



REGROUPEMENT 82

Comité 17



REGLEMENT DES COMPETITIONS --- SAISON 2021/2022

COUPE DE FRANCE PAR EQUIPES

Le Comité **Seine et Marne** organise le Championnat « **Coupe de France par Equipes** » qui attribue le titre de Champion de Comité et de Groupement qualifie les mieux classés pour la finale nationale qui aura lieu du 28 octobre au 1^{er} Novembre 2022

Ce championnat est ouvert à tous les joueurs licenciés dans le Comité 17 à jour de leur cotisation 2021-2022. Cette épreuve est soumise au règlement des compétitions de la F.F.T. et du code d'arbitrage

Se référer au chapitre 3 « règlement des compétitions » du fascicule N° 6 « Coupe de France » de la FFT, dernière version.

Ces documents sont consultables auprès de l'arbitre.

Les qualificatifs se déroulent en 2 étapes :

Phase comité : 1 équipe qualifiée pour chaque comité

Phase regroupement : 1 équipe qualifiée.

Il y aura 4 équipes qualifiées pour cette phase de regroupement.

Le nombre d'équipes comité qualifiées pour la finale nationale a été fixé à :

* Comité 16 Champagne Ardenne à 1 (minimum 4 Equipes participants au qualificatif comité)

* Comité 17 Seine et Marne à 1 (minimum 4 Equipes participants au qualificatif comité)

Répartition des qualifiés par comité pour la Finale Groupement :

*Comité 16 Champagne Ardenne à 2 places

*Comité 17 Seine et Marne à 2 places

* Groupement 82 (Champagne Ardenne et Seine et Marne) à 1 place pour la finale nationale

DEROULEMENT et PARTICIPATION

Ce championnat se déroulera en 3 ou 4 tours suivant le nombre d'équipes inscrites pour le championnat comité. L'inscription au Championnat implique l'acceptation du présent règlement et la participation à toutes les séances.

1°. CONSTITUTION DE L'EQUIPE :

Une équipe est constituée de 4 à 6 joueurs, dont un capitaine. Un joueur ne peut être inscrit que dans une seule équipe.

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 Coeur	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 Coeur	4.00
2 ^{ème} Série Carreau	4.50
2 ^{ème} Série Trèfle	5.00
3 ^{ème} Série Pique	5.50
3 ^{ème} Série Coeur	6.00
3 ^{ème} Série Carreau	6.50
3 ^{ème} Série Trèfle	7.00
4 ^{ème} Série Pique	7.50
4 ^{ème} Série Coeur	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 5 et 9 du présent règlement sont crédités du bonus du seuil de leur interdiction, à savoir :

Ex-1^{ère} Série Nationale } Assimilé à 1^{ère} série Coeur : limité à 10 ans

Ex-Champion de France Open

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

} Assimilé à 1^{ère} série
Trèfle : Limité à 10 ans

Ex-1^{ère} Série Pique, Coeur, Carreau } Assimilé à 2^{ème} série Trèfle : limité à 10 ans

Ex-1^{ère} Série Trèfle

Ex-Champion de France 2^{ème} Série

Ex-Champion de France Promotion

Ex-Champion de France Triplettes, Quadrettes

Promotion ou D2 ou D3

} Assimilé à 2^{ème} série
Trèfle : Limité à 5 ans

I bis. Mesures de sécurité sanitaire, liées au COVID 19 :

Ces mesures sont applicables, dans leur intégralité, pour tous les qualificatifs, jusqu'à nouvel ordre.

ATTITUDE PREVENTIVE :

o Tout joueur inscrit à un qualificatif, ne peut s'y rendre si son état de santé présente des signes d'infection : S'il a de la fièvre, s'il tousse ...o Dans ces conditions, il devra se désister en prévenant son président de club qui en informera le directeur d'épreuve et l'arbitre.

PORT DU MASQUE OBLIGATOIRE :

o L'accès des salles doit se faire muni d'un masque. Celui-ci doit être conservé lors de la jouerie des qualificatifs en donnees libres. Le masque doit être conservé pour tout déplacement dans la salle. Les consommations doivent être commandées à la buvette, avec le port du masque et consommées à l'extérieur de la salle. Lors de la consommation et dans la mesure du possible, une distanciation de 1,20 m minimum sera respectée entre les joueurs.

UTILISATION DE GEL HYDROALCOOLIQUE : o Du gel hydroalcoolique sera mis à la disposition des joueurs aux endroits suivants :

V Tables d'inscriptions du qualificatif et du repas s'il y a lieu, W Table d'arbitrage
V Buvette.

v/A proximité des tables de jeu, afin que chaque joueur se désinfecte les mains à chaque nouvelle position.

