

COUPE D'EURE ET LOIR ADULTES

REGLEMENT

Article 1 : Organisation

La coupe d'Eure et Loir est **une compétition par équipes de deux joueurs/joueuses**, organisée par la commission sportive. Elle est placée sous la responsabilité d'un juge-arbitre désigné par cette commission. Les rencontres se dérouleront sur 3 journées le **vendredi soir**.

Article 2 : Les participants

Tous les joueurs licenciés traditionnels du département né(e)s en **2008** et avant, peuvent composer une équipe pour la « Coupe d'Eure et Loir adultes » sous réserve de respecter le règlement de la F.F.T.T. s'appliquant à leur catégorie. La présentation de la licence à jour est obligatoire.

Les jeunes joueurs ou joueuses, de benjamins à juniors, peuvent participer, sans aucun surclassement, aux épreuves individuelles et par équipes organisées dans les catégories d'âge supérieures à la leur.

A partir de la catégorie benjamins, les jeunes peuvent donc participer à la coupe d'Eure et Loir.

La commission médicale fédérale et la direction technique nationale rappellent néanmoins que :

- le volume de compétition doit être adapté au jeune âge des joueurs ;
- les horaires des épreuves seniors auxquels participent les jeunes joueurs ou joueuses doivent être compatibles avec la nécessité de protection de la santé des sportifs prévu à l'article L231-5 du code du sport.

Les poussins et poussines, quant à eux, ne peuvent pas participer aux épreuves juniors et seniors : il ne leur est donc pas possible de participer à la coupe d'Eure et Loir !

Article 3 : La formation des équipes, le remplacement d'un joueur et le forfait d'une équipe

Une équipe peut être formée de deux garçons, de deux filles ou peut-être mixte. Lors de l'inscription, le nom des joueurs de l'équipe devra être précisé. Les points classement pris en compte seront ceux du début de la phase aller (= pas les points mensuels).

Chaque joueur (se) ne pourra participer qu'à un seul tableau et une seule et même équipe tout au long de la saison, les rencontres des différents tableaux se déroulant aux mêmes journées.

Un joueur, forfait lors d'un tour, pourra être remplacé par n'importe quel joueur, si et seulement si son nombre de point ne dépassent pas le nombre de point du joueur remplacé. Le joueur forfait pourra réintégrer l'équipe sur présentation d'un certificat médical dès le tour suivant.

Une équipe forfait la 1^{ère} journée, le sera par conséquent la seconde et les autres. Chaque équipe faisant l'objet d'un « forfait non justifié » auprès du responsable de la coupe ou du secrétariat du Comité, se verra pénalisé par une amende équivalente au montant de son engagement.

Article 4 : Le déroulement de la compétition

4.1 La répartition des équipes dans les tableaux

Les inscriptions des équipes se font librement : il n'y plus de bornage pré-établi pour les tableaux.

Concrètement, les équipes inscrites sont classées par ordre de points décroissant (*cumul des deux joueurs annoncés dans la composition initiale – points de début de phase aller*). Les équipes ainsi classées sont prises **en bloc de 12 pour former un tableau complet**. Cinq tableaux sont envisagés et sont désignés par le nom de bénévoles ayant œuvré pour le tennis de table eurélien :

- 1. Les équipes classées de 1 à 12 dans le tableau « Jean BENIC »**
- 2. Les équipes classées de 13 à 24 dans le tableau « Jean MAIGNAN »**
- 3. Les équipes classées de 25 à 36 dans le tableau « Michel POCHIC »**
- 4. Les équipes classées de 37 à 48 dans le tableau « Emile COUBARD »**
- 5. Les équipes classées de 49 à 60 dans le tableau « Janine BERTHIER »**

ATTENTION : si deux ou plusieurs équipes ont le même nombre de points pour le placement dans les différents tableaux, la priorité sera donnée à l'équipe qui a le plus jeune joueur.

