

CHALLENGE JEUNES

Saison 2026/2027

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 licenciés(es) 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 2016 et 2017, sont autorisés à participer.
- **Un poussin (né après le 1^{er} janvier 2018) peut participer au challenge jeune s'il est sélectionné sur les stages départementaux. De plus, il doit être inscrit au Critérium Fédéral. Le listing vous sera transmis avant la première journée.**

2. Dates des rencontres :

- *Phase 1 :*

J1 : samedi 26 septembre 2026

J2 : samedi 31 octobre 2026

J3 : samedi 28 novembre 2026

- *Phase 2 :*

J4 : samedi 19 décembre 2026

J5 : samedi 13 février 2027

J6 : samedi 06 mars 2027

J7 : samedi 05 juin 2027 (journée des titres)

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 04 - face à une équipe de 4). Les ententes entre 2 clubs sont possibles (à créer avant la 1^{ère} journée avec accord de la commission jeune).

- **Le placement des joueurs 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 également libre.
- Le nombre de joueurs mutés par équipe n'est plus limité.
- Il n'y a pas de limite de qualification par le classement.
- Dans le cas d'une équipe incomplète, le joueur absent doit être positionné en D ou en Z et le double exempt peut être positionné en 1 ou en 2.

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. Brûlage

- 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.
- **Dans le cas d'une formule de championnat par équipes à trois ou quatre joueurs, lors de la 2e journée de la phase, une équipe ne peut pas comporter plus d'un joueur ayant disputé la 1re journée de la phase dans une équipe de numéro inférieur.**

7. Exempt

- En cas d'équipe exempte, le club doit impérativement rentrer une composition d'équipe via GIRPE V2 avant le dimanche 23h59.

8. Formule

- Le championnat se décompose en 2 phases. La 1^{ère} est de 3 journées, et la seconde est de 4 journées (la dernière sera la journée des titres) avec montées / descentes entre les 2 phases.

- 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 fournir le jour de la compétition la composition des équipes au juge arbitre.**
- Ouverture de chaque salle à 13h00. Le début des rencontres est fixé à 14h00. Lors de chaque journée de championnat jeune, 1 seule rencontre se disputera.
- **La formule de la rencontre : 14 parties et respecter l'ordre de leur déroulement : 8 simples, 2 doubles et 4 simples. Les 4 joueurs jouent 3 simples et chacun un double, le tout au meilleur des 5 manches. Le placement des joueurs est libre.**
- La rencontre se joue sur 2 tables identiques 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.
- 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 V2 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-équipes) : 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 7.

Pour de plus amples renseignements, n'hésitez pas à contacter :
Laurent FERT – Président de la commission jeunes – au 06 17 66 47 97 ou par mail :
laurent@cdtt21.fr