



Championnat jeune - Règlement

Mise à jour du 5 septembre 2018

ATTENTION : Les modifications de cette année sont marquées en bleu

Principe

- Le championnat « jeunes » se joue chaque saison en une seule phase de 6 tours (6 journées).
- En fonction du classement de la poule, des cotations sont attribuées à chaque équipe pour déterminer les qualifiés à une journée finale.
- La compétition se déroule le samedi matin de 10h à 13h

Catégories et conditions de participation

- Le championnat est réservé aux joueurs de l'Oise titulaires d'une licence traditionnelle validée pour la saison en cours et est composé d'1 tableau : Poussins-Benjamins-Minimes-Cadets
- Le championnat est mixte.
- L'équipe peut être composée de plusieurs mutés.

Responsabilité des jeunes

- La présence d'un adulte par équipe représentée (ou au moins par club) est impérative pendant toute la durée de la compétition. Dans le cas contraire, le club devra s'acquitter d'une amende de 50€.
- Le club, qui met à disposition sa salle, n'est pas responsable des équipes et du remplissage des feuilles de match. La responsabilité de la rédaction des feuilles de rencontre incombe aux équipes.

Inscriptions des équipes

- Les équipes sont composées de deux ou trois joueurs sans aucune distinction de catégorie (exemple : 2 poussin(e)s, ou 2 benjamin(e)s, ou 1 poussin(e) et 1 benjamin(e), ou 1 poussin(e) et 1 cadet(te) ...).
- Lors de l'inscription, les clubs doivent noter les numéros de licence des joueurs évoluant dans chaque équipe ainsi que leur classement et leurs points. Ceci permet de définir les poules.
- Les inscriptions de nouvelles équipes seront acceptées 15 jours avant le début de la ~~3ème~~ 4ème journée.

Frais : Inscription et règlement

- Les inscriptions sont à envoyer (à l'aide du bulletin joint) au responsable de la compétition dans les délais impartis. L'inscription de l'équipe dans la compétition, sera effective à réception du bulletin d'inscription.

Mise en place des poules et divisions pour la Journée 1

- Les équipes seront classées par les additions des points des 2 meilleurs joueurs. en cas d'égalité, le joueur le plus âgé place son équipe devant l'autre. Le classement permet la constitution des divisions.
- Chaque division est composée d'une au plusieurs poules de 4 équipes
D1 : 1 poule de 4 équipes
D2 : 2 poules de 4 équipes
D3 : 4 poules de 4 équipes
- Dans la dernière division, si le nombre d'équipes n'est pas juste, une formule sera adaptée.

Composition des équipes

- Si l'équipe est composée de 2 joueurs, le plus fort au point se place en A ou en X
- Si l'équipe est composée de 3 joueurs :
 - Le joueur le plus fort aux points est placé en A ou en X et fait les 2 simples.
 - Les 2 autres joueurs disputent 1 simple par rencontre et sont placé en B ou C ; en Y ou Z.

Déroulement des rencontres

- Une rencontre est composée de 4 simples
- Les matchs ont lieu au meilleur des 5 manches de 11 points (3 manches gagnées).

- Un match, (donc une partie) gagné apporte un point à l'équipe. Une défaite n'apporte aucun point.
- Une rencontre se joue sur 2 tables.
- Les 4 équipes de la poule se rencontrent.
- L'ordre des rencontres est le suivant : A contre X – B contre Y – A contre Y ou Z – B ou C contre X
- L'arbitrage est assuré par les joueurs eux-mêmes ou par des accompagnateurs. Si cette tâche est confiée aux joueurs, le joueur le plus âgé arbitrera le match.
- L'ordre des parties d'une poule de 4 est le suivant :
 - 1^{er} tour : L'équipe 1 joue contre l'équipe 4. Et l'équipe 2 joue contre l'équipe 3.
 - 2^{ème} tour : L'équipe 1 joue contre l'équipe 3. Et l'équipe 2 joue contre l'équipe 4.
 - 3^{ème} tour : L'équipe 1 joue contre l'équipe 2. Et l'équipe 3 joue contre l'équipe 4.

Classement avec des points-victoires à l'issue des rencontres

- Une victoire donne à l'équipe : 3 points, un nul : 2 points et 1 défaite : 1 point.

Exemple en D1, J1 :

1 ^{er} tour : L'équipe 1 joue contre l'équipe 4. Et l'équipe 2 joue contre l'équipe 3.	1 contre 4 : 4/0 → 3 pts pour l'équipe 1 et 1 pt pour l'équipe 4
	2 contre 3 : 2/2 → 2pts pour chaque équipe
2 ^{ème} tour : L'équipe 1 joue contre l'équipe 3. Et l'équipe 2 joue contre l'équipe 4.	1 contre 3 : 3/1 → 3 pts pour l'équipe 1 et 1 pt pour l'équipe 3
	2 contre 4 : 3/1 → 3 pts pour l'équipe 2 et 1 pt pour l'équipe 4
3 ^{ème} tour : L'équipe 1 joue contre l'équipe 2. Et l'équipe 3 joue contre l'équipe 4.	1 contre 2 : 2/2 → 2pts pour chaque équipe
	3 contre 4 : 3/1 → 3 pts pour l'équipe 3 et 1 pt pour l'équipe 4

