

Une amende selon le tarif en vigueur chaque saison, sera alors appliquée.

## **Article 12 - Litiges et Décisions**

Les cas non prévus dans ce règlement seront tranchés par la Commission Sportive Départementale dans la semaine qui suit la rencontre posant problème.

## **Article 13 - Récompenses**

Le vainqueur de chaque tableau recevra une coupe. Elle sera remise en jeu chaque saison. Les coupes seront acquises aux clubs les ayant remportées 3 années consécutives ou 5 non-consécutives.

Un trophée sera acquis aux équipes présentes aux finales des tableaux principaux et consolantes.

La remise des récompenses sera effectuée lors d'une soirée finale.

