

COUPE DU COMITÉ

SOMMAIRE

SOMMAIRE	2
RESPONSABLE DE LA COMPÉTITION	3
PRÉAMBULE	3
ART. 1 / ENGAGEMENT DES ÉQUIPES	3
ART. 2 / TARIFS	4
ART. 3 / DÉROULEMENT SPORTIF	4
ART. 4 / FORMULE DE LA COMPÉTITION	4
ART. 5 / COMPOSITION DES ÉQUIPES ET REMPLACEMENT	5
ART. 6 / ÉTABLISSEMENT DE LA FEUILLE DE RENCONTRE	5
ART. 7 / TRANSMISSION DES RÉSULTATS	6
ART. 8 / RÈGLE DE QUALIFICATION DES JOUEURS	6
ART. 9 / ÉQUIPE INCOMPLÈTE	7
ART. 10 / MODIFICATION DE DATE, LIEU OU HORAIRE	7
ART. 11 / FORFAIT	7
ART. 12 / LITIGES ET DÉCISIONS	7
ART. 13 / FINALE ET RÉCOMPENSES	8

RESPONSABLE DE LA COMPÉTITION

M. Olivier LE BOZEC

Tél. 07.85.58.84.96

Mail : coupe.comite@cd16tt.fr

Autre contact : Secrétariat du comité

Tél : 05.45.25.32.54

Mail : secretariat@cd16tt.fr

PRÉAMBULE

01 //// Les coupes du Comité de la Charente font référence aux championnats par équipes. Elles sont régies par les règlements fédéraux de la saison en cours.

02 //// Les ententes entre clubs sont autorisées à raison d'une joueuse ou d'un joueur qui complète l'équipe. De ce fait l'équipe prend le nom du club le plus représenté dans l'équipe suivi du club qui crée l'entente.

03 //// La dernière édition des règlements sportifs fédéraux, Titre II, est à lire attentivement et est complétée par les règles ci-dessous.

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

ART. 1 / ENGAGEMENT DES ÉQUIPES

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

02 //// La compétition s'adresse à tous les licencié·es Compétition de la Charente, à l'exception des licencié·es Poussin·nes, ayant évolué ou non dans les différents championnats par équipes, tous niveaux ou divisions confondus.

03 //// Les licencié·es Loisir sont autorisés à participer. Dans ce cas, leur licence sera automatiquement transformée en licence Compétition.

04 //// Les points classement retenus sont ceux du classement officiel de la 2^{ème} phase.

05 //// À l'inscription des équipes, il sera demandé une liste de 3 joueuses ou joueurs pour chaque équipe.

06 //// Le positionnement de l'équipe pour la constitution des poules est déterminé en additionnant les points des 3 joueuses ou joueurs lors de l'inscription.

07 //// Chaque division est constituée de 8 équipes engagées (2 poules de 4).

ART. 2 / TARIFS

01 //// Le coût d'inscription d'une équipe est fixé chaque saison par le Comité Départemental.

02 //// Une facture sera adressée à chaque club en fonction du nombre d'équipes inscrites.

ART. 3 / DÉROULEMENT SPORTIF

01 //// Les équipes sont positionnées dans des divisions de 2 poules de 4 pour constituer un mini championnat à 3 journées. Chaque équipe dispute ainsi 3 rencontres plus éventuelles finale et/ou rencontre de classement.

02 //// La limite du total des points/classement maximale des joueurs engagés est de 4500 points.

03 //// Les rencontres se jouent le vendredi soir à 20h30 dans le premier club désigné.

04 //// Pour quelques empêchements de réception, la rencontre se déroule dans la salle de l'adversaire.

05 //// Le nombre de tours est fonction du nombre d'équipes engagées dans chaque tableau.

ART. 4 / FORMULE DE LA COMPÉTITION

01 //// La rencontre se joue sur 2 tables.

02 //// Chaque équipe est composée de 3 joueurs, ABC et XYZ. 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.

