

CHALLENGE JEUNES

Saison 2025/2026

Règlement

1. Conditions générales de participation :

- Tous les joueurs **de moins de 19 ans (J4)** ayant une **licence compétition** peuvent participer.
- Nous rappelons que pour participer au championnat par équipe de niveau D1 un club doit disposer de **3 licencié(e)s jeunes de moins de 14 ans qui participent et terminent ce championnat (minimum de 48 parties)** ou autre convention établie entre la LBFCTT et le CD21TT.
- Plusieurs juniors peuvent composer une équipe en compagnie de cadets, minimes ...
- Les benjamins, nés en 2015 et 2016, sont autorisés à participer.
- Concernant la catégorie poussin (après le 1^{er} janvier 2017), prévenir à l'avance le CTD afin qu'il valide ou non la participation du jeune.

2. Dates des rencontres :

- *Phase 1 :*

J1 : samedi 04 octobre 2025

J2 : samedi 08 novembre 2025

J3 : samedi 06 décembre 2025

- *Phase 2 :*

J4 : samedi 31 janvier 2026

J5 : samedi 25 avril 2026

J6 : samedi 20 juin 2026

3. Coût pour 1 phase :

1^{ère} équipe : 20 €.

2^{ème} équipe : 15 € soit 35 €

3^{ème} équipe : 10 € soit 45 €

Puis 10 € pour chaque équipe supplémentaire. Une facture vous sera envoyée par phase.

4. Compositions des équipes

- Les équipes sont constituées de 4 joueurs (équipes mixtes possibles). Les équipes à 3 joueurs sont autorisées (cependant celles-ci partent avec un score défavorable de 0-4 face à une équipe de 4). Les ententes entre 2 clubs sont possibles (à créer avant la 1^{ère} journée avec accord du comité).
- Le placement des joueurs doit s'établir de la façon suivante :
 - Le joueur ayant le plus de points à chaque début de phase doit être obligatoirement positionné en A ou en W.
 - Le joueur ayant le moins de points à chaque début de phase doit être obligatoirement positionné en D ou en Z.

- Pour les 2 autres joueurs, le placement est libre. Un joueur ne peut participer qu'à un seul double. Par joueur, on entend génériquement joueur masculin ou féminin. Le placement des joueurs lors du double est libre.
- Le nombre de joueurs mutés par équipe n'est plus limité.
- Il n'y a pas de limite de qualification par le classement

5. Équipes complètes ou incomplètes

- Une équipe est considérée comme incomplète lorsqu'il manque au moins deux noms sur la feuille de rencontre. En cas de forfait excusé, prévenir les adversaires, le club qui accueille ainsi que Laurent Fert, responsable du CJ, sur la boîte mail jeunes@cdtt21.fr, si possible au moins 3 jours précédant la journée de championnat.
- Une équipe incomplète à moins de 3 joueurs entraîne la perte de la rencontre par pénalité avec les conséquences qui en découlent (11-00 par manche / 3-0 par partie/ 14-00 pour la rencontre et 0 point au classement de la poule).
- Une équipe complète non conforme (joueur non qualifié) entraîne la perte de la rencontre par pénalité (11- 00 par manche / 3-0 par partie/ 14-00 pour la rencontre et 0 point au classement de la poule).
- Une équipe sera déclarée forfait général sur la phase si elle s'absente à 2 rencontres et devra payer une amende de 40 €.

6. Brulage

- La règle des brûlages est la même que celle du championnat par équipe : si un joueur dispute 2 rencontres dans une équipe, il ne peut plus participer dans une autre équipe dont le numéro est supérieur à cette équipe. Dans le cas d'une poule avec 2 équipes du même club, il sera impossible d'interchanger les joueurs .

