



LIGUE 2

Comités : 21 - 22 - 23 - 24



REGLEMENT DES COMPETITIONS --- SAISON 2009/2010

COUPE DE FRANCE PAR EQUIPES

Les Comités Champagne Ardennes, Nord-Pas-de-Calais, Seine et Marne et Picardie organisent le Championnat « Coupe de France par Equipes » qui attribue le titre de Champion Régional des 4 Comités et qualifie les mieux classés pour la finale nationale qui aura lieu

Ce championnat est ouvert à tous les joueurs licenciés dans son Comité et à jour de sa cotisation 2009-2010. Cette épreuve est soumise au règlement des compétitions de la F.F.T. et du code d'arbitrage

Chapitre 2 : Règles communes à toutes épreuves Articles 21 à 40.

Chapitre 6 : Règles applicables aux Championnats Coupes de France par Equipes Articles 101 à 125.

Ces documents sont consultables auprès de l'arbitre.

Le nombre d'équipes qualifiées pour la finale nationale a été fixé à 2 (deux) par notre Président de Ligue.

DEROULEMENT et PARTICIPATION

Ce championnat se déroulera en 2 ou 3 tours suivant le nombre d'équipes inscrites. L'inscription au Championnat implique l'acceptation du présent règlement et la participation à toutes les séances.

1°. CONSTITUTION DE L'EQUIPE :

Une équipe est constituée de 4 à 6 joueurs, dont un capitaine.
Un joueur ne peut être inscrit que dans une seule équipe.

Un bonus (en points match) est attribué à chaque équipe en début de saison lors de son inscription (en tenant compte du dernier classement National). Ce bonus est définitif pour la saison en cours, et est conservé pour la finale nationale. L'addition des points-bonus (ou points de match) s'effectue sur les 4 joueurs les mieux classés de l'équipe, selon le barème ci-après :

1 ^{ère}	Série Nationale et Nationale Hors-quota	0.00
1 ^{ère}	Série Pique	0.50
1 ^{ère}	Série Coeur	1.00
1 ^{ère}	Série Carreau	2.00
1 ^{ère}	Série Trèfle et 1 ^{ère} Série Hors-quota	3.00
2 ^{ème}	Série Pique	3.50
2 ^{ème}	Série Coeur	4.00
2 ^{ème}	Série Carreau	4.50
2 ^{ème}	Série Trèfle	5.00
3 ^{ème}	Série Pique	5.50
3 ^{ème}	Série Coeur	6.00
3 ^{ème}	Série Carreau	6.50
3 ^{ème}	Série Trèfle	7.00
4 ^{ème}	Série Pique	7.50
4 ^{ème}	Série Coeur	8.00

4 ^{ème} Série Carreau	8.50
4 ^{ème} Série Trèfle et non classés	9.00

Le handicap est donc la différence de points de match bonus entre les deux équipes.

Les joueurs concernés par les articles 5 et 9 du présent règlement sont crédités du bonus du seuil de leur interdiction, à savoir :

Ex-1^{ère} Série Nationale } Assimilé à 1^{ère} série Cœur : limité à 10 ans

Ex-Champion de France Open Ex-Champion de France 1 ^{ère} Série Ex-Champion de France Triplettes Open ou D1 Ex-Champion de France Quadrettes Open ou D1 Ex-Vainqueur de la Coupe de France par équipes	} Assimilé à 1 ^{ère} série Trèfle : Limité à 10 ans
--	--

Ex-1^{ère} Série Pique, Cœur, Carreau } Assimilé à 2^{ème} série Trèfle : limité à 10 ans

Ex-1 ^{ère} Série Trèfle Ex-Champion de France 2 ^{ème} Série Ex-Champion de France Promotion Ex-Champion de France Triplettes, Quadrettes Promotion ou D2 ou D3	} Assimilé à 2 ^{ème} série Trèfle : Limité à 5 ans
--	---

2. MODIFICATION DE L'EQUIPE :

De nouveaux joueurs peuvent compléter l'équipe en cours d'épreuve durant le stade des épreuves de Comités ou de ligue à condition :

- De n'avoir participé à aucun match la même saison,
- De ne pas porter le nombre de joueurs à plus de 6,
- D'être d'un classement (série et couleur) au maximum égal au 4^{ème} joueur de l'équipe.

NB : Une équipe inscrite à six ne peut plus modifier sa composition quelles que soient les circonstances.

