



Championnat jeune Règlement

ATTENTION : Les modifications pour la saison 2026-2027 sont écrites en bleu

Principe et conditions de participation

- Le championnat « jeunes » est ouvert aux joueurs de l'Oise titulaires d'une licence « compétition » pour la saison en cours et est composé d'un tableau : Poussins-Benjamins-Minimes-Cadets
- La compétition se déroule chaque saison en une seule phase de 5 tours (5 journées).
- En fonction du classement de la poule, des cotations sont attribuées à chaque équipe pour déterminer **un classement qui servira à établir les poules de la 5^e et dernière journée, dans le but de récompenser les 3 meilleures équipes.**
- La compétition se déroule le samedi matin de 10h à 13h.
- Le championnat est mixte.
- L'équipe peut être composée de plusieurs mutés.

Responsabilité des jeunes

- La présence d'un adulte par équipe représentée (ou au moins par club) est impérative pendant toute la durée de la compétition. Dans le cas contraire, le club devra s'acquitter d'une amende de 50€.
- Le club, qui met à disposition sa salle, n'est pas responsable des équipes et du remplissage des feuilles de match. La responsabilité de la rédaction des feuilles de rencontre incombe aux équipes.

Inscriptions des équipes

- Les équipes sont composées de deux ou trois joueurs sans aucune distinction de catégorie (exemple : 2 poussin(e)s, ou 2 benjamin(e)s, ou 1 poussin(e) et 1 benjamin(e), ou 1 poussin(e) et 1 cadet(te) ...).
- Lors de l'inscription, les clubs doivent noter les numéros de licence des joueurs évoluant dans chaque équipe ainsi que leur classement et leurs points. Ceci permet de définir les poules.
- Il sera possible d'inscrire de nouvelles équipes pour la 2^{ème} et la 3^{ème} journée.

Frais : Inscription et règlement

- Les inscriptions sont à remplir sur SPID en répondant au questionnaire disponible dans l'espace mon Club dans les délais impartis. Les frais et pénalités apparaîtront dans la facture du compte club en fin de chaque phase.

Mise en place des poules et divisions pour la Journée 1

- Les équipes seront classées par les additions des points **des 2 meilleurs joueurs**. Le classement permet la constitution des divisions.
- Chaque division (D1, D2, D3...) est composée d'un nombre de poules qui sera déterminé en début de saison par la Commission Sportive, suivant le nombre d'équipes engagées.
- Dans la dernière division, si le nombre d'équipes n'est pas juste, une formule sera adaptée.

Brûlage si un club a plusieurs équipes

- Dans le cas où un club présente plusieurs équipes dans un championnat, **la somme des classements des 2 meilleurs joueurs** de l'équipe 1 sera strictement supérieure à la somme des classements des 2 meilleurs joueurs de l'équipe 2...jusqu'à la dernière équipe.
- Durant toute la saison, les classements de référence pour les brûlages seront les classements officiels de la phase 1. En cas d'erreur de composition, les équipes concernées sont reléguées.

Composition des équipes sur la feuille de rencontre

- ✓ Les compositions d'équipes sont libres.
- ✓ En cas d'absence d'un joueur dans une équipe, le joueur présent peut disputer ses parties, mais l'équipe perdra ses rencontres par pénalité (4-P).

Déroulement des rencontres

- Une rencontre est composée de 4 simples. L'ordre des rencontres est le suivant : A contre X – B contre Y – A contre Y ou Z – B ou C contre X
- Un match (donc une partie) gagné apporte un point à l'équipe. Une défaite n'apporte aucun point.
- Une rencontre se joue sur 2 tables.
- Les 4 équipes de la poule se rencontrent.
- L'arbitrage est assuré par les joueurs eux-mêmes ou par des accompagnateurs. Si cette tâche est confiée aux joueurs, le joueur le plus âgé arbitrera le match.
- L'ordre des parties d'une poule de 4 est le suivant :
 - ✓ 1^{er} tour : L'équipe 1 joue contre l'équipe 4. Et l'équipe 2 joue contre l'équipe 3.
 - ✓ 2^{ème} tour : L'équipe 1 joue contre l'équipe 3. Et l'équipe 2 joue contre l'équipe 4.
 - ✓ 3^{ème} tour : L'équipe 1 joue contre l'équipe 2. Et l'équipe 3 joue contre l'équipe 4.

Classement avec des points-victoires à l'issue des rencontres

- Une victoire donne à l'équipe : 3 points, un nul : 2 points et 1 défaite : 1 point.

Exemple en D1, J1 :

<u>1^{er} tour</u> : L'équipe 1 joue contre l'équipe 4. Et l'équipe 2 joue contre l'équipe 3.	1 contre 4 : 4/0 → 3 pts pour l'équipe 1 et 1 pt pour l'équipe 4
	2 contre 3 : 2/2 → 2pts pour chaque équipe
<u>2^{ème} tour</u> : L'équipe 1 joue contre l'équipe 3. Et l'équipe 2 joue contre l'équipe 4.	1 contre 3 : 3/1 → 3 pts pour l'équipe 1 et 1 pt pour l'équipe 3
	2 contre 4 : 3/1 → 3 pts pour l'équipe 2 et 1 pt pour l'équipe 4
<u>3^{ème} tour</u> : L'équipe 1 joue contre l'équipe 2. Et l'équipe 3 joue contre l'équipe 4.	1 contre 2 : 2/2 → 2pts pour chaque équipe
	3 contre 4 : 3/1 → 3 pts pour l'équipe 3 et 1 pt pour l'équipe 4

