



REGLEMENT DU GENERATION CLUB

Responsable de la compétition :	CDTT92 1 Rue de la Poterie 93200 SAINT-DENIS
Téléphone :	01 58 34 70 73
Mail :	cdtt92@gmail.com
Responsable par délégation :	M. JAUMOTTE Ludovic
Date de clôture des engagements : (Limite de réception au CDTT 92)	mercredi 17 mai 2023 à 17h00
Date de clôture des remplacements : (Limite de réception au CDTT 92)	jeudi 08 juin 2023 à 12h00 (dernier délai)
Dates de l'épreuve :	17 et 18 juin 2023
Lieux de l'épreuve :	Groupe 1 au Complexe Sportif Eric Tabarly – ANTONY Groupe 2 au Gymnase Jules Verne – CHATENAY-MALABRY Groupe 3 à définir
Coefficient de l'épreuve :	0,75
Tarif des Engagements :	7 € par joueur inscrit

L'affectation des catégories dans l'une des salles ainsi que les horaires seront établis en fonction des engagements dans chaque catégorie et diffusés ultérieurement.

IMPORTANT

Les engagements doivent être saisis en utilisant exclusivement l'espace « Mon club » sur <http://monclub.fftt.com>,

Les demandes de surclassement sont à préciser en même temps que les engagements sur le questionnaire dédié dans l'espace « Mon club ».

Tout autre moyen de communication des engagements ne sera pas pris en considération.

Les remplacements avant l'épreuve devront être adressés exclusivement via le questionnaire prévu à cet effet jusqu'au 08/06 et par mail au CDTT92 au-delà de cette date.

Les arbitres, **officiels ou non**, sont à préciser sur le questionnaire prévu à cet effet sur l'espace « Mon club ».

Pour l'ensemble des saisies (engagements, surclassement, remplacements, arbitres), se référer au paragraphe « Saisies des engagements » en fin de règlement.

Les dates et heures indiquées dans l'entête ci-dessus sont des délais de rigueur. Passé ces délais, aucune demande ne sera prise en compte.

Le montant des engagements sera ajouté à la facture départementale adressée à chaque association.

Article 1 : Généralités

Le Génération Club (Challenge Erik ASCHEHOUG) est une épreuve par équipe de Club.

Cette épreuve départementale se déroulera les samedi et dimanche 17 et 18 Juin 2023.

Article 2 : Conditions de participation

Sauf précision nécessaire, les termes « joueur, licencié, engagé... » désignent indifféremment les garçons/hommes et les filles/dames.

Une délégation engagée est répartie dans **cinq catégories distinctes** : -11 ans (Poussins/Benjamins), -13 ans (Minimes), -15 ans (Cadets), -19 ans (Juniors), +19 ans (Seniors/Vétérans).

Limites d'engagements autorisés par catégorie :

En -11 ans : 4 garçons/filles ;

En -13 ans : 4 garçons/filles ;

En -15 ans : 4 garçons/filles ;

En -19 ans : 4 garçons/filles ;

En +19 ans : 4 hommes/ femmes ; Obligation d'avoir au moins 1 vétéran(e)

Le principe de mixité est obligatoire dans chaque catégorie.

Les associations doivent fournir la liste de leurs engagés dans les délais impartis (voir fiche signalétique page précédente).

En aucun cas il ne sera pris d'engagement supplémentaire après la date de clôture.

Chaque association peut demander que des engagés participent à l'épreuve **jusqu'à deux catégories immédiatement supérieures à la leur**, à condition que la catégorie d'origine du joueur pour lequel le surclassement est demandé soit complète (au moins 3 engagés) avec des joueurs de la catégorie correspondante. **Les demandes de surclassement sont à préciser en même temps que les engagements via le questionnaire spécifique.**

(Voir modalités au paragraphe « Saisies des engagements » en fin de règlement).

Tous les joueurs inscrits via l'espace « Mon club » (<http://monclub.fft.com>) doivent être licenciés à la date de clôture des engagements. Un joueur ne pourra être remplacé que par un autre joueur **licencié à la date de clôture des remplacements**.

