



# Coupe des TUM Jeunes (Territoires ultramarins)

Année 2024

## Règlement Particulier

### 1. GENERALITES

Le présent règlement concerne la coupe des TUM Jeunes, dont il constitue le règlement particulier (au sens de l'article 2.3 du règlement général des compétitions).

La coupe des TUM est une compétition fédérale au sens de l'article 7.4.1 du règlement intérieur.

### 2. ÉQUIPES ADMISES A PARTICIPER

Les participants à cette coupe sont des délégations sélectionnées par les ligues ultramarines.

Les différentes ligues ultramarines et territoires assimilés tels sont:

- Guadeloupe.
- Guyane.
- Martinique.
- Mayotte.
- Nouvelle-Calédonie.
- Saint-Pierre-et-Miquelon.
- La Réunion.
- Wallis et Futuna.

### 3. CRITERES DE PARTICIPATION

#### 3.1. LICENCES

Seuls peuvent être admis à participer à la compétition les joueurs régulièrement licenciés dans la ligue ou le territoire correspondant pour la saison en cours, à la date d'inscription, et ne faisant l'objet d'aucune suspension à la date de la compétition.

#### 3.2. COMPOSITION DES EQUIPES

Les catégories de joueur concernées sont les catégories BENJAMIN et MINIMES.

Chaque ligue peut inscrire maximum 2 équipes dans chaque catégorie (soit 4 équipes au total).

Une équipe peut éventuellement être constituée de joueurs provenant de plusieurs ligues, aux conditions suivantes :

- Un tel regroupement est limité à une seule région continentale (Afrique, Océanie, Panam).
- Cela peut constituer l'équipe 1 d'une ligue si elle n'a pas le nombre minimum requis de jeunes présents dans la catégorie concernée pour constituer une équipe à part entière pour la ligue.
- Si le regroupement d'une équipe constitue la 2<sup>ème</sup> équipe d'une ligue, le ou les joueurs de cette ligue intégrant l'équipe doivent être moins bien classés (CPPH) que les joueurs de sa 1<sup>ère</sup> équipe dans la catégorie concernée.

Une équipe est composée d'au moins 1 garçon et 1 fille et d'au plus 2 garçons et 2 filles identifiées.

#### 3.3. SURCLASSEMENT DE CATEGORIE

Les joueurs poussins et benjamins sont autorisés à disputer la compétition en BENJAMIN.

Les joueurs benjamins sont autorisés à disputer la compétition en MINIME.

#### 3.4. INSCRIPTION DES EQUIPES

Toute ligue intéressée doit inscrire une ou plusieurs équipes auprès de la Fédération. L'inscription doit être renouvelée annuellement, selon les modalités définies en annexe 1 et à l'aide du formulaire jointen formulaire 1.

La date limite d'inscription est fixée en annexe 1.

#### 3.5. DROITS D'ENGAGEMENT

L'inscription à cette Coupe est Gratuite.

### 3.6. ACCOMPAGNATEURS

Les équipes doivent être accompagnées d'au moins un responsable majeur nommé par La ligue, et présent le jour de la compétition. Si le nom du représentant ne figure pas sur la feuille d'engagement des joueurs, celle-ci sera refusée.

## 4. DEROULEMENT DE LA COUPE

### 4.1. Principes

L'organisation de la coupe comprend au maximum 8 équipes par catégorie. Elle ne pourra avoir lieu que si un minimum de trois équipes s'inscrivent par catégorie.

Le déroulement se fait en poule unique, ou en poule suivie d'une phase finale et d'une phase de consolante afin d'avoir un classement complet des équipes.

### 4.2. Engagement d'équipe (feuille de présence)

Le formulaire d'engagement d'équipe est à adresser à la Fédération 15 jours avant la journée de compétition.

La valeur de l'équipe sera calculée en suivant le barème suivant :

N1	12	D7	6
N2	11	D8	5
N3	10	D9	4
R4	9	P10	3
R5	8	P11	2
R6	7	P12	1

Ce barème pourra servir de base à la désignation des têtes de série en cas de poule.

### 4.3. Arbitrage

Un juge-arbitre local ou accompagnateur d'un territoire de niveau « Juge-Arbitre Ligue Accrédité » ou plus sera choisi par l'organisateur.

Le juge-arbitre sera indemnisé à hauteur du barème fédéral pour 2 jours de compétition.

## 6 DEROULEMENT DES RENCONTRES

### 6.1. Nombre de matchs par rencontre

Chaque rencontre se dispute en trois matchs :

- 1 simple homme
- 1 simple dame
- 1 double mixte

Chaque équipe est constituée au minimum de : un garçon et une fille.

Tous les matchs des rencontres de poules doivent être joués.

Pendant les phases de poules, tous les matchs se jouent. Pendant la phase finale, la rencontre s'arrête à la première équipe qui atteint 2 points.

