

REGLEMENT DES CHALLENGES CORPORATIFS ET COUPES

Article 1 :

L'UFOLEP organise des challenges corporatifs par équipes de trois. Celles-ci sont réparties dans des poules de niveau.

- ↪ Challenge Herbin
- ↪ Challenge Bourson

Article 2 :

Les rencontres se jouent en 10 parties : 9 simples et un double.

Chaque partie se joue en 3 sets gagnants de 11 points ; la taille des balles est celle en vigueur en FFTT.

Article 3 :

Les rencontres se disputent le soir en semaine (de préférence, le lundi à l'AJFB, le mercredi à Verrières et à l'ASEGA). Le jour et l'heure sont arrêtés après accord entre les clubs concernés.

L'équipe qui reçoit contacte l'équipe visiteuse.

Les matchs doivent être impérativement joués dans la semaine prévue au calendrier. En cas d'indisponibilité d'une équipe, une date doit être arrêtée immédiatement et transmise au gestionnaire (Reynald SIMON).

Dans le cas contraire, l'équipe indisponible est déclarée forfait. Une feuille de match doit être établie même en cas de forfait.

Article 4 :

Une rencontre peut se dérouler avec 2 joueurs.

Les rencontres du 3^{ème} joueur absent sont perdues W.O. : 0-11, 0-11, 0-11.

Article 5 :

Un club peut engager 2 équipes ou plus dans un même challenge.

Une équipe se compose de 3 joueurs licenciés dans le club qu'elle représente.

Article 6 :

Un joueur ne peut pas prendre part à des compétitions se déroulant – ou qui auraient dû se dérouler à la même date pour le compte de plusieurs équipes.

Article 7 :

Les joueurs doivent obligatoirement être licenciés UFOLEP dans leur club. Ne peuvent prendre part aux rencontres que des joueurs ayant leur licence régulièrement homologuée.

Article 8 :

Les équipes s'entendent pour assurer l'arbitrage des rencontres

Article 9 :

L'équipe qui reçoit est responsable de la feuille de match : remplir toutes les rubriques, ne pas oublier d'indiquer le score final et les lettres relatives au classement de chaque joueur.

Cette feuille de match doit parvenir au gestionnaire des compétitions par mail (ra.simon@orange.fr), avant le mardi qui suit la rencontre.

Article 10 :

- Match gagné : 3 points
- Match nul : 2 points
- Match perdu : 1 point
- Forfait : 0 point (10 à 0)

Article 11 :

En cas d'égalité de points entre deux équipes à la fin du championnat, il sera tenu compte du goal avéragé particulier, puis du goal avéragé général pour les départager.

Article 12 :

En cas de challenge comprenant deux poules, le vainqueur sera désigné à l'issue du match qui opposera les équipes classées premières de chaque poule.

Seuls les joueurs ayant participé au moins à trois rencontres de championnat dans le challenge concerné, pourront prendre part à ce match.

Article 13 :

Les deux premiers de chaque challenge montent en catégorie supérieure, les deux derniers descendent. Cependant ces quotas pourront être modifiés en fonction du nombre d'inscrits par challenge.

Une nouvelle équipe débute dans la série la plus basse.

Un club peut demander à ce qu'une équipe soit intégrée dans un challenge supérieur ou inférieur si les motifs qu'il avance sont jugés valables.

Article 14 :

Un trophée est remis au vainqueur de chaque challenge. Il est attribué définitivement.

Article 15 :

Les joueurs sont classés par groupe de valeur (A, B, C, D, E) selon le nombre de points attribué à chaque compétiteur :

Groupe A : supérieur à 50 points

Groupe B : 40 à 49 points

Groupe C : 30 à 39 points

Groupe D : 20 à 29 points

Groupe E : inférieur à 19 points

Chaque groupe rend 1 point en négatif au groupe suivant. (Exemple : départ – 1 / 0)

La liste des différents groupes est établie avant le début du championnat (première phase) en fonction des résultats de la phase 2 de l'année précédente. Il sera actualisé à la fin de première phase.

Tout nouveau joueur sera incorporé à un groupe par décision de la commission sportive.

Seuls des matchs de championnats sont pris en compte pour l'attribution du groupe de classement. Les matchs de coupe débiteront à 0-0.

Article 16 :

Coupe : un joueur ne peut participer que pour le compte d'une seule équipe par année (titulaire ou remplaçant)