Une association ne peut pas engager plus de 2 mutés et 2 étrangers, toutes catégories confondues.

Tous les joueurs doivent être titulaires d'une licence "compétition" aux dates de clôture spécifiées en tête de ce règlement. Les joueurs sous licence "loisir" basculeront automatiquement en licence "compétition".

Le joueur doit se présenter au pointage avec un document officiel permettant de vérifier l'exactitude de sa licenciation et sa situation vis-à-vis de la certification médicale.

Si la mention « en règle avec la certification médicale » figure sur le document présenté, le joueur est autorisé à jouer.

Si la mention « sans pratique sportive » figure sur le document présenté ou s'il ne peut fournir la preuve de sa licenciation avec certification médicale, il doit fournir un certificat médical indépendant en cours de validité, avec la mention "en compétition", datant de moins d'un an pour les majeurs, et de moins de six mois pour les mineurs. (Règlements Généraux FFTT, section 5-Règlement médical, Chapitre III, art.9). L'auto-questionnaire de santé n'est pas accepté en lieu et place du certificat médical pour la participation à l'épreuve.

S'il ne peut justifier de sa licenciation et de sa certification médicale, **il n'est pas autorisé à jouer**.

Pour attester de l'exactitude de la licenciation d'un joueur, seuls les documents suivants sont acceptés :

- Attestation de licence personnelle ou collective (imprimée ou affichée numériquement), sur laquelle figure le nom du joueur,
- Accès internet à l'adresse suivante : <https://malicence.fft.com> et affichage de l'attestation de licence sur l'espace licencié (Nécessite une identification + mot de passe propre à chaque licencié),
- Affichage de la licence joueur sur l'application « FFTT » (application pour smartphones).

Si un joueur présente une attestation de licence phase 1 en 2^{ème} phase, respectant la législation sur la certification médicale, il sera autorisé à jouer.

Les personnes présentes sur le « banc », situé à proximité de l'aire de jeu, doivent être titulaires d'une licence (loisir ou compétition). Le juge-arbitre et/ou l'arbitre doivent s'assurer de leur licenciation. A défaut de pouvoir justifier de leur licenciation, ces personnes devront quitter le banc et rejoindre les tribunes.

Article 3 : Modalités et droit d'engagement

Chaque association doit saisir ses engagements exclusivement par internet via l'espace « Mon club » **(Voir le paragraphe « Saisies des engagements » en fin de règlement)**. Tout autre moyen de communication des engagements ne sera pas pris en considération. **Chaque association s'engage à respecter les limites définies à l'article 2.**

En -9 ans et -11 ans : Sélectionner les joueurs dans les catégories Poussins + Benjamins,

En -13 ans, -15 ans et -19 ans : Sélectionner les joueurs respectivement dans les catégories Minimes, Cadets, Juniors,

En +19 ans : Sélectionner les joueurs dans les catégories Seniors + Vétérans.

À la clôture des engagements saisis par internet, si les limites par catégorie définies à l'article 2 sont dépassées, seuls seront conservés les premiers engagés de chaque catégorie, pris dans l'ordre décroissant des points licence au jour de la clôture (points licence de 2^{ème} phase), pour réduire leur nombre à la limite maximale fixée.

Article 4 : Balles et maillots

Les balles utilisées seront des balles plastiques homologuées, de couleur blanche.

Les joueurs se présenteront dans les aires de jeu en tenue réglementaire. Les tenues (short, ou jupe, et maillot) ne pourront pas être de couleur blanche.

Article 5 : Composition des Groupes

La composition définitive des groupes sera établie après la clôture des remplacements, au moins une semaine avant l'épreuve.

Pour effectuer la mise en groupes, les délégations sont préalablement classées dans l'ordre décroissant du cumul des points/classement de tous leurs joueurs engagés, inscrits sur la licence de la phase en cours à la date de clôture des remplacements.