DISTANCIATION PHYSIQUE :

o Les membres présents du Comité et du club qui accueille, veilleront à ce qu'il n'y ait pas d'attroupement auprès de la buvette, à la pause entre chaque position, Les consommateurs, une fois servis, devront prendre leurs consommations soit à l'extérieur de la salle, soit à leur table de jeu, o A l'extérieur de la salle, les joueurs qui ne portent pas de masque du fait qu'ils consomment ou qu'ils fument, doivent respecter une distanciation de 4 m² par personne,

DIVERSES AUTRES CONSIGNES :

o Les embrassades et poignées de mains sont interdites. o Respect des gestes barrière.
o Les Présidents, des clubs qui accueillent les qualificatifs, veilleront régulièrement à la propreté et au respect de l'hygiène, au sein des locaux sanitaires : Papier toilette, savon et essuie-mains en quantités suffisantes,

2. MODIFICATION DE L'EQUIPE :

De nouveaux joueurs peuvent compléter l'équipe en cours d'épreuve durant **le stade des épreuves de Zone** 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 4^{ème} joueur de l'équipe.

NB : Une équipe inscrite à six ne peut plus modifier sa composition quelles que soient les circonstances.

Aucun joueur ne peut participer aux Finales Nationales s'il n'a pas disputé au moins un match au sein de son équipe 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 117.

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

3. INSCRIPTIONS:

Les CCR doivent transmettre au plus vite après leur finale de comité, la composition des équipes au président de Zone.

- Comité Champagne Ardennes = 2 Equipes
- Comité Seine et Marne = 2 Equipes
-

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

Une Equipe constituée pour la finale Comité ne peut être modifiée pour la finale de groupement.

Finales Comités : Les Finales de comité sont gérées en intégralité par le comité

-Champagne Ardenne, le 19/03/2022 à Château Porcien Arbitre : ??
Qui qualifie 1 Equipe pour la finale Nationale et 2 Equipes pour la Finale de Groupement 82

-Seine et Marne, le 14 mai 2022 à Chelles ?? Arbitre : ??
Qui qualifie 1 Equipe pour la finale Nationale et 2 Equipes pour la Finale de Groupement 82

Finale de groupement :

-Groupement 82 : Le 11 Juin 2022 à Château Porcien Arbitre :
Qui qualifie 1 Equipes pour la finale Nationale

4. PARTICIPATION MATCH DE REGROUPEMENT

80€ par équipe pour l'ensemble des matchs de groupement

5. DEROULEMENT DE L'EPREUVE

a)- La compétition se déroulera par élimination directe.

EQUIPES	MATCHS	
4	2	
2	1	1 Remplaçant

Le tirage au sort déterminera la position de l'équipe dans le tableau.

Les équipes qualifiées pour la phase finale, ont l'obligation de participer aux matchs de classement.

b)- 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).

c)- RETARD

A l'heure prévue pour le début de la séance, les deux 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 inflige 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.

Raison de force majeure : une telle raison peut être invoquée auprès du directeur d'épreuve qui tranchera en fonction des éléments présentés.

d)- LES SALLES - 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.

Il est interdit aux joueurs de quitter la salle fermée sans autorisation de l'arbitre

SYSTEME D'ANNONCE

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 zone, d'une part au fur et à mesure des éliminations en championnat de France.

MISE EN PLACE

Pour chaque ¼ temps, chaque équipe place ses joueurs en premier à tour de rôle.

Le choix de l'attaquant et des défenseurs est libre pour chaque ¼ temps dans la limite d'un 1/4 temps maximum d'attaque par joueur.

La place de chaque défenseur est libre pour chaque donne.

PCN et PP

500 PCN par match gagné lors des phases régionales (Comité et ligue), et pas d'indice flottant attribué. Chaque joueur doit au moins avoir participé à un ¼ temps pour prétendre obtenir ces 500 PCN. En cas de forfait d'une équipe, aucun PCN n'est attribué aux joueurs de l'équipe déclarée vainqueur.

Les PP : Au niveau de la zone, les équipes gagnantes du premier tour auront 2PP et celles du deuxième tour 3PP.

LE JEU

Un match se déroule en 4 1/4 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.

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.

DROITS DES JOUEURS - RECLAMATION

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.

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 générale.

TELEPHONE PORTABLE et Animaux domestiques

Il sera demandé à chaque joueur, lors de tous les championnats d'éteindre leur portable 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.

Le Directeur d'épreuve

Le Président de Zone

Daniel ARNOULD

Ravi RAVINDIRANE

