



Groupement 82

Comité 17 – Seine & Marne



RÈGLEMENT DES COMPÉTITIONS SAISON 2019/2020

« COUPE DE FRANCE PAR EQUIPES »

ORGANISATION GENERALE

1-1 - JOUEURS ADMIS

Le Comité **17 de Seine et Marne** organise le Championnat « **Coupe de France** » qui attribue le titre de Champion de Comité et qualifie les 2 équipes les mieux classées pour le second tour du **samedi 02 Mai 2020** qui se déroulera en Groupement 82 à Chelles (Seine-et-Marne) et qualifiera 1 équipe pour la finale nationale qui aura lieu à :

LONS le SAUNIER (39000) du 11 au 15 novembre 2020.

Ce championnat est ouvert à tous les joueurs licenciés en **Seine et Marne** à jour de leur cotisation 2019-2020.

Cette épreuve est soumise au règlement des compétitions de la F.F.T. et du code d'arbitrage :

Fascicule 1 - Règles communes :
Chapitre 1 : articles 12 et 13
Chapitre 2 : articles 20 à 40

Fascicule 6 : Règles applicables au Championnat « **Coupe de France par Equipes** ».

Ces documents seront consultables auprès de l'arbitre de la compétition.

1-2 - DEROULEMENT et PARTICIPATION

Samedi 02 Mai 2020 à 13h45 et 20h45 (assis)

**au club « Prenez Garde Au Chien »
130 rue des Cités – 77500 CHELLES**

Participation 80 Euro par équipe

L'inscription au Championnat implique l'acceptation du présent règlement et la participation à toutes les séances.

1°.CONSTITUTION DE L'EQUIPE :

Les équipes sont composées au minimum de 4 joueurs, avec un maximum de 6 joueurs.

Elles ne peuvent pas être modifiées, après le début de la compétition.

NB : Tous les joueurs de l'équipe doivent apparaître sur la feuille de match. Il faut rayer les joueurs absents le jour du match, seul les présents marquant des PCN.

Un bonus (en points match) est attribué à chaque équipe en début de saison lors de son inscription (en tenant compte du dernier classement National). Ce bonus est définitif pour la saison en cours, et est conservé pour la finale nationale.

L'addition des points-bonus (ou points de match) s'effectue sur les 4 joueurs les mieux classés de l'équipe, selon le barème ci-après :

1 ^{ère} Série Nationale et Nationale Hors-quota	0.00
1 ^{ère} Série Pique	0.50
1 ^{ère} Série Cœur	1.00
1 ^{ère} Série Carreau	2.00
1 ^{ère} Série Trèfle et 1 Série Hors-quota	3.00
2 ^{ème} Série Pique	3.50
2 ^{ème} Série Cœur	4.00
2 ^{ème} Série Carreau	4.50
2 ^{ème} Série Trèfle	5.00
3 ^{ème} Série Pique	5.50
3 ^{ème} Série Cœur	6.00
3 ^{ème} Série Carreau	6.50
3 ^{ème} Série Trèfle	7.00
4 ^{ème} Série Pique	7.50
4 ^{ème} Série Cœur	8.00
4 ^{ème} Série Carreau	8.50
4 ^{ème} Série Trèfle et non classés	9.00

Le handicap est donc la différence de points de match bonus entre les deux équipes.

Les joueurs concernés par les articles 7 du fascicule 1 sont crédités du bonus du seuil de leur interdiction, à savoir :

Ex-1 ^{ère} Série Nationale	}	Assimilé à 1 ^{ère} série Cœur : Limité à 10 ans
Ex-Champion de France Open	}	Assimilé à 1 ^{ère} série Trèfle : Limité à 10 ans
Ex-Champion de France 1 ^{ère} Série		
Ex-Champion de France Triplettes Open ou D1		
Ex-Champion de France Quadrettes Open ou D1		
Ex-Vainqueur de la Coupe de France par équipes		
Ex-1 ^{ère} Série Pique, Cœur	}	Assimilé à 2 ^{ème} série Carreau : Limité à 5 ans Puis 2 ^{ème} série Trèfle : 5 ans suivants
Ex-1 ^{ère} Série Carreau	}	Assimilé à 2 ^{ème} série Trèfle : Limité à 10 ans
Ex-1 ^{ère} Série Trèfle	}	Assimilé à 2 ^{ème} série Trèfle : Limité à 5 ans

2. MODIFICATION DE L'EQUIPE :

De nouveaux joueurs peuvent compléter l'équipe en cours d'épreuve durant **le stade des épreuves de Comité ou de Groupement** à condition :

- De n'avoir participé à aucun match la même saison,
- De ne pas porter le nombre de joueurs à plus de 6,
- D'être d'un classement (série et couleur) au maximum égal au 4ème joueur de l'équipe.

