

CHAMPIONNAT DEPARTEMENTAL PAR EQUIPES JEUNES

11 – 18 ans

REGLEMENT 2022

(Livret d'Aide aux Capitaines)



PREAMBULE

Madame, Monsieur,

Vous trouverez, ci-après, un **règlement « allégé »** concernant les épreuves par équipes de **11 à 18 ans**, Filles et Garçons, organisées par le Comité du Morbihan. Ce Championnat se joue dans le respect des règlements sportifs de la Fédération Française de Tennis.

Chaque article ou sujet de ce règlement se réfère aux Règlements Sportifs de la Fédération Française de Tennis 2022 qui font foi.

La gestion de ces championnats départementaux est assurée par l'Entité Compétition des Jeunes du Pôle Sportif du Comité du Morbihan.

Chaque Capitaine doit être en possession de ce document.

Le Juge-Arbitre est nommé pour vous aider, vous conseiller et veiller au bon déroulement du championnat. Il est joignable, aussi, n'hésitez pas à le contacter et lui poser vos questions en cas de doutes, de renseignements complémentaires avant ou pendant les rencontres. Merci de ne pas le mettre devant le fait accompli.

BONNE SAISON SPORTIVE A TOUTES ET TOUS ET ENCORE MERCI POUR VOTRE INVESTISSEMENT AUPRES DE NOS JEUNES !

**Pôle Sportif du Morbihan
Entité Compétition des Jeunes**

POINTS DE REGLEMENT

1. Phases du championnat :

Le Championnat se joue en 2 phases suivant le nombre de poules par division et selon les catégories qui sont une phase qualificative par poules et une phase finale à élimination directe.

2. Suivi du championnat/Recherche du Capitaine :

Les résultats sont à renseigner dans l'application  (<https://tenup.fft.fr/>), voir Annexes 1 et 2.

3. Protocole Sanitaire – COVID 19 :

Afin de respecter les consignes sanitaires de la FFT, les Capitaines de chaque équipe (recevant ou se déplaçant) devra s'assurer que leurs joueurs ou joueuses, ainsi que les accompagnateurs sont en possession de leur « Pass sanitaire ».

4. Le Capitaine qui se déplace doit :

Contactez le Capitaine adverse au plus tôt (le mercredi précédant la rencontre) pour se renseigner sur le jour et les horaires de la rencontre.

Proposer un ordre des rencontres en concertation avec le Capitaine adverse.

5. Le Capitaine qui reçoit doit :

Fournir des balles en bon état et en nombre suffisant avec au minimum 3 balles par partie).

Prévoir des arbitres ou choisir d'appliquer la partie sans arbitre.

Saisir l'état de résultats dans l'application  (voir Annexe 1) **le soir même de la rencontre et au plus tard le lundi soir qui suit.**

6. Ordre des rencontres :

Si désaccord, la rencontre se jouera dans l'ordre suivant pour les Garçons) :

Sur un court : Simple 3 – Simple 2 – Simple 1 suivi du Double (après repos réglementaire).

Sur deux courts : Simples 1 et 2 puis Simple 3 et Double (après repos réglementaire).

7. Horaires limites du début des rencontres :

Les rencontres peuvent se jouer le samedi **OU** le dimanche.

Samedi : 17h00 sur 2 courts ou 14h00 sur 1 court.

Dimanche : 16h00 sur 2 courts ou 14h00 sur 1 court.

Mercredi : Si accord des 2 clubs.

8. Report de rencontre :

Le calendrier fixé doit être respecté.

La seule raison d'un report à demander à votre juge arbitre est, à l'impraticabilité de terrains à cause d'intempéries notamment

L'absence d'un enfant le jour de la rencontre n'est pas un motif de report.

9. Classement mensuel :

Penser à vérifier chaque début de mois le classement de vos joueurs.

10. Formats de jeu :

Voir Annexes 2A et 2B.

Annexe 1

Saisie des Résultats

IMPORTANT : Les résultats sont à saisir par le Capitaine qui reçoit le soir même de la rencontre.

