

**Règlement des Interclubs  
Épreuves par équipes « Jeunes »  
11/12, 13/14 et 15/18 ans Filles et Garçons  
Saison sportive **2024****

*Sous réserve des textes spécifiques ci-dessous, les règlements fédéraux 2024  
Constituent les textes de référence applicables aux « Interclubs Jeunes »*

**Les modifications 2024 sont portées en rouge**

**Calendrier 2024**

**Catégories 15/18 ans Filles et Garçons**

**Samedi 2 mars / samedi 9 mars / samedi 16 mars / samedi 23 mars/ samedi 30 mars 2024**

**Samedi 6 avril 2024 : Finales**

**Catégories 11/12 ans & 13/14 ans Filles et Garçons**

**Mercredi 24 avril 2024**

**Mercredi 1er mai / Mercredi 15 mai / mercredi 22 mai / mercredi 29 mai 2024 : phase qualificative**

**Mercredi 12 juin 2024 : Finales**

## ***I. Formats des "Interclubs jeunes".***

---

### **A. Les "Interclubs jeunes".**

1. Les Interclubs Filles et Garçons se déroulent sur 5 journées qualificatives pour les catégories 11/12 & 13/14 ans et sur 4 journées qualificatives pour les catégories 15/18 ans (voir calendrier page 1)
2. La composition des divisions et des poules est faite par le Comité au poids des équipes.
3. Le vocable « joueur » désigne aussi bien les joueurs que les joueuses

### **B. Catégories admises.**

1. 11/12 ans Filles et Garçons (2013/2012)
2. 13/14 ans Filles et Garçons (2011/2010)
3. 15/18 ans Filles et Garçons (2009/2008/2007/2006)

### **C. Inscriptions.**

1. Les engagements pour les "Interclubs jeunes" se font par internet sur ADOC.
2. Date limite : **LUNDI 15 janvier 2024**
3. Chaque club désigne, à l'inscription, **1 seul responsable**, unique interlocuteur des clubs pour les informations liées à l'organisation des rencontres (horaires, reports...)

## ***II. Formats des équipes et des rencontres.***

---

### **11/12 ans, 13/14 ans, 15/18 ans, Filles et Garçons.**

1. 2 simples et 1 double (**sur terrain de double pour toutes les catégories**).
2. 2 joueurs minimum constituent les équipes. Les joueurs de simple peuvent donc constituer le double.
3. Les parties de simples se disputent en **2 sets à 6 jeux, 3<sup>ème</sup> set = super jeu décisif en 10pts (format 2)**.
4. Le double se dispute en 2 sets à 6 jeux, point décisif, 3<sup>ème</sup> set = super jeu décisif en 10pts (format 4).

## ***III. Composition des équipes et surclassement***

---

### **A. Qualification du joueur.**

1. Chaque joueur doit présenter impérativement :
  - a. une attestation de **licence 2024**
  - b. une pièce d'identité à partir de l'âge de 13 ans révolus.

**En l'absence de ces pièces**, le joueur concerné ne peut pas participer à la rencontre.

**Tous les documents peuvent être présentés en format numérique.**



c. Les joueurs ayant le statut ND devront faire une demande de reclassement à la commission classement ( [reclassement.essonne@fft.fr](mailto:reclassement.essonne@fft.fr) ) pour pouvoir jouer.

d. Les joueurs dont la licence porte la mention « NON EQ » ne pourront pas jouer

## B. Constitution des équipes.

1. La qualification d'un joueur pour son club doit se faire, au plus tard, **la veille de la première journée de la compétition**, soit le **vendredi 1er mars 2024 pour les catégories 15/18 ans Filles et garçons et le mardi 23 avril 2024 pour les catégories 11/12 & 13/14 ans Filles et garçons.**

2. Un club ne peut utiliser qu'un seul joueur « **nouvellement qualifié(e)** » par équipe (voir règlement sportif).

3. Une qualification temporaire (mutualisation de clubs) d'un joueur pour un autre club peut être accordée par la commission pour ces interclubs si son club d'origine n'a pas d'équipes engagées dans la catégorie concernée (demande de qualification temporaire à télécharger sur le site du comité rubrique interclubs jeunes)



4. **Les équipes sont considérées comme indépendante les unes des autres.**

5. **Tout joueur ne pourra jouer que dans une seule équipe pour toute la période des interclubs. Une demande de dérogation pourra être demandée à la commission des Jeunes qui statuera selon le problème rencontré.**

6. Contrairement aux règlements fédéraux, il n'y a pas d'obligation de priorité à l'équipe supérieure et en cas d'équipe 1 forfait, l'équipe 2 continue normalement dans sa poule de départ.

7. **Surclassement : voir les modalités nationales.**

8. Lorsque, dans le respect des règles du surclassement, un joueur aura participé à plus d'une rencontre dans une catégorie d'âge de son choix, il n'aura plus la possibilité de jouer dans une autre catégorie d'âge.