NB : Une équipe inscrite à six ne peut plus modifier sa composition, une fois la compétition commencée, quelles que soient les circonstances.

Aucun joueur ne peut participer aux Finales Nationales s'il n'a pas disputé au moins un quart temps au sein de son équipe **au stade de Comité ou de zone** même en cas de force majeure.

On ne peut faire entrer de nouveaux joueurs en cours de quart temps sauf dans le cas prévu à l'article 17 du fascicule 6.

NB : Seuls les joueurs ayant joué peuvent être inscrits sur la feuille de match.

1-3 - INSCRIPTIONS

Les équipes devront impérativement être inscrites auprès du Directeur d'épreuve (Daniel ARNOULD
Tél : 06 81 95 07 86 ou daniel.arnould@wanadoo.fr

avant le mercredi 29 Avril 2020

Le tirage au sort unique se fera le jour du 1^{er} tour. En présence des joueurs représentant le comité.

Une Equipe constituée pour la finale Comité ne peut être modifié pour la finale de Groupement.

Un minimum de 4 (quatre) équipes est nécessaire pour que le qualificatif ait lieu

RAPPEL

Le choix du contrat doit être annoncé avant la distribution de la donne.

Le preneur distribue la défense et le chien (après avoir vérifié si le jeu préparé par l'arbitre comporte bien 18 cartes, avoir battu les cartes et fait couper le jeu par le défenseur placé à sa gauche).

1-4 - RETARDS - (Article 14)

A l'heure prévue pour le début de la séance, les équipes doivent être présentes et complètes (au moins 4 joueurs)

Passée cette heure prévue et jusqu'à 15 minutes de retard, l'équipe retardataire est pénalisée d'un point match par tranche de 5 minutes entamées (sauf en cas de force majeure)

Après 15 minutes de retard, l'arbitre procède à la suppression d'un étui à chaque tranche de 15 minutes de retard entamée et afflige une pénalité de 4 PM à l'équipe retardataire à chaque étui supprimé.

Après 75 minutes de retard, l'équipe retardataire est scratchée. Avant que l'arbitre n'ait pris cette décision, l'équipe présente ne peut se retirer sans prendre le risque d'être elle-même scratchée.

1-5 - SALLES ET CONDITIONS DE JEU

Les conditions exposées ci-après s'appliquent aux joueurs, remplaçants ainsi qu'aux spectateurs.

Le silence est de règle durant les donnes.

..... Salle Ouverte

Les spectateurs y ont accès sous réserve de ne pas perturber le bon déroulement de la rencontre.

Tout spectateur (y compris un partenaire non joueur) doit s'asseoir à distance de la table pour éviter tout contact avec un joueur durant une donne. La concertation, dans les limites raisonnables, est autorisée entre les donnes.

L'arbitre éloignera toute personne ne respectant pas les conditions de jeu et infligera une sanction de « faute contre l'éthique » s'il s'agit d'un partenaire non joueur.

..... *Salle fermée (aux spectateurs)*.....

Cette salle est obligatoire.

L'accès y est interdit sauf à l'arbitre, ses adjoints et au directeur d'épreuve sous réserve de ne pas participer eux-mêmes au match concerné.

En cours de match, il est interdit aux joueurs de quitter cette salle fermée sans autorisation de l'arbitre et tant que leur match n'est pas terminé.

1-6 - SYSTEME DE JEU

Les capitaines d'équipes, devront rédiger sur feuille, mise sous enveloppe cachetée, dans un langage clair, leur système de signalisation. Cette dernière sera remise de la première phase régionale à la finale nationale à l'arbitre principal qui, en cas de problèmes, aura la possibilité de contrôler si la jouerie est conforme à la signalisation déposée. Les enveloppes seront rendues aux dites équipes constituées à l'issue de chaque phase éliminatoire régionale et/ou de regroupement d'une part et au fur et à mesure des éliminations en championnat de France.

