

REGLEMENT DES CHALLENGES : 2021

Rôle des capitaines

1. En l'absence de juge-arbitre, c'est le CAPITAINE de l'équipe qui reçoit qui le remplace et signe la feuille de match dans l'encadrement « juge-arbitre ». Il est responsable de la rencontre et du respect de l'application du règlement des Challenges.
2. Il doit demander la liste des joueurs et vérifier leur licence sur laquelle doit être indiquée la mention « compétition autorisée », sinon la FFT ne peut pas enregistrer le match.
3. Pour chaque rencontre, le capitaine de l'équipe qui reçoit, devra contacter celui de l'équipe adverse et lui proposer plusieurs dates envisageables. En cas d'impossibilité ou de refus d'accord sur une troisième date, le club qui reçoit pourra demander le forfait de l'équipe adverse après accord de l'organisation des Challenges AFTS+
4. Il est recommandé de prévoir d'avance les dates des rencontres. Les dates indiquées sur le calendrier sont des dates indiquant l'intervalle entre lesquels les rencontres doivent se jouer.
5. Dans le cas où un club demande à jouer sur terrain adverse, alors qu'il doit recevoir, il devra fournir les balles et la feuille de match.
6. Dans le cas d'une interruption d'une rencontre, l'équipe qui s'est déplacée pourra demander le report du match sur le terrain de son choix.
7. En cas de litige entre les équipes, la réclamation doit être consignée sur la feuille de match avec l'heure et la signature des deux capitaines. La feuille de match sera transmise à la Commission des litiges via l'organisation des Challenges AFTS+.

Format et déroulement des rencontres

8. Toutes les parties de simples sont disputées au meilleur des trois manches, avec application du jeu décisif à 6/6 dans toutes les manches, à l'exception des catégories 45 et plus, dames et messieurs, où en cas d'égalité à une manche partout, est appliqué le super jeu décisif en 10 points à la place de la 3ème manche.

Les doubles de toutes les catégories « formule 2 simples 1 double » se jouent au meilleur des trois manches, avec application du jeu décisif à 6/6 dans les deux premières et en cas d'égalité à une manche partout, du super jeu décisif en 10 points à la place de la 3ème manche

Les doubles de toutes les catégories « formule 3 simples 1 double » se jouent au meilleur des trois manches avec application du point décisif à 40A et du jeu décisif à 6 /6 dans les deux premières manches et, en cas d'égalité à une manche partout, du super jeu décisif en 10 points à la place de la 3ème manche.

En Beust-Contet tous les doubles se jouent au meilleur des trois manches avec application du jeu décisif à 6/6.

9. Toutes les rencontres doivent être jouées. Si une équipe déclare forfait, l'équipe qui le demande doit l'enregistrer dans l'application « saisie des résultats » sur le site www.aftsplus.fr.

Engagement des équipes, participation aux épreuves

10. Inscription : La LISTE D'ENGAGEMENT doit comporter au moins quatre joueurs et peut inclure jusqu'à 8 joueurs, tous inscrits par ordre décroissant de classement. Seuls les classements des quatre premiers sont comptabilisés pour calculer le poids de l'équipe pour la composition des poules

11. Lors de l'inscription et en cours de saison, Il est possible de s'adjoindre un ou deux joueurs d'un autre club, avec l'accord des clubs quelle que soit la catégorie d'âge ; de tels joueurs ne peuvent être licenciés dans une autre ligue que celle du club qu'ils rejoignent.

12. En cours de saison les joueurs licenciés au club peuvent participer aux rencontres, même s'ils ne sont pas inscrits sur la liste d'engagement, à condition de respecter l'ordre des classements.

13. Le remplacement d'un joueur dans une équipe ne peut se faire qu'à classement égal ou inférieur à celui du joueur qu'il remplace. Les classements évoluant chaque mois, c'est le classement valable le jour de la rencontre qui doit être utilisé ; ceci peut donc changer l'ordre des joueurs de la rencontre.

14. Un club peut engager deux équipes de catégorie d'âge différentes avec les mêmes joueurs.

15. Un club peut engager plusieurs équipes dans la même catégorie d'âge, à condition que le premier joueur de l'équipe 2 soit d'un classement inférieur ou égal au dernier joueur de l'équipe 1 (n°4 sur la liste d'engagement). Les joueurs de l'équipe 1 ne peuvent pas jouer dans l'équipe 2. Les joueurs de l'équipe 2 ne peuvent jouer qu'une seule fois dans l'équipe 1.

16. Le joueur du simple n°1 ne peut pas jouer le double, sauf pour la catégorie 35+, où tous les joueurs peuvent jouer en double.

17. Pour éviter un WO, dans le cas où une équipe ne peut assurer une rencontre qu'avec trois joueurs, son capitaine doit prévenir, au plus tard la veille, celui de l'équipe adverse et avoir son accord.

a. Si l'équipe adverse est complète avec quatre joueurs, un simple n'est pas joué et son point est attribué à l'équipe adverse : dans le cas de 2 simples 1 double, c'est le simple n°2 qui n'est pas joué, dans le cas de 3 simples 1 double c'est le simple n°3.

b. Si les deux équipes ne sont que de trois joueurs, tous les matchs sont joués, mais le joueur n°1 ne peut en aucun cas jouer le double.