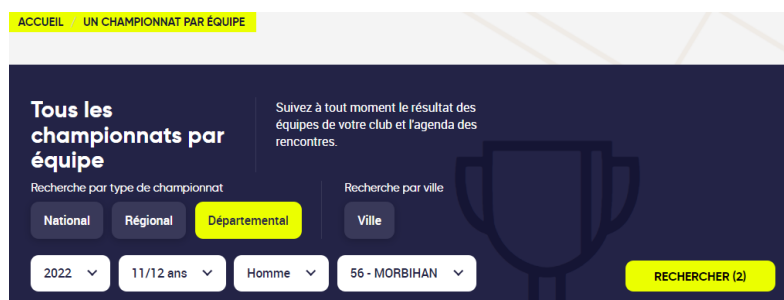
1 – Connectez-vous à votre compte  (<https://tenup.fft.fr/>)

Nota : La saisie des résultats est plus aisée à partir d'un ordinateur.

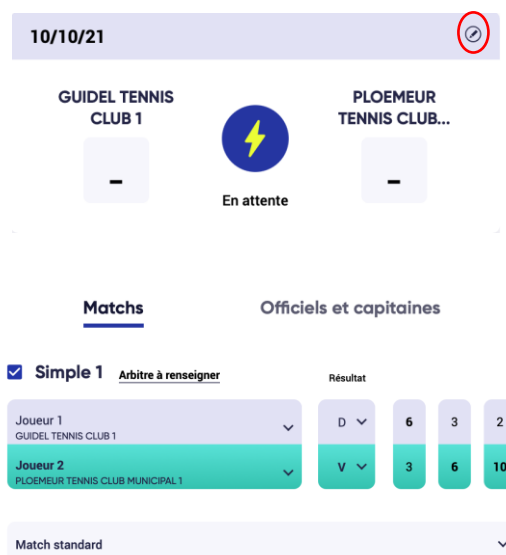
2 – Dans le menu « Rechercher » sélectionner l'onglet « Un championnat par équipe » :



3 – Sélectionnez le championnat qui vous intéresse à l'aide des menus déroulants puis cliquer sur « RECHERCHER », puis sélectionnez le championnat voulu :



4 – Sélectionnez la rencontre dont vous désirez saisir les résultats et cliquez sur le picto en haut à droite



- Renseigner les joueurs par leur numéro de licence 2022
- Résultat V (victoire) ou D (défaite) et saisir le score réel du super jeu décisif si besoin, en fonction du format de jeu (2,4 ou 7)
- Par défaut, le résultat indiqué est un « match standard » ou possibilité d'indiquer « forfait » ou « abandon »

❖ **La nouveauté concernant la saisie de la feuille de match est qu'il est désormais possible de sauvegarder la saisie au fur et à mesure de la rencontre.**

❖ **Sauvegarde de la feuille de match :**

Il est recommandé de saisir la feuille de match et de la sauvegarder au fur et à mesure de la rencontre, avant de lancer les matchs, aussi bien les simples que les doubles, afin de vérifier si tous les joueurs déjà renseignés sont autorisés à jouer (contrôle de la licence de l'année en cours, contrôle du statut Non Equipe).

NB : Une fois une sauvegarde de la feuille de match effectuée, vous pouvez y accéder de nouveau de la même façon qu'avant la sauvegarde.

❖ **Validation de la feuille de match :**

Pour être prise en compte, une feuille de match doit impérativement être validée.

Si elle a seulement été sauvegardée, même si elle est complète, elle ne sera pas prise en compte. **Aussi, il faut impérativement effectuer la validation en cliquant sur le bouton « Valider » en bas de la feuille de match.**



NB : Pour valider une feuille de match sur laquelle tous les matchs ne se sont pas joués, vous devez décocher les matchs non joués avant de valider la feuille de match.

❖ **Délai de validation de la feuille de match :**

Le délai reste de 2 jours maximum après la date de la rencontre (sauf délai plus court imposé par votre ligue ou comité). **Cependant, nous vous recommandons de valider la feuille de match le jour de la rencontre.**

Une fois validée, la feuille de match n'est plus modifiable par les équipes.

