

# INTERCLUBS JEUNES

Mis à jour le 11/04/2007

## 1. Préambule

La compétition dénommée "Interclubs" est placée sous la responsabilité de la Commission Régionale des Interclubs.

Les clubs picards affiliés à la FFTT peuvent y engager des équipes, composées de joueurs licenciés des catégories benjamins, minimes et cadets (garçons et filles).

Aucune fille ne peut participer dans une équipe de garçons et réciproquement.

## 2. Engagement et caution

La commission régionale transmet, au moins un mois avant la date du tour départemental, une circulaire relative aux modalités d'engagement.

Les clubs envoient dans les délais impartis la liste nominative des joueurs composant les équipes qu'ils engagent, impérativement accompagnée de deux chèques à l'ordre de la "Ligue de Picardie tennis de table" :

- le premier correspond aux droits d'inscription, fonction du nombre et de la catégorie des équipes engagées. Ce montant est fixé chaque année par la Ligue ;
- le second, du même montant, correspond à la caution de l'ensemble des équipes engagées par le club.

En cas de forfait d'une équipe, la caution correspondante est encaissée et confisquée.

## 3. Composition des équipes - qualification des joueurs

Chaque équipe est composée de :

- ~~2 ou 3 joueurs dans la catégorie benjamin(e)s, le 3<sup>ème</sup> joueur ne pouvant participer qu'au double~~
- 3 joueurs dans les catégories benjamins, minimes et cadet(te)s.

Un joueur peut participer dans une équipe de catégorie d'âge supérieure à la sienne.

Une équipe peut comporter, au plus, un muté et un étranger.

Sur l'ensemble des 2 tours, chaque équipe peut avoir été composée de 3 joueurs au plus dans la catégorie benjamin(e) et 4 joueurs au plus dans les autres catégories.

Le total de la cotation des joueurs composant cette équipe ne peut en aucun cas être augmentée en cas de remplacement d'un joueur.

Un joueur ne peut changer d'équipe, de la même association, que pour jouer dans une équipe de numéro inférieur. Un joueur ne peut participer qu'au sein d'une seule équipe au cours d'une journée.

## 4. Formule de la compétition

En **benjamins**, minimes et cadets, les joueurs effectuent 5 rencontres dont l'ordre est :  
A / Y, B / X, C / Z, A / X, B / Y.

~~En benjamins, les joueurs effectuent 5 rencontres dont l'ordre est :  
A / X, B / Y, double, A / Y, B / X.~~

## 5. Tour départemental

En cas d'équipe incomplète, dans les catégories minimales et cadet(te)s, les deux joueurs présents sont positionnés aux lettres A / C et X / Z afin que 3 parties soient disputées et que les 3 adversaires disputent chacun une partie.

La formule est décidée par le juge arbitre désigné puisque le nombre d'inscrits fluctue en fonction des catégories.

Les 4 équipes régionales présentant, grâce à la somme des dernières cotations disponibles du critérium fédéral, de la saison en cours, des joueurs engagés le total le plus élevé, sont exemptées du tour départemental dans les catégories MG et CG.

## 6. Tour régional

Huit équipes sont convoquées pour le tour régional :

- MG et CG : 4 équipes exemptées du tour départemental + la ou les équipes ayant terminé aux premières places du tour départemental, en fonction du nombre d'équipes engagées dans la catégorie considérée ;
- BG, BF, MF et CF : les 2 premières de chaque département. Les 2 places restantes sont attribuées au prorata des inscrits par département.

Le tableau final est constitué en fonction des cotations disponibles lors du tour régional.

Au niveau régional, les équipes doivent être complètes.

Cette compétition est qualificative pour l'échelon national des "Interclubs jeunes", dans les catégories minimales et cadets (garçons et filles).

## 7. Classement "combiné"

La Ligue effectue le classement des associations participantes à la journée régionale : ce classement porte le nom de "combiné".