9. Les équipes sont constituées dans le respect de l'ordre global des classements **(le joueur ou la joueuse de simple le(la) mieux classé(e) le jour de la rencontre doit jouer en N°1. A chaque classement mensuel, la composition d'une équipe restera la même, seule la place des joueurs de l'équipe s'en trouvera modifiée. Ainsi une équipe 2 pourrait se retrouver avec un joueur mieux classée qu'un joueur de l'équipe 1.**

## C. Remplaçants éventuels.

L'intégration des remplaçants peut se faire dans le respect des règles édictées ci-dessus. Un remplaçant ne peut avoir un classement supérieur à celui du joueur remplacé. **Le poids à l'inscription des équipes est pris en compte.**

#### ***IV. Déroulement des rencontres.***

---

##### **A. Organisation et rôle des responsables.**

1. Le calendrier arrêté par la Commission des Jeunes est impératif.
2. Les rencontres sont "lancées" sur au moins 2 courts extérieurs par équipe sauf intempéries.
3. Les rencontres doivent se dérouler : dans le respect des contraintes scolaires, les mercredis après-midi à partir de 13h30 **pour les catégories 11/12 ans & 13/14 ans Filles et garçons** et les **samedis après-midi à partir de 13H30 pour les catégories 15/18 ans Filles et Garçons**
4. Le début des rencontres doit être fixé à **16H** au plus tard.
5. Le Responsable de l'équipe "visiteur" doit appeler le Responsable de l'équipe "visitée", au plus tard **6 jours** avant la rencontre pour connaître :
  - a. l'adresse et l'horaire de la rencontre (fixés par l'équipe visitée),
  - b. le nombre de courts couverts susceptibles d'être mis à disposition en cas d'intempéries,
  - c. à défaut du recueil de ces informations dans les délais, l'équipe "visiteur" devra se plier aux contraintes du club "visité".
- d. L'équipe du club visiteur doit être accompagnée par un adulte, licencié ou non, pendant toute la durée de la rencontre.**
6. Les rencontres peuvent, par accord des Responsables des deux équipes, être disputées en un autre lieu ou à un autre horaire que fixé ci-dessus.

##### **B. Déroulement et format des matchs.**

1. Un abandon au cours de l'échauffement est assimilé à un forfait. Aucun remplaçant n'est autorisé.
2. Un joueur ayant déclaré forfait **ou abandonné** en simple ne peut participer au double.
3. Les parties se jouent dans l'ordre suivant : simple 2, simple 1, double. Le double peut se jouer **avant** ou **après** les simples, au choix du club visité. **Dans ce cas, il fournira des balles neuves pour le double**

##### **C. Cas d'intempéries.**

La possibilité, ou l'impossibilité, de repli sur courts couverts pour un match commencé sur court extérieur doit avoir été annoncée avant le début de ce match au Capitaine de l'équipe "visiteur".

#### ***V. Anticipations, reports de rencontres et forfait***

---

##### **A. Motifs.**

1. Si les équipes en sont d'accord, **les anticipations et reports** sont possibles dans le respect des règles énoncées ci-dessous.
2. En cas d'indisponibilité d'un joueur connue à l'avance, **une anticipation de rencontre** est fortement conseillée si les 2 équipes en sont d'accord, **sinon la Commission Des Jeunes statuera.**

## **B. Procédure.**

1. Le report d'une rencontre non commencée doit être prononcé par le juge-arbitre **ou le responsable du club recevant**, au plus tard une heure après le début de rencontre initialement prévue.
2. Si une rencontre est interrompue, le Juge-arbitre **ou le responsable du club recevant** doit prendre la décision de prononcer l'arrêt définitif des parties, au plus tard une heure après l'interruption.  
Dans ce cas, deux possibilités :
  - a. Report intégral de la rencontre : si aucune partie n'est terminée.
  - b. Report partiel de la rencontre : si certaines parties sont terminées, leurs résultats sont acquis. Lors du report, il faudra **jouer les parties non commencées** et **rejouer dans leur intégralité celles qui n'ont pas été terminées** (même feuille de résultats).
3. La date du report (ou anticipation) est fixée d'un commun accord entre **les deux responsables** des équipes afin que les résultats soient parvenus **au Comité** avant le **dimanche 9 juin 2024** délai de rigueur impératif.
4. Dans tous les cas, le 1<sup>er</sup> report (ou anticipation) d'une rencontre se joue sur les terrains du club où elle devait avoir lieu, sauf commun accord entre les 2 équipes. A partir du 2<sup>ème</sup> report, s'il **fait l'objet d'un déplacement**, la rencontre se déroule sur les terrains du club "visiteur" si ses infrastructures le permettent.
5. En cas de non-respect des délais énoncés, l'équipe du club visité sera disqualifiée.
6. **La date de report, d'anticipation ou de forfait** doit être saisie sur **Ten'Up** dans les **48 heures** par le club visité. Dans les mêmes délais, **envoyer un mail à la Commission des Jeunes pour l'informer** du report ainsi que du motif ( [comjeunes.essonne@gmail.com](mailto:comjeunes.essonne@gmail.com) ).
7. En cas de désaccord sur la date de report ou d'anticipation, les équipes doivent immédiatement en informer La Commission Des Jeunes et il lui appartiendra de statuer sur ce litige.