Dans le cas où un juge-arbitre a été renseigné sur la rencontre, ce dernier a la possibilité d'effectuer des modifications sur la feuille de match jusqu'à 10 jours après la date de rencontre (le but étant de lui permettre de corriger d'éventuelles coquilles lors de la saisie sans avoir à contacter l'organisateur du championnat).

5 – Points de rencontres

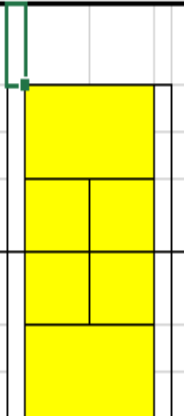
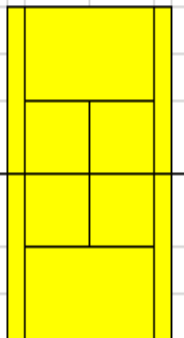
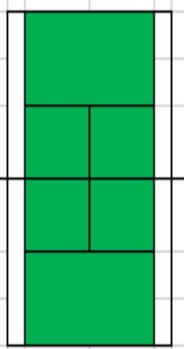
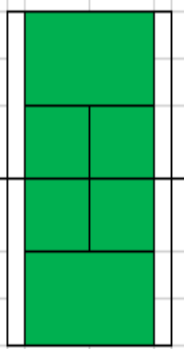
- vainqueur : 3 points
- nul : 2 points
- vaincu : 1 point
- disqualification : 0 point
- forfait : -1 point
- 2 fois forfait = forfait général


N'hésitez pas à contacter votre Juge-Arbitre de catégorie pour tout renseignement

- (*) **Catégories :**
- 11/12 ans Filles **et** Garçons : Sélectionner **12 ans**.
 - 13/14 ans Garçons : Sélectionner **13/14 ans**.
 - 13/14/15 ans Filles : Sélectionner **15 ans** ou **15/16 ans**.
 - 15/16 ans Garçons : Sélectionner **15/16 ans**.
 - 16/17/18 ans Filles : Sélectionner **17/18 ans**.
 - 17/18 ans Garçons : Sélectionner **17/18 ans**.

Annexe 2A

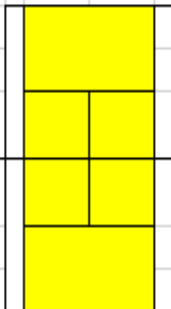
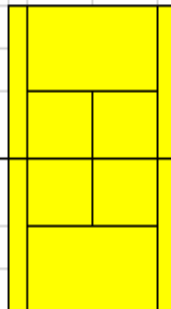
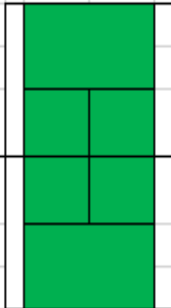
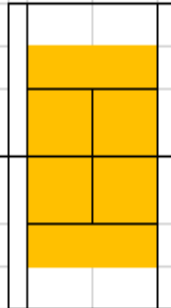
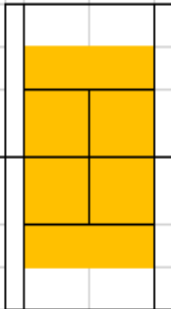
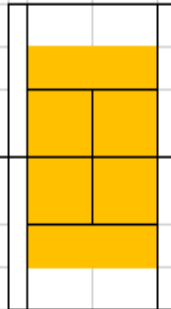
Formats de Jeu du Championnat Départemental par Equipes Garçons 2022

