

CHAMPIONNAT DES JEUNES PAR ÉQUIPES 2016/2017

1) QUALIFICATION DES PARTICIPANTS

Ce championnat ne peut être disputé que par des joueurs ou joueuses en possession d'une licence traditionnelle à la FFTT pour la saison en cours.

Il comprend 5 catégories :

- Poussins
- Benjamins
- Minimes
- Cadets
- Juniors

Pour participer à la journée finale dans les divisions 1 et 2 (attribution du titre), un joueur doit avoir participé à au moins 2 rencontres du championnat des jeunes (quelle que soit la catégorie).

Toutefois, dans l'impossibilité de respecter cette condition, il est admis le remplacement d'un seul joueur par un autre, son nombre de points-licence doit être le plus faible de l'équipe.

2) STRUCTURE DU CHAMPIONNAT

Chaque catégorie comprend X divisions.

Chaque division comprend 4 équipes, sauf éventuellement la dernière.

La composition des divisions de la 1^{ère} journée est déterminée d'après les résultats du championnat des jeunes par équipes de la saison précédente.

Le championnat se déroule sur X journées en fonction du calendrier.

Lors de la dernière journée pour l'attribution des titres, les divisions 1 et 2 sont regroupées.

Il est possible d'inscrire des équipes supplémentaires dans chaque catégorie jusqu'à l'avant dernière journée et ces nouvelles équipes sont intégrées dans les dernières divisions.

3) ORGANISATION SPORTIVE

A) FORMULE DE LA COMPETITION

Placement des équipes d'après les résultats de la journée précédente dans :

- Un tableau si 2 ou 4 équipes sont effectivement présentes
- Une poule si 3 équipes sont effectivement présentes

L'équipe nommée en première position reçoit dans sa salle les autres équipes.

B) COMPOSITION DES ÉQUIPES

Les équipes sont composées de :

a) Catégorie Poussins

2 garçons ou 1 garçon et 1 fille ou 2 filles, formant un groupe unique.

Un(e) 3ème joueur(euse) peut participer au double, à condition d'avoir été inscrit(e) sur la feuille de rencontre avant le début de la rencontre.

b) Catégories Benjamins, Minimes, Cadets et juniors

3 garçons, 2 garçons-1 fille, 1 garçon-2 filles ou 3 filles, formant un groupe unique.

Un(e) 4ème joueur(euse) peut participer au double, à condition d'avoir été inscrit(e) sur la feuille de rencontre avant le début de la rencontre.

Le nombre de joueurs mutés ou étrangers n'est pas limité.

C) DÉROULEMENT DES RENCONTRES

1. 2 EQUIPES EFFECTIVEMENT PRESENTES

a) Catégorie Poussins

Utilisation de la feuille « rencontre à 2 équipes poussins »

Les 2 joueurs(euses) d'une équipe (Voir Art 3-B-a) sont désignés par les lettres A, B

Les 2 joueurs(euses) de l'équipe adverse sont désignés par les lettres X, Y

La rencontre se dispute sur deux tables.

L'ordre des parties est : AY–BX–Double–AX–BY

b) Catégories Benjamins, Minimes, Cadets et juniors

Utilisation de la feuille « rencontre à 2 équipes 3 joueurs »

Les 3 ou 4 joueurs(euses) d'une équipe (Voir Art 3-B-b) sont désignés par les lettres A, B, C (+ D)

Les 3 ou 4 joueurs(euses) de l'équipe adverse sont désignés par les lettres X, Y, Z. (+ W)

La rencontre se dispute sur deux tables.

L'ordre des parties est : AX-BY-CZ-BX-Double-AZ-CY-BZ-CX-AY

2. 3 EQUIPES EFFECTIVEMENT PRESENTES

a) Catégorie Poussins

Utilisation de la feuille « feuille de match à 3 équipes poussins » et « rencontre à 3 équipes poussins »

Les 2 joueurs(euses) de la 1ère équipe (voir Art 3-B-a) sont désignés par les lettres A, B

Les 2 joueurs(euses) de la 2ème équipe sont désignés par les lettres R, S

Les 2 joueurs(euses) de la 3ème équipe sont désignés par les lettres X, Y

Les rencontres (nommées R1, R2 et R3) se disputent sur trois tables.

L'ordre des parties est : BX-RY-AS-Double(R1)-BY-SX-AR-Double(R2)-AX-SY-BR-Double(R3)-AY-RX-BS

b) Catégories Benjamins, Minimes, Cadets et juniors

Utilisation de la feuille « feuille de match à 3 équipes » et « rencontre à 3 équipes »

Les 3 ou 4 joueurs(euses) de la 1ère équipe (voir Art 3-B-b) sont désignés par les lettres A, B, C (+ D)

Les 3 ou 4 joueurs(euses) de la 2ème équipe sont désignés par les lettres R, S, T (+ U)

Les 3 ou 4 joueurs(euses) de la 3ème équipe sont désignés par les lettres X, Y, Z (+ W)

Les rencontres nommées R1, R2 et R3 se disputent sur trois tables.

L'ordre des parties est : BX-TZ-CS-AY-SX-BR-Double(R1)-CZ-RY-BT-Double(R2)-AX-SZ-CT-Double(R3)-CY-RX-AS-BZ-TY-AR

3. 4 EQUIPES EFFECTIVEMENT PRESENTES

L'ordre des rencontres est : équipe 1 contre équipe 4 et équipe 3 contre équipe 2 puis les vainqueurs et les perdants des deux premières rencontres s'affrontent.

Le déroulement des rencontres est le même que pour celui des **2 équipes effectivement présentes** (voir Art 3-C-1,a et b).

La constitution des doubles est laissée à l'appréciation des capitaines parmi les joueurs de l'équipe.

Les parties se disputent dans l'ordre de la feuille de rencontre.

Toutes les parties sont jouées à l'exception de la journée des titres qui se joue à la victoire acquise.

D) DECOMPTE DES POINTS

a) Pour chaque partie d'une rencontre, six cas peuvent se présenter :

- Un joueur gagne une partie (par forfait ou non) : son association marque **2 points**.
- Un joueur dispute une partie jusqu'à son terme et perd : son association marque **1 point**.
- Un joueur abandonne au cours d'une partie : son association marque **1 point**, le résultat individuel est comptabilisé pour les 2 adversaires, et le joueur ne peut plus disputer ses éventuelles parties restantes.
- 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, et le paragraphe b) ci-dessous s'applique ensuite jusqu'à la fin de la rencontre.
- Une partie n'est pas disputée pour cause d'absence d'un des 2 adversaires ou pour cause d'impossibilité due au paragraphe b) ci-dessous : l'association fautive marque **0 point**, le résultat individuel n'est pas comptabilisé pour les 2 adversaires et le paragraphe b) ci-dessous s'applique ensuite jusqu'à la fin de la rencontre.
- Une partie n'est pas disputée pour cause d'absence des 2 adversaires : les 2 associations marquent **0 point**.

b) joueur qui abandonne au cours d'une partie, quelque soit le motif, ou qui refuse de disputer une partie, ne peut en aucun cas participer aux éventuelles parties restantes (y compris les doubles), et il marque à chaque fois 0 point pour son équipe;

Si un justificatif montrant l'incapacité du joueur ce jour-là à disputer ou à finir une rencontre est envoyé au Comité Départemental dans les 5 jours suivant la rencontre, la commission sportive départementale apprécie s'il y a lieu de rétablir le(s) point(s)-partie de la défaite pour l'équipe concernée. (Certificat médical, etc...)