## **VI. Rôle des Capitaines.**

---

### **A. Définitions.**

1. Le capitaine n'est pas nécessairement l'accompagnateur de l'équipe, le responsable ou l'enseignant du club. Seul le capitaine, expressément désigné sur la feuille de résultats avant le début de la rencontre, a le droit d'intervenir auprès des joueurs de son équipe et du juge-arbitre.
2. Le capitaine de l'équipe peut être différent à chaque rencontre.

### **B. Obligations.**

Le capitaine doit :

1. **être licencié FFT,**
2. **être présent pendant toute la rencontre.**
3. se faire connaître du juge-arbitre et du Capitaine adverse avant le début de la rencontre.

4. remettre au juge-arbitre, en même temps que le Capitaine adverse, ou échanger avec son homologue, par écrit, la liste des joueurs portant mention de leurs places respectives dans l'équipe **ainsi que les licences**.
5. être la seule personne étrangère au match en cours, à pouvoir pénétrer sur le terrain et parler aux joueurs **uniquement aux changements de côtés**.
6. vérifier la feuille de résultats et en cas de réclamations, porter ses remarques sur celle-ci.
7. signer la feuille de résultats à l'issue de la rencontre et **recupérer un exemplaire en format papier ou numérique (photo)**.

## **VII. Rôle du club visité.**

### **A. Juge-arbitre.**

1. Le club visité **mettra à disposition** un juge-arbitre (JAE-1 minimum) ou **désignera une personne majeure avec licence responsable de la rencontre. Le JAE1 ou la personne désignée devra être présent(e) pendant toute la rencontre.**
2. Le juge-arbitre doit se faire connaître des capitaines et **remplir la feuille de résultats format papier AVANT le début de la rencontre. Il doit vérifier si les licences sont valides et inscrire le nom des joueurs, leur numéro de licence et leur classement ainsi que ses coordonnées.**
3. En aucun cas, ce juge-arbitre ne peut cumuler ses fonctions avec celles de capitaine.  
En cas de réclamation écrite portant sur ce sujet, la commission compétente statuera.
4. En cas de litige sans juge-arbitre, la commission compétente statuera.

### **B. Surfaces.**

Tous les matchs d'une même rencontre doivent se dérouler sur le même site et sur des surfaces de même type (terre battue ou dur) sauf cas de repli sur courts couverts en cas d'intempéries, ou tout autre accord entre les 2 capitaines.

### **C. Balles.**

Le club visité doit fournir 3 balles neuves pour chaque match de simple.

### **D. Feuille de résultats.**

1. Le juge-arbitre doit remplir une feuille de résultat **format papier** et il est responsable des informations portées dessus. Il doit veiller à ce qu'elle soit **correctement** et lisiblement remplie et **signée** et saisir intégralement **dans les 48h** les résultats sur **Ten'Up (règlements fédéraux)**. Le club visité n'envoie plus la feuille de résultats mais la conserve précieusement pour utilisation en cas de litige.
2. **La feuille de résultats d'une rencontre anticipée pourra être saisie sur Ten'Up à condition de modifier la date initiale de la rencontre.**
3. Comme dans les catégories adultes en cas de non-respect des délais énoncés ci-dessus, **une pénalité financière de 20€ pourra être** appliquée au club visité. Dans tous les cas, le club visité devra impérativement envoyer la feuille de match à la Commission Des Jeunes. En cas de non-paiement, **le club ne pourra pas s'inscrire l'année suivante aux compétitions par équipes (toutes catégories confondues).**



### ***VIII. Règlement et litiges.***

---

En cas de non-respect des présents règlements ou de litige entre 2 équipes, la commission des conflits sportifs statuera.

### ***IX. Résultats et classements finaux.***

---

#### **A. Résultats de rencontre.**

Le résultat porté sur la feuille de résultat est calculé selon le barème suivant :

1. simple = 1 point
2. double = 2 points (sauf en phase finale = 1 point)

#### **B. Classement de poule.**

Le classement est calculé selon le barème suivant :

Victoire : 3 pts / Nul : 2pts /Défaite : 1 pt / Disqualification : -1 pt / Forfait : - 2 pts

**Une équipe disqualifiée et/ou forfait sur 2 rencontres sera déclarée forfait général.**

#### **C. Cas de poule unique.**

En cas de poule unique est déclaré "vainqueur" le club classé premier et "finaliste" le club classé second.

### ***X. Autres informations.***

---

#### **A. Tarif d'inscription**

28 € par équipe.

#### **B. Renseignements**

Pour tout renseignement complémentaire, problème ou litige, contacter [comjeunes.essonne@gmail.com](mailto:comjeunes.essonne@gmail.com)