- Les équipes à égalité sont départagées suivant le quotient des points parties gagnées/points parties perdues (départage général). 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 / 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/manches perdues sur les rencontres disputées entre elles
 - d) en cas d'égalité persistante, les équipes sont départagées suivant le quotient des points-manches gagnés / points-manches perdus sur les rencontres disputées entre elles

Le classement de la poule est réalisé grâce aux points-victoires, qui définira les montées et descentes ainsi que l'attribution de points-cotations

Montées et descentes

- A l'issue de chaque tour,
 - Le premier de la poule de 4 accède à la division supérieure
 - Le deuxième se maintient dans sa division
 - Le troisième et le quatrième descendent vers la division inférieure s'il y en a une.
- Pour la première division, il y a 2 maintiens et 2 descentes.

Cotations et qualification à la journée finale

- Après chaque tour, des points-cotation sont attribués en fonction du classement de la poule. Les cotations sont l'addition des points gagnés au tour avec la lettre A, B, C, D ou E symbolisant l'échelon.
- Ces cotations servent à qualifier les équipes lors d'une autre compétition, la journée finale du championnat jeune :

Division	Lettre
D1	A
D2	B
D3	C
D4	D
D5	E

Place dans la poule	Nombre de points
1 ^{er}	12
2 ^{ème}	8
3 ^{ème}	4
4 ^{ème}	2

Exemples :

Une équipe finissant 1^{ère} de poule en D1 et 2^{ème} lors du tour suivant : 12A + 8A : 20A

Une équipe finissant 3^{ème} de poule en D2 et 1^{ère} de D3 lors du tour suivant : 4B + 12C : 4B 12C

Les cotations de même nature s'additionnent.

- Pour la journée finale, à l'issue des 6 tours, en cas d'égalité de cotations-points entre plusieurs équipes, le départage se fera au nombre de matchs gagnés.
- En cas d'égalité persistante, le départage se fera au niveau des sets, puis des points.
- Un tirage au sort aura lieu en dernier recours pour départager les 2 équipes.
- En cas de qualification à la journée finale, les joueurs représentant l'équipe du club devront avoir joué au minimum deux journées dans le championnat jeune.

Brûlages

- Dans le cas où un club présente plusieurs équipes dans un championnat, la somme des classements des 2 meilleurs joueurs de l'équipe 1 sera strictement supérieure à la somme des classements des 2 meilleurs joueurs de l'équipe 2...jusqu'à la dernière équipe. En cas d'erreur, les équipes concernées descendent.
- Lors de la seconde phase, les classements évoluant, 2 ou plusieurs équipes d'un même club pourront, en commun accord avec le club et le responsable, être renumérotées.

Retard

- Si une équipe arrive avec un retard de 30 minutes, la première rencontre est perdue. L'équipe concernée n'aura pas de point dans cette première rencontre et 3 points seront attribués à l'équipe qui devait les rencontrer.

Absences et forfait

- Un joueur d'une équipe peut être remplacé si les règles de brûlage sont respectées.
- Une équipe ne peut pas se présenter avec un seul joueur.
- Une rencontre ne peut être ni avancée, ni reculée.
- Si le club prévient 8 jours avant la compétition, le club sera forfait mais n'aura pas d'amende, les poules seront alors refaites.
- Si un club ne prévient pas le responsable et est attendu sur le lieu de la compétition, en cas de qualification à la journée finale, l'équipe ne sera pas retenue.
- Le club qui ne présente pas son équipe lors d'une journée se verra infliger un forfait simple.
- Un forfait simple engendre une amende de 10 Euros et la descente de l'équipe dans la division inférieure.
- Au second forfait, l'équipe sanctionnée sera déclarée forfait général.
- Un forfait général engendre une amende de 20 euros et l'exclusion de l'équipe dans le classement du championnat.

- L'exclusion du championnat est assimilée à une non-participation avec ce que cela implique pour les clubs de national et de régional qui ont l'obligation de présenter une équipe jeune participant à un championnat jeune jusqu'à son terme.

Organisation matérielle

- Chaque poule de 4 équipes est réunie dans une salle de 4 tables. Des regroupements pourront être faits si les clubs disposent de 8 ou 12 tables.
- En début de saison, les clubs ayant inscrit des équipes dans le championnat jeunes doivent indiquer les indisponibilités de salle sur la feuille d'inscription.
- Une journée dure au maximum 3 heures. La salle doit être ouverte 45 minutes avant le début de la compétition.
- Les feuilles de rencontre sont à télécharger par le club recevant, sur le site du Comité.
- Un questionnaire sera envoyé à chaque journée au club recevant afin de faire le bilan de la journée.
- Le club recevant envoie toutes les feuilles de rencontre ainsi que le questionnaire au responsable du championnat le lundi suivant la compétition (cachet de la poste faisant foi). Sur demande, en fin de saison, les frais postaux seront remboursés. L'envoi des documents par mail est possible.
- Les informations (poules et résultats de chaque journée) sont envoyées par mail aux correspondants des clubs concernés et diffusées sur le site internet du Comité.