Toutes les équipes d'une association marquent des points au bénéfice de leur association. Les points sont attribués de la façon suivante :

- pour les tableaux de 8 équipes : 12 points à l'équipe terminant première de sa catégorie, 9 à la seconde, puis respectivement 7, 5, 4, 3, 2 et 1 points ;
- pour les tableaux de 6 équipes : 12 points à l'équipe terminant première de sa catégorie, 9 à la seconde, puis, respectivement 6, 3, 2 et 1 points.

En cas de tableau incomplet, les points sont attribués tel que défini ci-dessus (12 points à l'équipe terminant première, 9 à la seconde, ...).

## 8. Dotations

A l'issue du tour régional, la Ligue récompense :

- l'équipe vainqueur de chaque tableau d'une coupe,
- les joueurs des équipes victorieuses d'une médaille,

Les 3, 4 ou 5 premières associations, selon le classement "combiné, peuvent également être récompensées.

Le nombre de récompenses est fonction du nombre d'équipes engagées.

# CAHIER DES CHARGES DES INTERCLUBS

Mis à jour le 3 juillet 2005

## LA COMPETITION

Durée : 1 journée de 8 h 30 (pointage) à 18h environ, dans une ou deux salles distantes de 15 km au plus.

## LE GYMNASSE

Un plan de salle détaillé (lieu de pointage des joueurs, vestiaires, toilettes, lieu pour coller les raquettes, ...) sera affiché à l'entrée des gymnases, afin de permettre un meilleur repérage des lieux pour les joueurs et les spectateurs.

Nombre de tables agréées : 20 minimum, numérotées de 1 à 20. Tables et filets doivent être en bon état. Une liste du matériel homologué sera envoyée au responsable des organisations pour aval.

Des tribunes doivent exister pour les spectateurs et les joueurs au repos.

Un grand plan de travail isolé sera installé pour le juge arbitre et son adjoint.

Afin d'éviter l'encombrement de la table de juge arbitrage, des panneaux d'affichage permettant aux joueurs et aux spectateurs de suivre l'évolution de la compétition, seront prévus en 2 endroits si possible.

Le petit matériel (papier adhésif, ciseaux, etc ...) sera tenu à la disposition du juge arbitre.

Une sonorisation doit être prévue pour l'annonce des rencontres par le juge arbitre.

L'organisateur doit prévoir la main d'œuvre nécessaire au démontage de certaines tables en cours de compétition, afin de réaménager le plateau de jeu pour les finales.

Un podium doit être prévu pour la remise des récompenses.

## AIRES DE JEU

Les Aires de jeu doivent être de taille réglementaire (12 x 6 m). Elle seront fermées par des séparations.

Chaque aire de jeu disposera de sa table d'arbitrage et son marqueur.

Un ou plusieurs couloirs doivent être prévus pour assurer l'accès à chacune des aires de jeu sans pénétrer dans aucune autre.

Dans ces couloirs, seront installées de part et d'autre de la table des chaises ou bancs, afin de permettre la présence des 2 équipes. Trois places assises doivent être prévues pour chaque équipe.

## DOTATIONS

La Ligue de Picardie offre les dotations de cette compétition, et remet en particulier une coupe à chacun des trois premiers garçons et filles.

## **BUVETTE**

Il n'y a pas d'arrêt à midi. Aussi l'organisateur se doit de tenir une buvette qui assurera la restauration en sandwiches et boissons chaudes et froides.

## **SPONSORS**

L'Organisateur peut faire figurer partout où il le désire le ou les noms des sponsors qu'il a démarché, à la seule condition que ceux-ci ne soient pas concurrent d'un partenaire de la Ligue de Picardie.

## **DIVERS**

Les balles de compétition seront mises à la disposition du juge arbitre par l'organisateur.

La Ligue de Picardie peut mettre à disposition de l'organisateur : des séparations d'aires de jeu, des tables d'arbitrage, des marqueurs et / ou une sonorisation.

Tout matériel éventuellement prêté par la Ligue doit être enlevé par l'organisateur, qui en assurera le rapatriement dans la semaine suivant l'épreuve.

|   |
|---|
| Toute dérogation à ce cahier des charges devra être soumise au responsable régional des organisations, sous peine de se voir supprimer la participation financière de la Ligue. |
|---|