

COUPE DES DEUX-SÈVRES

RÈGLEMENT DE LA COMPÉTITION

Article 1

Ce règlement annule et remplace le précédent règlement de la coupe des Deux-Sèvres et du Conseil Général, édition 2022.

Article 2

Cette compétition est ouverte à tous les joueurs (ses) licenciés en Deux-Sèvres avec un type de licence « Compétition », sauf aux Poussins (-9ans). En cas de participation, la licence Loisir sera automatiquement transformée en licence Compétition.

Article 3

Chaque club peut engager autant d'équipes qu'il le désire. Le droit d'engagement est celui du tarif pour la saison en cours. Les équipes s'inscrivent en fonction de leurs points dans les tableaux -2000, -3000, -4000, -5000 avec un capitaine pour chaque équipe et un numéro de téléphone.

Les n équipes du club sont numérotées de 1 à n, 1 étant l'équipe la plus forte.

Article 4

La coupe des Deux-Sèvres **comprend 4 tableaux**. Pour tous les tableaux, c'est le total des points classements des 3 joueurs présents.

- 1 – Tableau open
- 2 - Tableau moins de 4000 pts
- 3 - Tableau moins de 3000 pts
- 4 - Tableau moins de 2000 pts

Le tableau -5000 points sera le tableau open.

Article 5

Il n'y a pas de brûlage, puisque déconnecté du championnat par équipes. Voir article 7 pour les restrictions.

Article 6

Les équipes sont de 3 joueurs, ABC et XYZ. Le mieux classé est placé en A ou X et joue les 3 simples. Les 2 autres jouent 2 simples et 1 double. Hormis en finale, il n'y a pas d'arrêt au score acquis. Les 8 parties doivent être jouées et les rencontres se déroulent sur 2 tables.

Article 7

Toutes les équipes commenceront dans un tableau Open. Toutes les équipes pourront se rencontrer.

Les premiers tours seront géographiques et il y aura une rentrée progressive des équipes en fonction de leur niveau (équipes à 5000 et 4000 points rentreront plus tard).

L'équipe la moins forte bénéficiera de points de handicap. 1 point pour 500 points de classement de différence.

(Ex : Equipe A : 1554 points et Equipe B : 3865 points, soit 2311 points d'écart donc 4 points d'avance pour l'équipe A (2311/500))

Les équipes perdantes seront reversées dans leur tableau par points et un tirage au sort géographique sera effectué.

(Ex : Si l'équipe A perd, elle est reversée dans le tableau -2000, si l'équipe B perd, elle est reversée dans le tableau -4000)

Lorsqu'une équipe atteint les ½ finales du tableau principal, elle doit choisir entre poursuivre dans ce tableau ou rejoindre le tableau correspondant à son nombre de points.

Un joueur peut être remplacé dans une équipe, sous réserve que le total des points de l'équipe soit respecté, et que le joueur remplaçant n'ait pas participé dans une autre équipe du même tableau tant que plusieurs équipes de l'association y figurent.

Pour le même tour, un joueur ne peut évoluer que dans une seule équipe.

Article 8

Cas d'un joueur absent dans une équipe.

Dans le cas d'une équipe incomplète (2 joueurs présents) c'est le joueur absent qui est placé en A ou X sur la feuille de rencontre.

De plus, il lui est attribué arbitrairement les points du 3^{ème} joueur selon le barème suivant :

Tableau moins de 2000 points : = 500 pts

Tableau moins de 3000 points : = 1000 pts

Tableau moins de 4000 points : = 1300 pts

Tableau moins de 5000 points : = 1600 pts

Article 9

En cas d'égalité à la fin de la rencontre, seront d'abord comptabilisées les manches, puis les points. Si l'égalité persiste, c'est l'équipe qui se déplace qui est déclarée vainqueur. Si la rencontre se déroule sur terrain neutre, c'est l'équipe dont l'âge total des joueurs est le plus faible qui l'emporte.

Les points de handicap correspondent à des victoires 3 manches à 0 , 11 points à 0.

Article 10

La compétition s'étalera au maximum **sur 9 tours**, avec en plus une journée pour les demi-finales et une autre journée pour les finales.

Article 11

Le comité fixe les dates pour disputer les rencontres. Les deux capitaines d'équipes pourront s'entendre sur un jour et une heure pour disputer la rencontre avant la date fixée au calendrier. Si aucun accord n'est trouvé, la rencontre aura obligatoirement lieu le vendredi de la semaine définie à 20H.

Aucun report ne sera autorisé au-delà du week-end prévu (possibilité de report le samedi ou le dimanche). Si les rencontres dépassent la date butoir du calendrier, les équipes concernées auront rencontre perdue.

Article 12

Tous les joueurs participant à une rencontre devront être en possession de leur licence de la phase considérée pour vérification des points à inscrire sur la feuille de rencontre. Dans le cas d'un dépassement du total des points autorisés, l'équipe fautive sera sanctionnée par la perte de la rencontre 8-0. Elle ne pourra plus participer à la suite du tableau.

Article 13

Un forfait lors d'un tour est sanctionné par une amende selon le tarif en vigueur. Une équipe forfait lors de la journée finale est sanctionnée par une amende selon le tarif en vigueur pour la saison en cours.

Article 14

Les cas non prévus dans ce règlement seront tranchés par la commission sportive départementale dans la semaine qui suit la rencontre posant problème.

Article 15

La feuille de rencontre des Coupes des Deux-Sèvres est OBLIGATOIREMENT disponible sur GIRPE (tutoriels de création et de remplissage sur le site du comité). Les résultats devront être saisis via obligatoirement GIRPE et remontés le lendemain de la rencontre avant 12h00 (midi).

Tous les retards pour la remontée des résultats seront sanctionnés par une amende selon le tarif pour la saison en cours.

Attention ! Tous les autres types de feuilles utilisés ne seront pas admis.

Dans ce cas, les résultats des rencontres seront pris en compte, mais pas les résultats individuels.

Article 16

Les finales de chaque tableau se joueront sur terrain neutre.

Les finales se disputeront sur une seule table.

Article 17

Le vainqueur de chaque tableau recevra une coupe ainsi qu'une plaquette pour le club. Les coupes seront acquises aux clubs les ayant remportées 3 années consécutives ou 5 non consécutives.

Le deuxième de chaque tableau recevra une Plaquette pour le club