Les huit délégations avec le cumul de points-classement le plus important seront affectées au groupe 1, les huit suivantes au groupe 2 et les délégations restantes seront placées dans le groupe 3.

Nota : D'une année sur l'autre les bonus et malus acquis lors de l'édition précédente seront incorporés au cumul des points-classement de chaque délégation.

Article 6 : Organisation Sportive

La compétition se déroule sous la forme d'une Poule de 8 entre les délégations d'un même groupe, soit un total de 7 rencontres pour chaque délégation.

Dans les cinq catégories citées à l'article 2, les rencontres se déroulent par équipe de 3 joueurs. Il faut impérativement présenter une équipe mixte dans chaque catégorie, au moins un vétéran dans la catégorie + 19 ans. En cas de non-respect de ces obligations, on ne pourra inscrire que 2 joueurs dans la catégorie concernée.

Dans chaque composition d'équipe, les 3 joueurs doivent être présentés par ordre décroissant de points. Le capitaine de la délégation a le droit de changer les joueurs composant son équipe à chaque nouvelle rencontre Interclub.

Les lettres A, B, C sont attribuées à l'équipe première nommée. Les lettres X, Y, Z sont attribuées à l'autre équipe.

L'ordre des parties dans chaque rencontre est : AX – BY – CZ.

La rencontre s'arrête lorsque les 3 parties ont été effectuées dans chaque catégorie, soit un total de 15 parties. Les parties se jouent au meilleur des cinq manches.

En fonction de la salle, le Juge-Arbitre établit l'horaire général avec 3 tours le samedi après-midi et 4 tours sur la journée du dimanche. Toutes les catégories d'une rencontre doivent commencer en même temps sauf si le nombre de tables est insuffisant. Dans ce cas, la ou les catégories non lancées le seront dès lors qu'une catégorie aura terminée. Ensuite, chaque catégorie enchaînera ses trois parties indépendamment des autres.

Dispositions particulières pour le 3^{ème} groupe :

Allègement à 3 catégories :

En -13 ans : Maximum 4 garçons/filles ; (regroupant les catégories Poussins, Benjamins, Minimes)

En -19 ans : Maximum 4 garçons/filles ; (regroupant les catégories Cadets, Juniors)

En +19 ans : Maximum 4 hommes/ femmes avec obligation d'avoir au moins 1 vétéran.

Les poussins ne peuvent pas être surclassés.

La compétition pour le groupe 3 se déroulera de préférence sous la forme d'une poule mais pourra être adaptée par le Juge-Arbitre en fonction du nombre de délégations participantes.

Article 7 : Décompte des résultats dans le groupe

Dans le cas d'une poule (groupes 1 et 2), les délégations sont opposées en rencontres aller uniquement.

Pour chaque partie d'une rencontre, les points-partie suivants sont attribués :

- Victoire, par forfait ou non : 2 points

- Défaite ou abandon au cours d'une partie : 1 point

- Absence ou refus de disputer une partie : 0 point

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

Toutes les parties d'une rencontre sont jouées même si l'une des deux délégations a un total de points-parties supérieur à la moitié du total des points-parties possibles.

Les points-rencontre suivants sont attribués :

- une victoire : 3 points ;

- un résultat nul : 2 points ;

- une défaite : 1 point ;

- une défaite par pénalité : 0 point ;

- une défaite par forfait : 0 point.

Le classement des délégations dans une poule est établi dans l'ordre décroissant du nombre de points-rencontre. Les délégations à égalité sont départagées suivant le quotient des points-parties gagnées par les points-parties perdues sur l'ensemble des rencontres de la poule.