18. Un joueur qui a abandonné en simple ne peut jouer en double.

Feuille de match, résultats et classement des équipes

19. A la fin de la rencontre, la feuille de match doit être signée par les deux capitaines et un exemplaire conservé par chacun d'eux. L'équipe visitée est chargée de saisir au plus tard dans la quinzaine qui suit la rencontre le résultat sur le site de l'AFTS+, Gestion des Challenges, option «saisie des résultats ».

Le score noté est toujours le score victorieux, c'est la mention Victoire ou Défaite dans les cases prévues qui indiquera le vainqueur de la partie. En revanche, en cas d'abandon, le score est noté en commençant par l'équipe qui reçoit.

C'est l'organisation des Challenges AFTS+ qui a la responsabilité de la saisie des résultats dans le palmarès des joueurs auprès de la FFT

20. Décompte des points d'une rencontre :

a. chaque simple compte pour 1 point.

b. dans le cas de 3 simples et 1 double, le double compte pour deux points.

c. dans les autres cas, le double compte pour 1 point.

21. Classement de l'équipe dans la poule :

a. 2 points pour le vainqueur

b. 1 point pour le perdant

c. en cas d'égalité, c'est la différence entre le nombre de matchs, sets et jeux qui les départagera.

d. moins 1 point pour l'équipe qui fait forfait, 2 points pour l'équipe adverse. La rencontre est comptée gagnée par 3/0 (ou 5/0 selon catégorie) et les parties par 6/0 6/0 dans le classement.

e. en cas de partie non jouée (NJ), le point est attribué à l'adversaire et le score compté pour 6/0 6/0 dans le classement

f. en cas de partie perdue par WO, le point est attribué à l'adversaire et le score compté pour 6/0 6/0 dans le classement

g. en cas d'abandon en cours de partie, celle-ci est réputée perdue par celui qui abandonne et le vainqueur se verra attribuer tous les jeux restant à disputer au moment de l'abandon

A la fin de la saison tennistique

22. Poules : la remise des médailles pour l'équipe vainqueur et l'équipe finaliste se déroule à Paris ou en région. Dans le cas où l'équipe ne peut se déplacer, les médailles sont envoyées par La Poste.

23. Phases finales (Coupe André Contet) :

a. pour toutes les catégories ; les équipes arrivées premières de chaque poule, disputent une phase régionale, puis les équipes qualifiées, une phase finale à Arcachon (en septembre 2020)

b. un joueur ne peut être membre de deux équipes en phase finale sur la même période de compétition.

c. pour les équipes se déplaçant avec seulement 4 joueurs, en cas d'indisponibilité majeure d'un des 4 en cours de compétition et avec accord du juge-arbitre :

- pour les catégories inférieures à 65 ans, le double pourra être joué par les numéros 2 et 3
- pour les 65 ans et plus, le numéro 2 pourra jouer le double

d. pour les Beust-Contet une phase finale est organisée à Arcachon.

FORMATS PAR CATEGORIE DAMES

Catégorie : CAMUS 35+

La rencontre comprend 3 SIMPLES et 1 DOUBLE :

Les joueuses de SIMPLE peuvent jouer en DOUBLE.

Catégorie : CAMUS 45+, 50+

La rencontre comprend 3 SIMPLES et 1 DOUBLE :

La joueuse du simple n°1 ne peut pas jouer le double

La joueuse n°2 ou la n°3 peut jouer le DOUBLE.

Catégorie : CAMUS 55+, 60+, 65+ et 70+

La rencontre comprend 2 SIMPLES et 1 DOUBLE :

Les joueuses de SIMPLE ne peuvent pas jouer en DOUBLE.

FORMATS PAR CATEGORIE MESSIEURS.

Catégorie: CAREN 35+

La rencontre comprend 3 SIMPLES et 1 DOUBLE :

Les joueurs de SIMPLE peuvent jouer en DOUBLE.

Catégorie: CAREN 45+

La rencontre comprend 3 SIMPLES et 1 DOUBLE Le joueur du simple n°1 ne peut pas jouer le double Le joueur n°2 ou le n°3 peut jouer le DOUBLE.

Catégorie : CAREN 55+ 2 FORMULES d'engagement.

♣ 1ère FORMULE : La rencontre comprend 3 SIMPLES et 1 DOUBLE Le joueur du simple n°1 ne peut pas jouer le double o Le joueur n°2 ou le n°3 peut jouer le DOUBLE.

♣ 2ème FORMULE : La rencontre comprend 2 SIMPLES et 1 DOUBLE o Les joueurs de SIMPLE ne peuvent pas jouer en DOUBLE.

Catégorie : CAREN 60+

La rencontre comprend 3 SIMPLES et 1 DOUBLE :

Le joueur du simple n°1 ne peut pas jouer le double

Le joueur n°2 ou le n°3 peut jouer le DOUBLE.

Catégorie : CAREN 65+, 70+, 75+ et 80+

La rencontre comprend 2 SIMPLES et 1 DOUBLE :

Les joueurs de SIMPLE ne peuvent pas jouer en DOUBLE.

DOUBLES BEUST-CONTET,

Catégories : 50+ et 65+ 1 DOUBLE DAMES - 1 DOUBLE MESSIEURS - 1 DOUBLE MIXTE

Les joueurs qui ont joué le double messieurs et les joueuses qui ont joué le double dames peuvent jouer en MIXTE mais l'un des deux doit être le moins bien classé du double qu'ils ont joué. Ceci ne s'applique pas dans le cas où les joueurs de l'équipe de double mixte n'ont pas joué en double messieurs et dames.