

Championnat par équipes

COUPE DE LA JEUNESSE



REGLEMENT 2016

Date limite d'inscription : 1er décembre 2016

SOMMAIRE

I - ORGANISATION GENERALE DU CHAMPIONNAT	3
1. Formule du championnat	3
2. Résultats – Classement – Récompenses	3
2.1 Résultat d'une rencontre.....	3
2.2 Classement	3
2.3 Récompenses	4
II - CONDITIONS DE PARTICIPATION	5
1. Clubs.....	5
2. Lutteurs	5
3. Equipes	5
4. Entraîneurs	5
III - ORGANISATION D'UNE RENCONTRE	7
1. Composition de l'équipe.....	7
1.1 Catégories de poids.....	7
1.2 Effectif.....	7
2. Déroulement	7
3. Pesée.....	7
4. Arbitrage	8
5. Horaire programme	8
IV - REGLEMENT DES LITIGES.....	9
V - ANNEXES.....	10
Annexe 1 - Formulaire d'inscription.....	10
Annexe 2 - Fiche de renseignements du club	11
Annexe 3 - Liste de l'effectif de l'équipe.....	12
Annexe 4 - Autorisation pour des lutteurs licenciés à un autre club FFL	13
Annexe 5 - Attestation sur l'honneur d'identité.....	14
Annexe 6 - Modèles de tableau d'appariement.....	15

Ce règlement spécifique à la coupe de la jeunesse s'inscrit dans le cadre plus large des différents textes officiels édités par la FFL et l'UWW, auxquels il faut se référer pour tout point de règlement non précisé dans ce document.

I - ORGANISATION GENERALE DU CHAMPIONNAT

1. Formule du championnat

La formule d'appariement est celle appliquée lors des championnats individuels à savoir un tournoi nordique jusqu'à 5 équipes et un tableau à « double élimination » à partir de 6 équipes (*cf. règlements des championnats individuels*).

Un numéro de tirage au sort est attribué à chacune des équipes.

Le championnat se déroule sur un week-end défini par le calendrier FFL.

2. Résultats – Classement – Récompenses

2.1 Résultat d'une rencontre

L'équipe vainqueur de la rencontre est celle qui a gagné le plus de combats.

En cas d'égalité de combats gagnés, l'équipe vainqueur est déterminée selon les critères hiérarchiques suivant :

- *Le plus grand nombre de points de classement lors de la rencontre.*
- *Le moins de défaites par abandon, forfait ou disqualification (5-0).*
- *Le plus de victoires par tombé (5-0).*
- *Le plus de victoires par supériorité technique (4-0 ou 4-1).*
- *Le plus de points techniques marqués sur l'ensemble de la rencontre.*

2.2 Classement

2.2.1 Tableau double élimination – plus de 5 équipes (cf. modèle tableau en annexe) :

- Le 1^e tour correspond au tour de qualification dans lequel, selon le nombre d'équipes, il peut y avoir des exempts.
- Chaque équipe vainqueur ou exempte au tour de qualification passe dans le « tableau des gagnants ».
- Chaque équipe perdante passe dans le tableau des repêchages.
- Afin d'éviter que 2 équipes ne se rencontrent à nouveau lors des repêchages, il faut inverser dans le tableau, de façon symétrique les équipes « bleues ».
- Le dernier tour de repêchage qui détermine les équipes qui seront classées 3^{ème} et 4^{ème} doit se dérouler même si la rencontre a déjà eu lieu lors de tours précédents.

2.2.2 Tournoi nordique - moins de 6 équipes (cf. modèle tableau en annexe) :

- Toutes les équipes se rencontrent.
- Des **points de rencontre** sont attribués en fonction du résultat final de la rencontre :
 - o Victoire de la rencontre = 1 point de rencontre
 - o Défaite de la rencontre = 0 point de rencontre

L'équipe qui a le plus de points de rencontre est classée 1^{ère} etc.