Chaque fois qu'une ou plusieurs équipes ne peuvent pas être classées, il convient de recommencer la procédure du départage, décrite ci-après de manière chronologique, pour celles restant encore à égalité :

- a) en cas d'égalité persistante, les équipes sont départagées en faisant le total de leurs points-rencontres sur les rencontres disputées entre elles ;
- b) en cas d'égalité persistante, les équipes sont départagées suivant le quotient des points-parties gagnées par les points-parties perdues sur les rencontres disputées entre elles ;
- c) en cas d'égalité persistante, les équipes sont départagées suivant le quotient des manches gagnées par les manches perdues sur les rencontres disputées entre elles ;
- d) si l'égalité persiste, les équipes sont départagées suivant le quotient des points-jeu gagnés par les points-jeu perdus sur les rencontres disputées entre elles.

Article 8 : Classement des associations

Le classement général du challenge Génération Club est établi en fonction des résultats dans les différents groupes comme suit :

- Le groupe 1 définit les places 1 à 8 en fonction du résultat du TOP 8 du groupe
- Le groupe 2 définit les places 9 à 16 en fonction du résultat du TOP 8 du groupe
- Le groupe 3 définit les places 17 jusqu'au dernier en fonction du résultat de leur compétition

Article 9 : Ouverture des salles

La salle sera ouverte 1 heure 30 au moins avant la première rencontre.

Article 10 : Échauffement

Durant la compétition, l'échauffement à la table ne sera toléré que dans sa future travée, et pas sur une table contigüe à une partie en cours.

Article 11 : Remplacement des joueurs

Avant le 08/06 :

Tout joueur pourra être remplacé dans sa délégation par un joueur de la même catégorie, ayant un classement (points-licence) inférieur ou égal au joueur remplacé, et dont la licence est validée, au plus tard, à la date de clôture des remplacements. La comparaison des points-licence se fera au jour de l'annonce du remplacement. Toute demande qui ne satisferait pas à ces règles sera rejetée.

La demande de remplacement devra comporter les informations suivantes :

- **Nom, prénom et catégorie d'âge** du joueur à remplacer ;
- **Nom, prénom, numéro de licence et nombre de points-licence** du joueur remplaçant.

Elle doit être communiquée **exclusivement par saisie via le formulaire spécifique** au plus tard **le jeudi 8 juin à 12h00**.
(Voir modalités au paragraphe « Saisies des engagements » en fin de règlement).

Après le 08/06 :

Après cette date, les remplacements seront autorisés jusqu'au jour de l'épreuve, par mail au CDTT92 : même catégorie, classement inférieur ou égal au joueur remplacé, licence validée au plus tard à la date de clôture des remplacements (le joueur remplaçant devra donc obligatoirement avoir une licence validée au plus tard le 08 juin).

Malus si remplacement après le 08/06 :

Si un remplacement a lieu après le 08/06, et que le cumul de points/classement d'une délégation devient inférieur à celui d'une délégation du groupe inférieur, alors l'association concernée aura un malus pour l'établissement des groupes de la saison suivante, correspondant à la différence de points entre les joueurs remplacés et remplaçants. L'association restera cependant dans le groupe initialement déterminé par la composition d'origine de la délégation.

Article 12 : Retard

Une fois une rencontre lancée, il est toléré un retard de maximum 15 min pour la délégation.

Concernant les joueurs, s'ils ne se présentent pas dans l'aire de jeu où ils doivent évoluer 5 minutes après l'appel de leur nom, ils seront forfaités pour la partie où ils ne se seront pas présentés. Ils pourront cependant jouer les rencontres suivantes. Cela sera assimilé à un forfait et l'équipe marquera 0 point pour cette partie.

La composition des équipes (art.6 : joueurs dans l'ordre décroissant de points-licence) devra être donnée au responsable de travée ou JA au plus tard 20 min avant le début de la rencontre. Sans retour de la part du capitaine 15 min avant le début de la rencontre, le JA mettra par défaut l'équipe avec les 3 meilleurs joueurs aux points-licence par catégorie sur la feuille.

Article 13 : Récompenses, bonus/malus

Les récompenses seront attribuées aux trois premiers clubs de chaque groupe sous la forme de bons d'achat et d'une coupe.

