



# REGLEMENT SAISON 2025-2026 CHAMPIONNAT DES JEUNES PAR EQUIPES DU VAL-DE-MARNE

## PREAMBULE

Coefficient pour les points classement individuel : 0,75

### 1. QUALIFICATION DES PARTICIPANTS

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

Il comprend les cinq catégories suivantes :

- Poussins
- Benjamins
- Minimes
- Cadets
- Juniors

### 2. STRUCTURE DU CHAMPIONNAT

Chaque catégorie comprend X divisions.

Chaque division comprend 4 équipes, sauf éventuellement les deux dernières.

La composition des divisions de la 1<sup>re</sup> 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.

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.

~~La journée des titres regroupe les divisions 1 et 2 seulement.~~

Après le championnat régulier, un **classement général** est établi. Ce classement détermine quelles équipes peuvent participer à une journée supplémentaire appelée : **Journée des Titres**.

La journée des titres regroupe les équipes des divisions 1 et 2 dans une seule division.

### 3. ORGANISATION SPORTIVE

#### 3.1. Formule de la compétition

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.

### 3.2. Responsabilité de l'équipe recevant

Dans le cas où l'équipe désignée recevant est dans l'incapacité de recevoir, elle a l'obligation :

- De prévenir dès que possible les responsables des équipes qu'elle devait accueillir ;
- De se concerter avec les responsables des autres équipes de la division pour définir une équipe acceptant de recevoir dans sa salle ;
- D'étendre sa recherche de salle à tout le département si aucun accord n'est trouvé avec les équipes de sa division ;
- D'informer, les autres équipes, le Comité Départemental du changement de lieu de la compétition, lorsque l'accord sur le lieu de la rencontre a été défini.

### 3.3. Composition des équipes

Les équipes sont composées **pour la journée** de :

a) Catégorie Poussins

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

b) Catégories Benjamins, Minimes, Cadets et Juniors

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

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

### 3.4. Déroulement des rencontres

#### 3.4.1. Deux équipes effectivement présentes

a) Catégorie Poussins

Utilisation de la feuille « rencontre à 2 équipes poussins »

Les 2 joueurs d'une équipe (voir paragraphe 3.3 a) ) sont désignés par les lettres A, B

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

La rencontre se dispute sur deux tables.

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

b) Catégories Benjamins, Minimes, Cadets et Juniors

Utilisation de la feuille « rencontre à 2 équipes 3 joueurs » (10 parties).

Les 3 joueurs d'une équipe (voir le paragraphe 3.3 b) ) sont désignés par les lettres A, B, C

Les 3 joueurs de l'équipe adverse sont désignés par les lettres X, Y, Z.

La rencontre se dispute sur deux tables.

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

#### 3.4.2. Trois équipes effectivement présentes

c) Catégorie Poussins

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

Les 2 joueurs de la 1<sup>re</sup> équipe (voir paragraphe 3.3 a) ) sont désignés par les lettres A, B

Les 2 joueurs de la 2<sup>e</sup> équipe sont désignés par les lettres R, S

Les 2 joueurs de la 3<sup>e</sup> 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



d) Catégories Benjamins, Minimes, Cadets et Juniors

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

Les 3 joueurs de la 1<sup>ère</sup> équipe (voir paragraphe 3.3 b) ) sont désignés par les lettres A, B, C.

Les 3 joueurs de la 2<sup>e</sup> équipe sont désignés par les lettres R, S, T.

Les 3 joueurs de la 3<sup>e</sup> équipe sont désignés par les lettres X, Y, Z.

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

### 3.4.3. Quatre équipes effectivement présentes

e) Catégorie Poussins

Le déroulement des rencontres est le même que celui pour les deux équipes présentes (voir paragraphe 3.4.1 a) ).

f) Catégories Benjamins, Minimes, Cadets et Juniors

Utilisation de la feuille « rencontre à 2 équipes » (7 parties).

Les 3 joueurs d'une équipe (voir paragraphe 3.3 b) ) sont désignés par les lettres A, B, C.

Les 3 joueurs de l'équipe adverse sont désignés par les lettres X, Y, Z.

La rencontre se dispute sur deux tables.