7. Exempt

- **En cas d'équipe exempte, le club doit impérativement rentrer une composition d'équipe via GIRPE V1 (pour la phase 1, à voir pour la phase 2) avant le dimanche 23h59.**

8. Formule

- Le championnat se décompose en 2 phases de 3 journées chacune avec montées / descentes entre les 2 phases. Lors de la 1^{ère} phase, la répartition des équipes dans les divisions D1, D2, D3, D4, ... se fera au cumul des points licences des joueurs composant l'équipe.
- Chaque division se composera d'une ou deux poules de 4 équipes. Seule la D1 sera obligatoirement composée d'une seule poule. Deux équipes du même club dans une même poule se joueront lors de la première journée. Le transfert de joueurs de ces 2 équipes, entre elles, est interdit.
- **Le capitaine ou représentant de club doit impérativement envoyer la veille, dernier délai, la composition des équipes au juge arbitre.**
- Ouverture de chaque salle à 13h00. Le début de rencontre est fixé à 14h00. Lors de chaque journée de championnat jeune, 1 seule rencontre se disputera.

- La formule de la rencontre : 14 parties : 12 simples et 2 doubles. Les 4 joueurs jouent 3 adversaires et chacun un double, le tout au meilleur des 5 manches.
- La rencontre se joue sur 2 tables avec tables de marque et marqueurs. Dès qu'une table se libère, c'est la partie suivante à jouer sur la feuille de rencontre qui doit être lancée.
- Utiliser la feuille de rencontre à 14 parties et respecter l'ordre de déroulement des parties suivant AW - BX - CY - DZ - AX - BW - DY - CZ - double 1 - double 2 – AY – CW – DX – BZ.

FÉDÉRATION FRANÇAISE DE TENNIS DE TABLE
Championnat par Equipes

C.S.F. 06.2.04.A

Nom, Prénom, Adresse du Juge-Arbitre :		Lieu de rencontre :		Ligue :	
N° Licence du JA :		Date :	Heure :	Division :	Poule :
		* National	* Régional	* Départemental	
		* Masculin	* Féminin		

* Rayer les mentions inutiles

N°	Association	NOM - PRÉNOM	Points	Multi Etranger	Cartons
	A				
	B				
	C				
	D				

N°	Association	NOM - PRÉNOM	Points	Multi Etranger	Cartons
	W				
	X				
	Y				
	Z				

SCORES					ORDRE DES PARTIES		POINTS	
1	2	3	4	5			ABCD	WXYZ
					A	contre W		
					B	" X		
					C	" Y		
					D	" Z		
					A	X		
					B	" W		
					D	" Y		
					C	" Z		
					Double 1	" Double 1		
					Double 2	" Double 2		
					A	" Y		
					C	" W		
					D	" X		
					B	" Z		
TOTAL DES POINTS DE CHAQUE EQUIPE								

	Réserves
	Réclamations
	Cartons
	Rapport JA

Capitaine Equipe A Nom N° Licence Signature à la fin de la rencontre	Capitaine Equipe X Nom N° Licence Signature à la fin de la rencontre	Association Association
--	--	----------------------------

Signature du Juge Arbitre

PHASE	JOURNÉE
N°	N°

Abonnez-vous à

Rencontrez à

Toutes les informations sont disponibles sur : www.ftt.com

FTT
3 Rue Cleudonné Costes
BP 40348
75625 Paris Cedex 13

- L'arbitrage partagé est conseillé.
- En cas d'égalité entre plusieurs équipes, même règlement que pour le championnat par équipes (garder les feuilles de parties et rencontre jusqu'à la fin de chaque phase).

9. Remontée des résultats

- Un JA par lieu de rencontre qui doit utiliser le logiciel GIRPE (penser à mettre à jour les bases de données des joueurs). Les résultats, feuilles de rencontres sont à remonter via GIRPE V1 durant le week-end de la compétition **avant dimanche 23h59** avec les identifiants suivants :

Première ligne : jeunes@cdtt21.fr

Deuxième ligne (et non pas sur la ligne des pass-equipes) : Jeunes21TT

Si vous rencontrez des problèmes de remontée des feuilles de rencontre, nous les faire parvenir dans la foulée sur jeunes@cdtt21.fr et au maximum 3 jours après la journée.

- Possibilité de créer de nouvelles équipes lors de la phase 2.
- Récompenses lors de la journée 6.

Pour de plus amples renseignements, n'hésitez pas à contacter :
Matthieu POIRIER – CTD 21 – au 06 79 02 05 19 ou par mail : matthieu@cdtt21.fr