



**COUPE DE SEINE ET MARNE DES CLUBS
RESERVEE AUX JOUEURS PROMOTION**

Article 1 – La participation à la Coupe de Seine et Marne des clubs est exclusivement réservée aux associations affiliées à la F.F.P.J.P. Elle est réservée uniquement aux joueurs promotion. Elle est facultative. Le droit d'inscription est de 10 € par équipe.

Article 2 – Chaque association peut engager plusieurs équipes composées de six à huit joueurs, dont au minimum une féminine et un homme. Les joueurs et joueuses sont seniors, juniors, ou cadet(te)s.

- La composition d'équipe peut varier à chaque tour si l'association ne présente qu'une équipe.
- Si l'association présente au moins deux équipes, la composition des équipes ne pourra être modifiée entre chaque tour que par des compétiteurs n'ayant jamais participé dans l'une des équipes inscrites. Les joueurs et joueuses ayant été inscrits sur une feuille de match avec une équipe ne peuvent plus en changer. **En cas de non-respect de ce point, l'équipe sera disqualifiée.**

Une équipe peut comprendre 1 seul muté d'un autre comité.

Article 3 – La coupe de Seine et Marne est placée sous l'autorité de la commission des Compétitions par équipes du comité départemental qui procède à la centralisation des résultats. **Cette commission est souveraine pour trancher d'éventuels litiges.**

Article 4 – Les rencontres se déroulent selon les textes et règlements officiels de la F.F.P.J.P. et en application des dispositions particulières à la Coupe de Seine et Marne qui figurent dans le présent règlement. Pour faciliter le déroulement de la compétition et éviter un excès de kilomètres aux équipes engagées, le département sera découpé en quatre zones géographiques.

Article 5 – Les rencontres de la Coupe de Seine et Marne sont étalées de Mars à Octobre. Elles comprennent successivement :

- Des phases de zones pour ramener le nombre d'équipes qualifiées au chiffre fixé par la commission sportive avec pour cela, un éventuel cadrage qui aura lieu au deuxième tour de zone, afin de ramener le nombre des équipes à un multiple de 4. **Un club exempt d'un tour jouera obligatoirement le tour suivant.**

- Une finale départementale regroupant les finalistes des quatre zones.

Cette phase finale se déroulera en fin de saison sur un site déterminé par le comité après appel à candidature. Le site de cette rencontre pourra être sur le terrain d'un club encore qualifié si aucun club éliminé de la compétition, ayant des structures adéquates, ne s'est porté candidat.

Article 6 – Les équipes sont placées sous la direction d'un capitaine pouvant être joueur, qui doit être présent durant toute la rencontre afin de signer la feuille de match à la fin de celle-ci. Si le capitaine est non joueur, tout(e) licencié(e) sénior (promotion, honneur ou élite) du club peut occuper cette fonction.

La Tenue :

Le haut et le bas doivent être **homogènes**,

La tenue doit être composée d'un bas (short ou survêtement sportif) et d'un haut (sweat, T-shirt, maillot, polo avec ou sans col, avec manche courtes ou longues, coupe-vent, blouson ou veste de sport) comportant l'identification du club.

Le pantalon et les jeans sont **interdits**.

Le port de tenues publicitaires est autorisé dans la mesure où elles respectent les lois et règlements nationaux en vigueur, notamment quant à l'interdiction des publicités pour le tabac et les alcools.

Article 7 – Les tirages au sort des différents tours sont effectués par la commission des compétitions par équipes. Pour le tirage du premier tour, si un club a inscrit plusieurs équipes, celles-ci seront réparties de façon à équilibrer au maximum celles qui reçoivent et celles qui se déplacent. Seul le premier tour ne peut opposer deux équipes d'un même club. L'équipe tirée en premier reçoit et doit fournir un « arbitre » (un dirigeant du club non joueur et non capitaine). Elle doit prendre contact avec l'équipe adverse pour déterminer le jour et l'heure de leur rencontre. En cas de désaccord, la rencontre aura obligatoirement lieu sur le terrain de la première équipe nommée à l'heure limite fixée le dernier jour (date butoir).