Si le dernier tableau n'est pas complet à 12 équipes, une formule sera choisie par les organisateurs afin de faire jouer suffisamment les équipes du dernier tableau, en nous acheminant aussi vers une finale au dernier tour. Parmi les adaptations possibles, citons par exemple :

- respect de la formule avec poules puis tableau final, avec quelques poules incomplètes formée seulement de deux équipes

- poule(s) à plus de 3 équipes, plusieurs rencontres de la même poule pouvant alors être lancées en même temps
- si très peu d'équipes, intégration dans le tableau précédent avec alors une ou plusieurs poules de 4 équipes (plusieurs rencontres de la poule lancées en même temps)

Si nous avons plus de 60 équipes inscrites, de nouveaux tableaux seront créés pour répondre au nombre total d'équipes inscrites.

Au 15 décembre 2017, les tableaux seront ainsi constitués et ne seront plus modifiables (pour une inscription oubliée ou une modification de la composition d'une équipe...).

4.2 La répartition des 12 équipes dans les poules

A l'intérieur du bloc de 12 équipes classées par ordre de points décroissant, les poules de chaque tableau seront constituées de la façon suivante :

	Poule 1	Poule 2	Poule 3	Poule 4
1 ^{er}	Equipe n° 1	Equipe n° 2	Equipe n° 3	Equipe n° 4
2 ^{ème}	Tirage au sort d'une équipe entre n°5 et n°8	Tirage au sort d'une équipe entre n°5 et n°8	Tirage au sort d'une équipe entre n°5 et n°8	Tirage au sort d'une équipe entre n°5 et n°8
3 ^{ème}	Tirage au sort d'une équipe entre n°9 et n°12	Tirage au sort d'une équipe entre n°9 et n°12	Tirage au sort d'une équipe entre n°9 et n°12	Tirage au sort d'une équipe entre n°9 et n°12

Dans la mesure du possible, les organisateurs éviteront que deux équipes d'un même club ne soient dans la même poule.

Dans chaque tableau, 4 poules de 3 équipes sont formées, les deux premières étant qualifiées pour disputer le tableau à élimination directe (1/4 de finale puis 1/2 finale puis finale).

Si deux ou plusieurs équipes sont à égalité de points, à l'issue des poules, elles seront classées par un départage général selon l'ordre suivant :

- 1- le quotient des parties gagnées par les parties perdues.
- 2- le quotient des manches gagnées par les manches perdues.
- 3- le quotient des points gagnés par les points perdus.
- 4- la présence dans l'équipe du plus jeune joueur.

4.3 Le placement dans le tableau à élimination directe

Les deux équipes sortant de poule sont placées dans le tableau de la façon suivante :

- L'équipe vainqueur de la poule 1 à la place 1
- L'équipe vainqueur de la poule 2 à la place 2
- L'équipe vainqueur des poules 3 et 4 par tirage au sort pour les places 3 ou 4

- Les équipes classées 2^{ème} de poule par tirage au sort dans les places 5 à 8, dans la moitié de tableau opposée à leur 1^{er} de poule respectif.

4.4 Le déroulement d'une rencontre

Dans les poules ou le tableau final, une rencontre s'arrêtera au score acquis (1^{ère} équipe qui remporte trois parties).

Les joueurs seront désignés par les lettres **A et B** d'une part, et **X et Y** d'autre part.

Les parties seront disputées dans l'ordre suivant :

[**A** contre **X**] - [**B** contre **Y**] - [*Double* : **AB** contre **XY**] - [**A** contre **Y**] - [**B** contre **X**]

Chaque partie se déroulera en 3 manches gagnantes de 11 points.

Article 5 : Les inscriptions

Le montant des inscriptions est fixé à **20 euros par équipe** et la date limite est fixée au **Vendredi 15 Décembre 2017 dernier délai**.

Les bordereaux d'inscriptions devront parvenir au Comité impérativement avant la date limite d'inscription.