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

04 //// Ordre des parties : A-Z ; B-X ; C-Y ; B-Z ; A-X ; Double ; C-X ; A-Y.

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

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

07 //// Les huit premières équipes, classées au total du classement/points des 3 joueurs désignés sont réparties dans 2 poules de 4, et les équipes suivantes, avec ce classement, constituent les divisions suivantes, par groupes de 8 équipes (2 poules de 4).

08 //// Une limitation d'écart de point entre le joueur 1 et 3 est sans limite dans le tableau 1, puis de 300 points (tableau 2), et 200 points (tableau 3).

09 //// 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 déclarée 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.

ART. 5 / COMPOSITION DES ÉQUIPES ET REMPLACEMENT

01 //// Une équipe ne peut s'inscrire que dans une seule division.

02 //// Un joueur peut être remplacé dans une équipe sous réserve que le total des points/classements à l'inscription de l'équipe soit respecté et que le joueur remplaçant n'ait pas participé dans une autre équipe de la même division.

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

ART. 6 / ÉTABLISSEMENT DE LA FEUILLE DE RENCONTRE

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

02 /// Les résultats des parties sont consignés sur une feuille de rencontre dont l'ordre de déroulement doit être respecté.

03 /// La feuille de rencontre peut être rédigée par informatique avec le logiciel GIRPE V1 de la FFTT. Il est fortement conseillé d'utiliser GIRPE v1 afin de faciliter la préparation des tours suivants de la compétition.

ART. 7 / TRANSMISSION DES RÉSULTATS

01 /// 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 v1 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.

02 /// Le logiciel GIRPE v1 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.

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

- Feuille avec réserve(s)
- Feuille avec réclamation(s)
- Feuille avec rapport du JA

L'envoi peut se faire par GIRPE à secretariat@cd16tt.fr.

04 /// Si une défaillance informatique ne permet pas de gérer la rencontre et de remonter les résultats par GIRPE v1, 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.

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

ART. 8 / RÈGLE DE QUALIFICATION DES JOUEURS

01 /// Tous les joueurs participant à une rencontre doivent être en possession de leur licence (2^{ème} Phase) pour vérification des points à inscrire sur la feuille de rencontre.

02 /// Dans le cas d'un dépassement du total des points classement à l'engagement de l'équipe, celle-ci, fautive, sera sanctionnée par la perte de la rencontre 8-0. Elle pourra cependant participer aux autres rencontres restantes dans la poule.

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

ART. 9 / ÉQUIPE INCOMPLÈTE

01 /// Une équipe incomplète de 2 joueurs (sur 3) sera acceptée. Dans ce cas, le joueur absent doit être placé en A ou X. Le double est joué par les autres joueurs présents.

02 /// Il sera attribué les points suivants au joueur absent, pour le calcul des points : 1/4 du total de points classement à l'engagement de l'équipe.

ART. 10 / MODIFICATION DE DATE, LIEU OU HORAIRE

01 /// La date de la rencontre est déterminée au calendrier (Vendredi soir 20h30).

02 /// 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.

03 /// La compétition s'étale sur 4 tours, y compris la journée finale ou journée de classement.

ART. 11 / FORFAIT

01 /// Un forfait lors d'un tour entraîne une défaite.

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

ART. 12 / LITIGES ET DÉCISIONS

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

ART. 13 / FINALE ET RÉCOMPENSES

01 //// La journée finale des titres est regroupée en un lieu unique.

02 //// Pour chaque division, les 2 premières équipes jouent le titre de champion et les 2 deuxièmes, un classement.

03 //// En fonction du nombre d'équipes engagées et, si possible, des rencontres de classements peuvent (ou non) être organisées pour les 3èmes et 4èmes (classement intégral).

04 //// L'équipe vainqueure de chaque tableau recevra une coupe.

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

06 //// Des récompenses seront attribuées aux autres équipes présentes.

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