En accord avec les responsables d'équipes, le juge arbitre peut proposer d'arrêter les rencontres des matchs de classement quand une équipe atteint les huit points. En cas de désaccord des capitaines d'équipes, c'est le juge arbitre qui prendra la décision finale, en particulier, s'il juge que la compétition risque de terminer tard.

### 6.2. Points marqué sur une rencontre

- Match gagné 1 point
- Match perdu 0 point
- Match forfait -1 point

### 6.3. Déclaration de composition d'équipe

Les capitaines d'équipes remettent au juge-arbitre la déclaration de composition de leur équipe au plus tard vingt minutes avant l'heure de début prévue pour la rencontre.

### 6.4. Remplacements

Avant une rencontre et après dépôt de la composition d'équipe, le juge arbitre peut autoriser le

remplacement d'un joueur, à la suite d'une blessure ou d'une circonstance imprévisible, par un autre joueur, à la condition que celui-ci soit d'un classement égal ou inférieur au joueur empêché. Le motif du remplacement est à la seule appréciation du juge-arbitre.

Un joueur remplaçant un joueur prévu pour un match et blessé avant ce match doit avoir été inscrit par l'équipe pour ce championnat.

Le joueur remplacé pourra rejouer sur la rencontre suivante si son adulte responsable l'en estime capable.

#### **6.5. Présence**

Tout joueur déclaré dans la composition d'équipe est censé être présent. À l'appel de son nom, il doit se présenter sur le terrain. Toute absence dépassant cinq minutes est considérée comme un forfait.

#### **6.6. Joueurs disqualifiés**

Un joueur disqualifié par le juge-arbitre ne peut plus jouer de match dans la rencontre en cours. Le remplacement de ce joueur n'est pas autorisé. Il fait l'objet des dispositions décrites par le règlement disciplinaire et le règlement des cartons en cas de disqualification.

#### **6.7. Ordre des matchs**

L'ordre des matchs privilégié est le suivant : Double mixte, Simple homme, Simple dame,.

Toutefois le juge arbitre peut modifier cet ordre, après avoir prévenu les capitaines d'équipe, dans l'intérêt de la compétition, notamment de manière à avoir une utilisation optimale des terrains disponibles.

#### **6.8. Volant**

Les volants plumes (classement standard) sont utilisés pour toutes les rencontres et sont fournis par l'organisateur.

#### **6.9. Tenues**

Les joueurs doivent respecter la réglementation fédérale en vigueur concernant les tenues vestimentaires. Il est obligatoire que les joueurs d'une équipe portent à chaque rencontre une tenue de couleur uniforme. Les tenues représentatives de la ligue sont souhaitables.

#### **6.10. Réunion des capitaines**

Une réunion des capitaines d'équipe a lieu en amont de la compétition. Elle est utilisée notamment pour valider la liste des présents, désigner les têtes de série et procéder au tirage au sort. La présence de tous les Capitaines d'équipe est obligatoire.

## **7 CLASSEMENTS ET RESULTATS**

### **7.1. Classement dans la phase de poules**

Chaque rencontre donne lieu à l'attribution de points suivante :

Victoire	+3 points
Nul	+2 points
Défaite ou forfait involontaire	+1 point
Forfait volontaire	- 1 point

Le caractère volontaire d'un forfait est à l'appréciation du juge-arbitre.

En cas d'abandon ou de forfait, la marque est établie selon l'article 2.17 du règlement général des compétitions.

En cas d'égalité de points dans une poule, la méthode par défaut prévue au Règlement Général des Compétitions est appliquée :

En cas d'égalité entre 2 équipes, leur classement est déterminé par le résultat de la rencontre directe entre elles.

En cas d'égalité entre 3 équipes et plus, on les départage au bénéfice de la meilleure différence entre le nombre de matches gagnés et perdus sur l'ensemble des rencontres, puis de sets, puis de points.

Si l'égalité subsiste, le résultat du double mixte de la rencontre ayant opposé les équipes concernées est décisif.

## **8 RECLAMATIONS ET SANCTIONS**

### **8.1. Rapport du Juge-arbitre**

Le juge arbitre prend toutes les décisions relatives au déroulement de la compétition, dans le respect de la réglementation fédérale, et consigne tout événement susceptible d'entraîner l'ouverture d'une

procédure disciplinaire.

### **8.2. Sanctions disciplinaires**

Toute violation aux règlements (comportement incorrect, fraudes, carton noir...) est en outre susceptible de faire l'objet d'une procédure disciplinaire envers une équipe ou un joueur, notamment au vu du rapport du juge-arbitre.

Cette procédure peut aboutir à des sanctions disciplinaires. Elle est menée en application du règlement disciplinaire fédéral.

## **9 ANNEXES**

- Formulaire 01 : Formulaire d'inscription d'équipes
- Formulaire 02 : Formulaire d'engagement joueur.