- Les équipes à égalité sont départagées suivant le quotient des points parties gagnées/points parties perdues (départage général). Chaque fois qu'une ou plusieurs équipes ne peuvent pas être classées, il convient de recommencer la procédure du départage, décrite ci-après, de manière chronologique, pour celles restant encore à égalité :
 - a) en cas d'égalité persistante, les équipes sont départagées en faisant le total de leurs points rencontres sur les rencontres disputées entre elles
 - b) en cas d'égalité persistante, les équipes sont départagées suivant le quotient des points-parties gagnées / points-parties perdues sur les rencontres disputées entre elles
 - c) en cas d'égalité persistante, les équipes sont départagées suivant le quotient des manches gagnées/manches perdues sur les rencontres disputées entre elles
 - d) en cas d'égalité persistante, les équipes sont départagées suivant le quotient des points-manches gagnés / points-manches perdus sur les rencontres disputées entre elles
- Le classement de la poule est réalisé grâce aux points-victoires, qui définira les montées et descentes ainsi que l'attribution de points-cotations

Montées et descentes

- A l'issue de chaque tour :
 - ✓ Le premier d'une poule de 4 accède à la division supérieure (sauf pour la première division) ;
 - ✓ Le deuxième et le troisième se maintiennent **ou descendent, selon le nombre de poules dans chaque division** ;
 - ✓ Le quatrième descend vers la division inférieure s'il y en a une.

Cotations et journée finale

- Après chaque tour, des points-cotation sont attribués en fonction du classement de la poule. Les cotations sont l'addition des points gagnés au tour avec la lettre A, B, C, D ou E symbolisant l'échelon.

- Ces cotations servent à classer les équipes, afin de construire les poules de la 5^e et dernière journée :

Division	Lettre
D1	A
D2	B
D3	C
D4	D
D5	E

Place dans la poule	Nombre de points
1 ^{er}	12
2 ^{ème}	8
3 ^{ème}	4
4 ^{ème}	2

Exemples :

Une équipe finissant 1^{ère} de poule en D1 et 2^{ème} lors du tour suivant : 12A + 8A : 20A

Une équipe finissant 3^{ème} de poule en D2 et 1^{ère} de D3 lors du tour suivant : 4B + 12C : 4B 12C

Les cotations de même nature s'additionnent.

- Pour la journée finale (Journée 5), à l'issue des 4 tours, en cas d'égalité de cotations-points entre plusieurs équipes, le départage se fera au niveau des confrontations directes entre les équipes concernées (parties, manches, puis points).
- En cas d'égalité persistante, l'équipe la plus jeune lors de la dernière journée sera privilégiée.
- Un tirage au sort aura lieu en dernier recours pour départager les 2 équipes.
- En cas de qualification parmi les 4 meilleures équipes du championnat, les joueurs représentant l'équipe du club devront avoir participé au minimum à 2 journées dans le championnat jeune.

Retard

- Si une équipe arrive avec un retard de 30 minutes, la première rencontre est perdue. L'équipe concernée n'aura pas de point dans cette première rencontre et 3 points seront attribués à l'équipe qui devait les rencontrer.

Absences et forfait

- Un joueur d'une équipe peut être remplacé si les règles de brûlage sont respectées.
- Une rencontre ne peut être ni avancée, ni reculée.
- Si 2 équipes d'un même club jouent dans la même salle, les joueurs restent dans leur équipe dans laquelle ils ont évolué lors de la première rencontre de la poule et ne peuvent pas changer d'équipe qu'ils soient dans la même division ou pas.
- Une équipe descend d'une division si elle ne fait pas toutes les rencontres de la matinée.
- Si le club prévient 8 jours avant la compétition, le club sera forfait, les poules seront alors refaites dans la mesure du possible.

- Le club qui ne présente pas son équipe lors d'une journée se verra infliger un forfait simple. Un forfait simple engendre une amende (voir tableau des tarifs en vigueur) et la descente de l'équipe dans la division inférieure.
- Au second forfait, l'équipe sanctionnée sera déclarée forfait général. Un forfait général engendre une amende (voir tableau des tarifs en vigueur) et l'exclusion de l'équipe dans le classement du championnat.
- L'exclusion du championnat est assimilée à une non-participation avec ce que cela implique pour les clubs de national et de régional qui ont l'obligation de présenter une équipe jeune participant à un championnat jeune jusqu'à son terme.

Organisation matérielle

- Chaque poule de 4 équipes est réunie dans une salle de 4 tables. Des regroupements pourront être faits si les clubs disposent de 8 ou 12 tables.
- En début de saison, les clubs ayant inscrit des équipes dans le championnat jeunes doivent indiquer les indisponibilités de salle sur SPID.
- Une journée dure au maximum 3 heures. La salle doit être ouverte 45 minutes avant le début de la compétition.
- Un fichier RPE pour la gestion de l'épreuve sur GIRPE sera envoyé par le responsable de l'épreuve.
- Le club recevant transmet en pièce jointe le fichier « ClubRecevant_JournéeX_DivisionX_PouleX.RPE » au responsable du championnat au plus tard le lundi suivant la compétition.
- Les informations (poules et résultats de chaque journée) sont envoyées par mail aux correspondants des clubs concernés et diffusées sur le site internet du Comité.

Afin de garantir la qualité de la compétition et d'en optimiser le déroulement, le Comité pourra procéder à des adaptations du règlement.