Aucun joueur ne peut participer aux Finales Nationales s'il n'a pas disputé au moins un match au sein de son équipe au stade de Comité ou de ligue même en cas de force majeure. On ne peut faire entrer de nouveaux joueurs en cours de quart temps sauf dans le cas prévu à l'article 117.

NB : Seuls les joueurs ayant joué peuvent être inscrits sur la feuille de match.

3. INSCRIPTIONS-TIRAGE AU SORT :

Par bulletin d'inscription à retourner au Directeur d'épreuve avant le 15 Avril 2010 à :

Monsieur Jean ELOY
169, Rue de Paris
60000 --- BEAUVAIS,
ou par mail à jean.elay1@free.fr ou ravi.tarot@gmail.com

Les inscriptions ne pourront s'effectuer après cette date, le tirage au sort unique se fera lors du qualificatif du Libre par 4 le 17 avril 2010 à Wavignies en présence des présidents de comité à défaut des CCR ou une personne mandatée par son comité pour le représenter.

1^{er} Tour :

Le 1^{er} tour s'effectuera en 2 séances avec le regroupement des comités Champagne Ardennes, Seine et Marne, Nord Pas de Calais et Picardie et aura lieu le samedi 8 Mai 2010, à 13h45 et à 20h45

Centre des rencontres
1, Rue du Valois
60100 CREIL (Picardie)
Tél. Directeur d'épreuve : 06 13 10 07 77

Le 2^{ème} tour s'effectuera également en 2 séances à

**La Salle des Fêtes -
Quai Marne
51480 --- CUMIERES (Champagne - Ardennes)**

4. PARTICIPATION

50€ par équipe pour la 1^{ère} journée, puis 40€ par séance par journée supplémentaire et par équipe.

5. DEROULEMENT DE L'EPREUVE

a)- La compétition se déroulera par élimination directe.

- En fonction du nombre d'équipes inscrites, la 1^{ère} séance du 1^{er} tour permettra de qualifier un nombre d'équipes égal à 8, 16 voir 32. Exemple de tableau des différents cas :

EQUIPES	CAS	MATCHS	QUALIFIES D'OFFICE
17	1	1	15
16	2	8	
15	3	7	1
14	4	6	2
13	5	5	3
12	6	4	4
11	7	3	5
10	8	2	6
9	9	1	7

Le tirage au sort déterminera la position de l'équipe dans le tableau (voir tableau en annexe)

Exemple : Equipe tirée en 1^{er} - N°1
Equipe tirée en 2^{ème} - N°2
Etc....

Les matchs joués en priorité (si nombre d'équipes différents de 8, 16 ou 32) se feront à partir du bas du tableau

La 2^{ème} séance comportera obligatoirement 8, 16 ou 32 équipes.

b)- RAPPEL

Le choix du contrat doit être annoncé avant la distribution de la donne.

Le preneur distribue la défense et le chien (après : avoir vérifié si le jeu préparé par l'arbitre comporte bien 18 cartes, avoir battu les cartes et fait couper le jeu par le défenseur placé à sa gauche).

c)- RETARD

Les équipes doivent être présentes et complètes (4 joueurs minimum) à l'heure de la convocation.

Après 10 minutes, délai de grâce, l'arbitre inflige 1 point Match de pénalité à toute équipe incomplète, par tranche et fraction de 5 minutes.

Après 30 minutes, l'arbitre peut décider d'éliminer les équipes incomplètes. Une équipe présente ne peut se retirer avant cette décision sans encourir de sanction.

Raison de force majeure : une telle raison peut être invoquée auprès du directeur d'épreuve qui tranchera en fonction des éléments présentés.

d)- LES SALLES - CONDITIONS DE JEU

Les conditions exposées ci-après s'appliquent aux joueurs, remplaçants ainsi qu'aux spectateurs.

Le silence est de règle durant les donnes.

..... *Salle Ouverte*

Les spectateurs y ont accès sous réserve de ne pas perturber le bon déroulement de la rencontre. Tout spectateur (y compris un partenaire non joueur) doit s'asseoir à distance de la table pour éviter tout contact avec un joueur durant une donne. La concertation, dans les limites raisonnables, est autorisée entre les donnes.

L'arbitre éloignera toute personne ne respectant pas les conditions de jeu et infligera une sanction de « faute contre l'éthique » s'il s'agit d'un partenaire non joueur.

..... *Salle fermée (aux spectateurs)*.....

