

# COUPE D'ALLIER PAR EQUIPES

## Article 1. Format de la compétition

La compétition se déroule sur la période de la phase 2 de la saison en cour.

Trois coupes sont disputées toutes par équipe de trois joueurs :

- **Coupe A** : avec un total maximum de 3500 points (points licence au début de la phase deux de la saison en cour), au cumul des points des trois joueurs.
- **Coupe B** : avec un total maximum de 2400 points (points licence au début de la phase deux de la saison en cour), au cumul des points des trois joueurs.
- **Coupe C** : avec un maximum de 600 points (points licence au début de la phase deux de la saison en cour) par joueurs.

Les équipes composées de joueurs licenciés dans des associations différentes ne sont pas autorisées.

La compétition est de type T.E.D., Tableau à Elimination Directe, lorsqu'une équipe perd une rencontre, elle est éliminée, mais peut être repêchée selon les circonstances (voir article « Repêchages »).

## Article 2. Frais et date d'inscription

Les frais d'inscription s'élèvent à 21€ par équipe.

La date de clôture des inscriptions est fixée par le bureau du Comité Départemental.

## Article 3. Déroulé de la compétition

Pour le premier tour, il est procédé à un tirage au sort intégral, sans tête de série. Le tirage au sort est fait en visio-conférence ouverte à tous.

Pour les tours suivant, il est procédé à un tirage au sort pour déterminer le club recevant de chaque rencontre. Le club tiré au sort est le club qui reçoit.

Si possible, deux équipes d'une même association ne peuvent s'affronter, sauf pour la journée finale. Lors du tirage au sort initial, si deux équipes d'une même association sont tirées au sort pour s'affronter, la seconde qui est tirée est remise dans le « chapeau » et un nouveau tirage au sort est effectué.

En cas de repêchage, une équipe ne peut rencontrer, si possible, l'équipe qui l'a éliminée au tour précédent. Si le tirage au sort oppose l'équipe repêchée à celle qui l'a éliminée au tour précédent.

## Article 4. Déroulement d'une rencontre

Chaque rencontre se dispute en neuf parties : neuf simples.

Toutes les parties d'une rencontre sont jouée, sauf lors de la journée finale où les rencontres se disputent au score acquis.

Les parties doivent être jouées dans l'ordre de la feuille de rencontre.

L'équipe gagnante est qualifiée pour le tour suivant, l'équipe perdante est éliminée (sauf repêchage éventuel).

## Article 5. Ordre de parties et plan d'arbitrage

Chaque équipe étant composée de trois joueurs, ces derniers sont désignés comme suit :

- Equipe recevant : A - B - C.
- Equipe visiteuse : W - X - Y.

### **Ordre des parties**

A-W, B-X, C-Y, B-W, A-Y, C-X, B-Y, C-W et A-X.

### **Plan d'arbitrage**

Partie		Arbitre	Partie		Arbitre	Partie		Arbitre
<b>A-W</b>	=>	<b>C</b>	<b>B-W</b>	=>	<b>X</b>	<b>B-Y</b>	=>	<b>A</b>
<b>B-X</b>	=>	<b>Y</b>	<b>A-Y</b>	=>	<b>W</b>	<b>C-W</b>	=>	<b>X</b>
<b>C-Y</b>	=>	<b>A</b>	<b>C-X</b>	=>	<b>B</b>	<b>A-X</b>	=>	<b>B</b>

## Article 6. Calendrier des rencontres

Les coupes se disputent lors de la seconde phase de la saison.

Suivant le nombre d'équipes engagées, il est disputé :

- Si le nombre d'équipes engagées est inférieur ou égale à 32 équipes, un tour en mars, un tour en avril, un tour en mai et une journée finale.
- Si le nombre d'équipes engagées est supérieur à 32, un tour supplémentaire est ajouté avant la journée finale.

Le calendrier est le même pour les trois coupes, excepté si une ou plusieurs comptent plus de 32 équipes engagées.

Les dates limites pour disputer les rencontres sont fixées en début de phase 2 et communiquées aux responsables des équipes.

Les ½ finales, les places de 3<sup>ème</sup> et 4<sup>ème</sup> et les finales se disputent en un lieu unique choisi parmi les clubs postulant à l'organisation et à une date fixée en début de phase 2.

## Article 7. Licenciation

Chaque joueuse ou joueur doit :

- être titulaire d'une licence FFTT au titre de l'association qu'ils représentent, pouvoir justifier de leur licenciation au titre de la saison en cours.
- être titulaire d'une licence FFTT lui permettant la pratique du tennis de table en compétition.