Des points bonus seront également accordés aux trois premiers de chaque groupe ainsi que des points malus aux 2 derniers pour l'établissement des groupes de la saison suivante. Les points malus décrits à l'article 11 sont aussi pris en compte.

Les récompenses et points s'attribuent de la manière suivante :

Groupe 1 :

1^{er} : + 1 000 pts + 500 €

2^{ème} : + 500 pts + 250 €

3^{ème} : + 250 pts + 100 €

...

7^{ème} : - 250 pts

8^{ème} : - 500 pts

Groupe 2 :

1^{er} : + 1 000 pts + 200 €

2^{ème} : + 500 pts + 100 €

3^{ème} : + 250 pts + 50 €

...

7^{ème} : - 250 pts

8^{ème} : - 500 pts

Groupe 3 :

1^{er} : + 1 000 pts + 100 €

2^{ème} : + 500 pts + 50 €

3^{ème} : + 250 pts + 25 €

Article 14 : Cartons disciplinaires

Les cartons disciplinaires infligés pendant l'épreuve sont assimilés et cumulés à ceux des épreuves « autres compétitions par équipe ».

Article 15 : Litige

Le jour de l'épreuve, les réclamations doivent être formulées exclusivement auprès du responsable délégué de la compétition qui est seul habilité à gérer les litiges. Si la compétition se déroule sur plusieurs sites, il sera désigné un juge-arbitre par site où le responsable délégué de la compétition n'est pas présent. Ce juge-arbitre aura délégation pour la gestion des litiges. En cas de difficultés pour traiter un litige, ce dernier prendra contact avec le responsable délégué de la compétition.

Article 16 : Mise à disposition d'arbitres

Afin que la compétition puisse se dérouler dans les meilleures conditions, il est demandé aux clubs de mettre à disposition dans la mesure du possible des responsables de l'arbitrage de la compétition, au moins un ou deux arbitres (ou aides faisant fonction d'arbitres), effectivement présents et actifs pendant la durée complète de l'épreuve :

- Groupes 1 et 2 : deux arbitres par journée d'épreuve,

- Groupe 3 : un arbitre par journée d'épreuve.

(Voir le paragraphe « Saisies des engagements » en fin de règlement pour la saisie des arbitres)

Pour toute réclamation, seul le règlement diffusé par le CDTT92 fait foi.

Saisies des engagements

Les formulaires et questionnaires sont accessibles via l'espace club (<https://monclub.fft.com>)

Engagements : sur votre espace club, sélectionnez les joueurs et joueuses à partir de vos listes de licenciés présentées via le lien « Sportifs » puis « Engagements », et l'épreuve intitulée « D92_Engagements Generation Club ». **Veillez respecter les limites et obligations indiquées à l'article 2 du présent règlement.**

Surclassements : Pensez bien à sélectionner au préalable le joueur à surclasser dans la liste des engagements, puis accédez à la rubrique « Administratif » puis « Questionnaires » et ouvrez le questionnaire « D92_GENERATION CLUB - demandes surclassements ». Indiquez le numéro de licence, le nom, le prénom et la catégorie d'origine suivie de la catégorie souhaitée.

Remplacements :

Jusqu'à la date limite indiquée en tête de ce règlement, les demandes de remplacements devront être formulées exclusivement via votre espace club, à la rubrique « Administratif » puis « Questionnaires », ouvrez le questionnaire « D92_GENERATION CLUB – Remplacements ». Indiquez le numéro de licence, le nom, le prénom et la catégorie du joueur à remplacer, suivi du numéro de licence, le nom, le prénom et la catégorie du joueur remplaçant.

Après la date limite indiquée en tête de ce règlement, les demandes de remplacements seront à formuler exclusivement par mail, adressé au CDTT92, en fournissant les mêmes renseignements que ceux indiqués sur la partie « questionnaire » décrit ci-dessus.

Arbitres : la saisie est à faire en suivant la rubrique « Administratif » puis « Questionnaires », puis ouvrez « D92_GENERATION CLUB – Arbitres ».