1-7 - MISE EN PLACE

On ne peut faire entrer de nouveaux joueurs au cours de l'un des quarts temps, sauf cas prévu à l'article 17 du fascicule 6.

Le choix de l'attaquant et des défenseurs est libre pour chaque quart temps à condition qu'il y ait quatre attaquants différents pour un match.

La place de chaque défenseur est libre pour chaque donne.

1-8 - PCN et PP

500 PCN par match gagné lors des phases régionales et pas d'indice flottant attribué.

Chaque joueur doit au moins avoir participé à un ¼ temps pour prétendre obtenir ces 500 PCN.

Forfait d'une équipe : aucun PCN n'est attribué aux joueurs de l'équipe déclarée vainqueur.

L'équipe championne marquera 6 PP.

1-9 - LE JEU

Un match se déroule en 4 ¼ temps de 6 donnes chacun, soit 24 donnes.

Les jeux d'attaque sont préparés à l'avance par l'arbitre ; le chien et la défense sont redistribués lors de la duplication.

Les défenseurs sont séparés par des paravents durant les donnes.

1-10 - LA MARQUE - LE RESULTAT

Dans chaque salle, chaque équipe doit tenir une feuille de marque.

A la fin de chaque ¼ temps, chaque équipe calcule le résultat par comparaison des scores réalisés sur chaque donne. La différence des scores de chaque donne est convertie en Points de Match.

Le résultat du match est obtenu en appliquant la formule suivante :

Points de bonus + Point de Match – pénalités éventuelles = Résultat

En cas d'égalité, la victoire revient, dans l'ordre :

- à l'équipe ayant le plus de points de bonus.
- à l'équipe ayant gagné le plus grand nombre d'étuis.
- à l'équipe ayant le moins de Points de Match de pénalité.
- à l'équipe ayant le moins de PP.

➤ par tirage au sort.

L'équipe victorieuse doit remplir la feuille de résultat.

Cette feuille de Match doit être signée par les 2 capitaines et par l'arbitre, après notification des éventuelles réclamations.

Tout joueur qualifié pour une finale de championnat doit obligatoirement commencer et terminer l'épreuve. En cas de défaillance, il ne pourra, ipso facto, participer à la même épreuve la saison suivante. Raison de force majeure : une telle raison peut être invoquée auprès du directeur d'épreuve qui tranchera en fonction des éléments présentés.

1-11 - RECLAMATIONS

Toute réclamation sur le déroulement de l'épreuve doit être formulée à l'arbitre. Tout joueur réclamant peut consulter les documents concernant l'épreuve et la réclamation doit être formulée dans les 72 heures après la publication des résultats de l'épreuve au Président de la CCR concernée, qui, doit rendre sa décision sous 96 heures.

Le CCR doit en outre informer le Président de Ligue et le Président de la C.C.N.

1-12 - DISCIPLINE

Tout joueur ayant un comportement incorrect, un langage agressif ou vulgaire envers ses partenaires de jeu ou l'un des responsables sera immédiatement exclu du tournoi. En cas d'exclusion d'un joueur, la donne sera neutralisée et le joueur sera déclassé à la dernière place au classement général.

Tout joueur en état d'ébriété et perturbant la réunion sera exclu et fera l'objet d'un rapport à la commission de discipline.

1-13 - APPAREILS NUMERIQUES ET ANIMAUX DOMESTIQUES

Il sera demandé à chaque joueur, lors de tous les championnats d'éteindre leurs appareils numériques du début et jusqu'à la fin de chaque séance. Il est désormais interdit d'être accompagné, lors des séances de championnats d'animaux domestiques. Aucune dérogation ne pourra être faite.

Le Directeur d'Epreuve, en accord avec l'arbitre, se réserve le droit d'apporter toutes modifications qu'il jugerait utile à ce règlement pour permettre un bon déroulement de la compétition, en accord avec le règlement des compétitions de la FFT.

1-14 - QUALIFICATION

L'équipe vainqueur est qualifiée pour le championnat de France

Les équipes classées 2^{ème} et 3^{ème} seront qualifiées pour la finale de Groupement.

Le CCR (Alain Vasseur) ou l'arbitre doit transmettre au plus vite après la finale de comité, la composition de l'équipe qualifiée ainsi que celles des deux équipes qualifiées pour le second tour au président de Groupement.