Catégories / Divisions	SIMPLE - Format 2	DOUBLE - Format 4
D1 / D2 / D3 de 11 à 18 ans	 <p style="text-align: center;">Format Jaune</p> <p>Terrain de 24 m avec couloirs Filet à 0,914 m Balles Dures 2 manches de 6 jeux Règle de l'Avantage Jeu décisif à 6/6 en 7 points avec 2 points d'écart Si besoin : 3ème manche sous forme d'un super Jeu Décisif (*) en 10 points avec 2 points d'écart</p>	 <p style="text-align: center;">Format Jaune</p> <p>Terrain de 24 m avec couloirs Filet à 0,914 m Balles Dures 2 manches de 6 jeux Point décisif à 40A (choix du côté au relanceur) Jeu décisif à 6/6 en 7 points avec 2 points d'écart Si besoin : 3ème manche sous forme d'un super Jeu Décisif (*) en 10 points avec 2 points d'écart</p>
	SIMPLE - Format 7	DOUBLE - Format 7
D4 de 11 à 18 ans	 <p style="text-align: center;">Format Vert</p> <p>Terrain de 24 m Filet à 0,914 m Balles Intermédiaires 2 manches de 5 jeux Point décisif à 40A (choix du côté au relanceur) Jeu décisif à 4/4 Si besoin : 3ème manche sous forme d'un super Jeu Décisif (*) en 10 points avec 2 points d'écart</p>	 <p style="text-align: center;">Format Vert</p> <p>Terrain de 24 m Filet à 0,914 m Balles Intermédiaires 2 manches de 5 jeux Point décisif à 40A (choix du côté au relanceur) Jeu décisif à 4/4 Si besoin : 3ème manche sous forme d'un super Jeu Décisif (*) en 10 points avec 2 points d'écart</p>

(*) Le jeu décisif en 10 points se note [10 / x] dans  et compte pour 1 set et 1 jeu.

Annexe 2B

Formats de Jeu du Championnat Départemental par Equipes Filles 2022

Catégories / Divisions	SIMPLE - Format 2	DOUBLE - Format 4
D1 / D2 de 11 à 18 ans		
	<p style="color: yellow;">Format Jaune</p> Terrain de 24 m avec couloirs Filet à 0,914 m Balles Dures 2 manches de 6 jeux Règle de l'Avantage Jeu décisif à 6/6 en 7 points avec 2 points d'écart Si besoin : 3ème manche sous forme d'un super Jeu Décisif (*) en 10 points avec 2 points d'écart	<p style="color: yellow;">Format Jaune</p> Terrain de 24 m avec couloirs Filet à 0,914 m Balles Dures 2 manches de 6 jeux Point décisif à 40A (choix du côté au relanceur) Jeu décisif à 6/6 en 7 points avec 2 points d'écart Si besoin : 3ème manche sous forme d'un super Jeu Décisif (*) en 10 points avec 2 points d'écart
	SIMPLE - Format 7	DOUBLE - Format 7
D3 de 11 à 18 ans		
	<p style="color: green;">Format Vert</p> Terrain de 24 m Filet à 0,914 m Balles Intermédiaires 2 manches de 5 jeux Point décisif à 40A (choix du côté au relanceur) Jeu décisif à 4/4 Si besoin : 3ème manche sous forme d'un super Jeu Décisif (*) en 10 points avec 2 points d'écart	<p style="color: orange;">Format Orange</p> Terrain de 18 m sans couloir Filet à 0,80 m Balles Souples 2 manches de 5 jeux Point décisif à 40A (choix du côté au relanceur) Jeu décisif à 4/4 Si besoin : 3ème manche sous forme d'un super Jeu Décisif (*) en 10 points avec 2 points d'écart
D4 de 11 à 18 ans		
	<p style="color: orange;">Format Orange</p> Terrain de 18 m Filet à 0,80 m Balles Souples 2 manches de 5 jeux Point décisif à 40A (choix du côté au relanceur) Jeu décisif à 4/4 Si besoin : 3ème manche sous forme d'un super Jeu Décisif (*) en 10 points avec 2 points d'écart	<p style="color: orange;">Format Orange</p> Terrain de 18 m sans couloir Filet à 0,80 m Balles Souples 2 manches de 5 jeux Point décisif à 40A (choix du côté au relanceur) Jeu décisif à 4/4 Si besoin : 3ème manche sous forme d'un super Jeu Décisif (*) en 10 points avec 2 points d'écart

(*) Le jeu décisif en 10 points se note [10 / x] dans **TENUP** et compte pour 1 set et 1 jeu.



COMITÉ
MORBIHAN