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

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. Les capitaines d'équipe décident de la composition des doubles parmi les joueurs de leur équipe.

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

## 3.5. Décompte des points

g) 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 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.

h) Un joueur qui abandonne au cours d'une partie, quel que 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.)

**Attention !** Un joueur présent mais blessé dès son arrivée est considéré comme absent, sauf blessure dûment constatée durant l'échauffement et confirmée par un certificat médical envoyé au Comité Départemental dans les 5 jours suivant la rencontre.



- i) L'addition des points-partie obtenus par chaque équipe détermine le résultat de la rencontre.

### 3.6. Qualification et brûlage

Une association peut être représentée dans chaque catégorie par autant d'équipes qu'elle le désire. Le nombre d'équipes par association dans une division n'est pas limité.

Un joueur ou une joueuse ne peut participer qu'à une seule rencontre par tour.

Les poussins sont autorisés à jouer dans les catégories poussins ou benjamins. Pour les autres catégories, un joueur ne peut jouer que dans sa catégorie ou dans une catégorie supérieure.

## 4. MONTEES ET DESCENTES

A l'issue de chaque journée, la première équipe de chaque division accède à la division immédiatement supérieure (sauf pour la 1<sup>re</sup> division).

La dernière équipe descend dans la division immédiatement inférieure (sauf pour la dernière division).

Une équipe forfait descend de division pour la journée suivante.

## 5. CLASSEMENT GENERAL

Il est établi un classement général à l'issue de la journée finale.

## 6. HORAIRES

1<sup>er</sup> tour : pointage : 8h30 - 8h45                      début : 9h

2<sup>e</sup> tour : pointage : 10h30 - 10h45                    début : 11h

**Dès qu'il arrive dans la salle de compétition, le capitaine d'équipe doit présenter la feuille de composition d'équipe remplie (nom complet de l'équipe et nom, prénom, n° licence, points classement des joueurs), accompagnée des licences au responsable présent dans la salle.**

## 7. RETARD OU FORFAIT

### 7.1. Retard

Une formation, en cas de retard, est pénalisée de la manière suivante :

Si le retard au pointage dépasse 15 minutes, soit après 09H00, l'équipe est forfait.

### 7.2. Forfait

La formation qui ne présente qu'un joueur (ou joueuse) est déclarée forfait.

**4 rencontres perdues par forfait entraînent le forfait général de cette équipe.**

## 8. FEUILLES DE RENCONTRES

L'ensemble des feuilles de rencontre est regroupé par l'équipe qui reçoit et les transmet au responsable du championnat des jeunes avant le mercredi suivant ces rencontres.



## 9. ENGAGEMENTS

Les droits d'engagements sont fixés par le Comité Départemental.

Engagements pour la 1<sup>re</sup> journée : les engagements, accompagnés du règlement des droits d'engagement, doivent parvenir au Comité Départemental avant la date prévue au calendrier.

Tout engagement pour une journée suivante doit parvenir 15 jours avant la date de la compétition.

## 10. ARBITRAGE

L'arbitrage des parties est assuré de façon alternée par les joueurs des équipes.

## 11. RESERVES, RECLAMATIONS, TENUE, DISCIPLINE

Les règles du championnat de France par équipes s'appliquent au championnat des Jeunes par équipes, la commission sportive étant seule juge quant à l'interprétation du présent règlement.

## 12. BALLE ET FEUILLES DE RENCONTRE

L'association qui organise une journée de championnat des jeunes doit fournir les balles, celles-ci devant être agréées par la FFTT ou l'ITTF.

Les feuilles de rencontre sont fournies par le Comité Départemental.

## 13. JOURNEE DES TITRES

Pour participer à la journée finale dans les divisions 1 et 2 (attribution du titre), un joueur ou une joueuse 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 en deuxième phase doit être le plus faible de l'équipe.

Les équipes classées de 1 à 8 dans chaque catégorie sont qualifiées pour la journée des titres.

Les équipes sont intégrées dans un tableau à classement intégral (KO 8). Le juge arbitre est habilité à changer la formule dans le cas où une catégorie est incomplète.

Les rencontres s'arrêtent à la victoire acquise.