## Article 8. Participation des jeunes et des féminines

Les féminines sont autorisées à participer sans limitation de nombre de joueuses par équipe, sous réserves que leur équipe détiennent le nombre de points correspondant à la coupe à laquelle elles veulent participer et dans le respect de l'alinéa 3 de l'Article 1 et de l'Article 7.

Toutes les catégories « jeunes » sont autorisées à participer, excepté les poussins.

## **Article 9.** Nombre d'équipes autorisées par association

Chaque association peut engager autant d'équipes qu'il le désire.

## **Article 10.** Brûlage - Mutés - Etrangers

A chaque équipe d'une association inscrite en coupe A, B ou C est affecté un numéro (équipe XXX 1, 2, 3...etc...).

Au titre d'un même tour de coupe, un joueur ne peut participer qu'à une seule rencontre. Un joueur ayant disputé une rencontre dans une coupe pour une équipe ne peut disputer aucune autre rencontre dans une autre équipe, quelle que soit la coupe et quel que soit le tour.

Au plus, deux joueurs mutés sont autorisés à jouer dans une même équipe.

Un seul joueur étranger est autorisé à jouer dans chaque équipe.

## **Article 11.** Report de rencontre

Les dates figurant au calendrier sont des dates limites.

Aucun report n'est accepté, sauf cas exceptionnel (intempérie, accident, décision du Comité Départemental).

Si les deux équipes ne trouvent pas d'accord sur une date pour leur rencontre, la date limite du calendrier fixée en début de phase 2 est considérée comme la date officielle.

Si la date limite de la rencontre n'est pas respectée, les deux équipes sont éliminées et la meilleure équipe perdante du même tour est repêchée.

## **Article 12.** Repêchage

S'il est besoin de repêcher une ou plusieurs équipes, les meilleures équipes perdantes du tour précédent sont repêchées.

La meilleure équipe perdante est déterminée par points-average (points rencontre), puis, si nécessaire, manches-average (par quotient manches gagnées/manches perdues) et, si l'égalité persiste, points-average (par quotient points parties gagnés/points parties perdus). Si les équipes sont toujours à égalité, le départage est fait par tirage au sort pur et simple.

Une équipe éliminée pour une autre raison que sa défaite ne peut être repêchée.

## **Article 13.** Arbitrage des parties et saisie des résultats

### 13.1 - Arbitrage

L'arbitrage des parties est un arbitrage partagé suivant le plan d'arbitrage défini à l'Article 5.

### 13.2 - Saisie des résultats

La saisie est faîte sur la feuille de rencontre informatique fournie par la Comité Départemental, et cette feuille est renvoyée par e-mail par le responsable de l'équipe recevant au responsable de l'épreuve au plus tard 48 heures après la date de la rencontre figurant au calendrier.

En cas de problèmes de saisie, contacter le responsable de l'épreuve.

Toute feuille de rencontre envoyée hors délai entraîne une pénalité de 15€.

## **Article 14. Juge-arbitrage des rencontres**

Le juge-arbitrage est assuré par un juge-arbitre gradé présent dans la salle. A défaut, le capitaine de l'équipe visiteuse est nommé juge-arbitre de la rencontre. Dans ce dernier cas, c'est le capitaine de l'équipe recevant qui assure la transmission des résultats au responsable de l'épreuve.

## **Article 15. Equipe incomplète**

La rencontre est jouée mais elle sera perdue 9-0 par l'équipe incomplète.

Les résultats individuels sont validés.

Si les deux équipes sont dans le même cas de figure, les deux équipes sont éliminées et une équipe est repêchée parmi les autres équipes éliminées.

## **Article 16. Equipe comportant un joueur non qualifié**

La rencontre est jouée mais elle sera perdue 9-0 par l'équipe comportant un joueur non qualifié.

Les résultats individuels sont validés.

Si les deux équipes sont dans le même cas de figure, les deux équipes sont éliminées et une équipe est repêchée parmi les autres équipes éliminées.

## **Article 17. Récompense pour chaque coupe**

1 bon d'achat d'une valeur de 150€ pour le club vainqueur.

1 bon d'achat d'une valeur de 100€ pour le club finaliste.

1 bon d'achat d'une valeur de 50€ pour le club troisième.

Le Comité Départemental se réserve le droit de modifier la valeur des récompenses en fonction du nombre d'équipes inscrites.

## **Article 18. Prise en compte des résultats individuels**

Les résultats des parties individuelles sont pris en compte pour le calcul du classement des joueurs.

Le coefficient de l'épreuve est de 0,50.

## **Article 19. Places 3 et 4**

Un rencontre de classement pour les places 3 et 4 se dispute. Elle se joue lors de la journée finale.