Cette salle est obligatoire. L'accès y est interdit sauf à l'arbitre, ses adjoints et au directeur d'épreuve sous réserve de ne pas participer eux-mêmes au match concerné.

Il est interdit aux joueurs de quitter la salle fermée sans autorisation de l'arbitre
SYSTEME D'ANNONCE

les capitaines d'équipes, devront rédiger sur feuille, mise sous enveloppe cachetée, dans un langage clair, leur système de signalisation. Cette dernière sera remise de la première phase régionale à la finale nationale à l'arbitre principal qui, en cas de problèmes, aura la possibilité de contrôler si la jouerie est conforme à la signalisation déposée. Les enveloppes seront rendues aux dites équipes constituées à l'issue de chaque phase éliminatoire régionale et/ou de ligue, d'une part au fur et à mesure des éliminations en championnat de France.

MISE EN PLACE

Pour chaque ¼ temps, chaque équipe place ses joueurs en premier à tour de rôle.
Le choix de l'attaquant et des défenseurs est libre pour chaque ¼ temps dans la limite d'un 1/4 temps maximum d'attaque par joueur.
La place de chaque défenseur est libre pour chaque donne.

PCN et PP

450 PCN par match gagné lors des phases régionales (Comité et ligue), et pas d'indice flottant attribué. Chaque joueur doit au moins avoir participé à un ¼ temps pour prétendre obtenir ces 450 PCN. Pour marquer 3 PP les joueurs qualifiés devront avoir participé à 1 match avant les phases finales.

LE JEU

Un match se déroule en 4 1/4 temps de 6 donnes chacun, soit 24 donnes.
Les jeux d'attaque sont préparés à l'avance par l'arbitre ; le chien et la défense sont redistribués lors de la duplication.
Les défenseurs sont séparés par des paravents durant les donnes.

LA MARQUE - LE RESULTAT

Dans chaque salle, chaque équipe doit tenir une feuille de marque.
A la fin de chaque ¼ temps, chaque équipe calcule le résultat par comparaison des scores réalisés sur chaque donne.
La différence des scores de chaque donne est convertie en Points de Match.

Le résultat du match est obtenu en appliquant la formule suivante :

Points de bonus + Point de Match - pénalités éventuelles = résultat

En cas d'égalité, la victoire revient, dans l'ordre

- à l'équipe ayant le plus de points de bonus.
- à l'équipe ayant gagné le plus grand nombre d'étuis.
- à l'équipe ayant le moins de Points de Match de pénalité.
- à l'équipe ayant le moins de PP.
- par tirage au sort.

L'équipe victorieuse doit remplir la feuille de résultat.

Cette feuille de Match doit être signée par les 2 capitaines et par l'arbitre, après notification des éventuelles réclamations.

Tout joueur qualifié pour une finale de championnat doit obligatoirement commencer et terminer l'épreuve. En cas de défaillance, il ne pourra, ipso facto, participer à la même épreuve la saison suivante. Raison de force majeure : une telle raison peut être invoquée auprès du directeur d'épreuve qui tranchera en fonction des éléments présentés.

DROITS DES JOUEURS - RECLAMATION

Toute réclamation sur le déroulement de l'épreuve doit être formulée à l'arbitre. Tout joueur réclamant peut consulter les documents concernant l'épreuve et la réclamation doit être formulée dans les 72 heures après la publication des résultats de l'épreuve au Président de la CCR concernée, qui, doit rendre sa décision sous 96 heures. Le CCR doit en outre informer le Président de Ligue et le Président de la C.C.N.

DISCIPLINE

Tout joueur ayant un comportement incorrect, un langage agressif ou vulgaire envers ses partenaires de jeu ou l'un des responsables sera immédiatement exclu du tournoi. En cas d'exclusion d'un joueur, la donne sera neutralisée et le joueur sera déclassé à la dernière place au classement générale.

TELEPHONE PORTABLE et Animaux domestiques

Il sera demandé à chaque joueur, lors de tous les championnats d'éteindre leur portable du début et jusqu'à la fin de chaque séance. Il est désormais interdit d'être accompagné, lors des séances de championnats d'animaux domestiques. Aucune dérogation ne pourra être faite.

Le Directeur d'Epreuve, en accord avec l'arbitre, se réserve le droit d'apporter toutes modifications qu'il jugerait utile à ce règlement pour permettre un bon déroulement de la compétition, en accord avec le règlement des compétitions de la FFT.

**Le Directeur d'Epreuve
Jean ELOY**

**Le Président de Ligue
Philippe CARDON**