Article 8 – Les rencontres ont lieu par élimination directe. Chacune comprend :

- Six parties en tête à tête, dont une entre les féminines désignées.
- Trois parties en doublettes dont une en doublette mixte avec les féminines désignées.
- Deux parties en triplettes dont une en triplète mixte avec les féminines désignées.

Les parties se déroulent dans l'ordre indiqué ci-dessus, toutes celles d'un même cycle devant débiter simultanément. Avant le début de la rencontre les capitaines des équipes doivent déposer leurs licences et celles de leurs joueurs à la table de marque. En cas de rencontre entre deux équipes d'un même club, deux capitaines différents sont nécessaires et non joueurs de l'équipe adverse.

Article 9 – Le remplacement d'un joueur est interdit après le dépôt des noms et des licences à la table de marque. S'il manque un ou des joueurs à une équipe, elle peut néanmoins jouer la rencontre, l'équipe adverse gagnant d'office les parties correspondantes. Un joueur arrivant en retard pourra participer au cycle en cours, en subissant les pénalités prévues par le règlement à condition que la licence de ce dernier ait été déposée à la table de marque avant le début du match.

Article 10 – Les parties victorieuses rapportent :

- | | |
|---------------------------|--------------------|
| ➤ 2 points en tête à tête | 12 points au total |
| ➤ 3 points en doublettes | 9 points au total |
| ➤ 5 points en triplettes | 10 points au total |

Le total étant de 31 points, il ne peut y avoir de match nul. L'équipe victorieuse est celle ayant marqué la première au minimum 16 points (cas possible dès la fin des doublettes).

Article 11 – Le tirage au sort des parties s'effectue directement sur la feuille de match de telle sorte que les Féminines désignées jouent toujours l'une contre l'autre. Afin de préserver l'intérêt d'un éventuel coaching dans la composition des doublettes et des triplettes au vu des résultats déjà enregistrés, le tirage au sort des rencontres avant chaque cycle sera opéré par simple pliage de la feuille de match ; le capitaine d'une équipe remplit son côté de feuille avant de la donner à celui de l'équipe adverse qui remplit le sien. La feuille n'est dépliée qu'à l'annonce des rencontres avant chaque cycle.

Article 12. – Remplacement :

Dans les cycles doublettes et triplettes, jusqu'à deux remplacements peuvent être effectués en cours de partie, un seul dans chaque partie. La féminine ne peut être remplacée que par une féminine. Les remplaçants sont obligatoirement les joueurs qui n'ont pas débuté la phase en doublette ou en triplète.

Modalités de remplacement :

Chaque remplacement envisagé doit être signalé par le capitaine de l'équipe, au capitaine de l'équipe adverse et à l'arbitre, et opéré avant le jet du but de la mène suivante. Il sera permis de ne pas effectuer un remplacement demandé dans une équipe, mais le bénéfice du remplacement est perdu seulement pour la partie en cours (dans la doublette ou la triplète où il était demandé).

Article 13 – Avant chaque rencontre est constitué un jury composé de l'arbitre (à défaut par la personne désignée par le club) et des deux capitaines des équipes. Si un membre du jury est concerné directement par l'affaire au moment de la réunion, celui-ci ne pourra être entendu que comme témoin.

Article 14 – **La feuille de match signée des deux équipes doit être envoyée par mail le plus tôt possible, afin d'établir les classements pour le tour suivant , et par courrier au Comité départemental par le club vainqueur sous 48 heures.** A défaut de réception, une amende de 10 euros lui sera infligée. En cas de forfait, une feuille de match devra être établie par l'équipe victorieuse, comportant la liste des joueurs devant effectuer la rencontre.

Article 15 – Les récompenses offertes par le comité de Seine et Marne sont remises sous forme de chèques (à l'ordre du club) et distribuées lors de l'Assemblée Générale du Comité de Seine et Marne.

Mis à jour le 28 Février 2024