- En cas d'égalité de points de rencontre **entre deux équipes**, il faut rechercher le résultat de la rencontre de l'une contre l'autre.
- En cas d'égalité de points de rencontre **entre plus de 2 équipes**, il faut rechercher les résultats dans l'ensemble des rencontres pour classer tout d'abord la dernière, jusqu'à obtenir les deux meilleures équipes, selon les critères hiérarchiques suivant :
 - o *le moins de points de classement,*
 - o *le plus de défaites par abandon, forfait ou disqualification (5-0),*
 - o *le moins de victoires par tombé (5-0),*
 - o *le moins de victoires par supériorité technique (4-0 ou 4-1),*
 - o *le moins de points techniques marqués sur l'ensemble de la rencontre.*

Les deux dernières équipes restantes sont classées sur la base du résultat de leur rencontre directe.

2.3 Récompenses

L'équipe championne de la Coupe de la jeunesse remporte un trophée et chaque membre de l'équipe est médaillé d'or.

Les équipes classées 2^{ème} et 3^{ème} sont médaillées respectivement d'argent et de bronze.

II - CONDITIONS DE PARTICIPATION

1. Clubs

Une seule équipe par club peut participer à la Coupe de la Jeunesse.

Les clubs voulant s'engager doivent :

- Etre affiliés à la FFL à la date limite d'inscription fixée au **1e décembre 2016**.
- Remettre le dossier d'engagement complet à la FFL à la date limite d'inscription comprenant :
 - **Formulaire d'inscription** (*cf. annexes*).
 - **Fiche de renseignements du club** (*cf. annexes*)
 - **Chèque d'engagement** de 100 €.
 - **Chèque de caution** de 500 € (*différent du chèque d'engagement*).
 - **Liste des lutteurs engagés**, des entraîneurs et de l'arbitre (*cf. annexes*).
 - **Autorisation du président du club d'origine** pour chaque lutteur inscrit licencié dans un autre club FFL (*cf. annexes*).
 - **Photocopie d'un certificat de scolarité en France et d'une pièce d'identité** indiquant la date de naissance pour tous les lutteurs étrangers.

2. Lutteurs

Les lutteurs engagés doivent :

- Etre licenciés (français ou étrangers) **minimes ou cadets** à la FFL à la date limite d'inscription.
- Pas de surclassement pour les benjamins.

3. Equipes

20 lutteurs au maximum peuvent être inscrits par club, comprenant au maximum 2 lutteurs licenciés dans un autre club FFL.

4. Entraîneurs

Les entraîneurs engagés (3 au maximum par équipes) doivent être licenciés FFL et diplômés FFL ou d'Etat recensés sur l'intranet fédéral.

III - ORGANISATION D'UNE RENCONTRE

1. Composition de l'équipe

1.1 Catégories de poids et d'âge

5 catégories de poids réparties dans 1 seule catégorie d'âge rassemblant les minimes et cadets : **46 kg (+40), 54 kg, 62 kg, 70 kg, 82 kg**

Un lutteur ne peut lutter que dans la catégorie de poids validée lors de la pesée.

1.2 Effectif

Une équipe, pour une rencontre, doit être composée d'au moins 4 lutteurs répartis dans 4 catégories de poids différentes.

Seuls les lutteurs et entraîneurs (diplômés FFL ou d'Etat recensés sur intranet) figurant sur la feuille de composition d'équipe sont autorisés à prendre place sur le banc prévu à cet effet.

1 seul entraîneur est autorisé à aller au coin du tapis pendant la pause.

2. Déroulement

Une rencontre se compose de 5 combats, alternant les combats en lutte libre et lutte gréco-romaine en commençant dans l'ordre croissant des catégories de poids.

Le style de la 1^{ère} catégorie de poids lors du 1^{er} tour de la compétition sera la lutte libre les années paires et la lutte gréco-romaine les années impaires. Le style de la 1^{ère} catégorie de poids alternera lors des tours suivants et sera indiqué pour chaque tour de la compétition à l'issue du tirage au sort (*cf. modèle en annexe*).

Pour une même équipe, dans certains cas, selon le nombre d'équipes engagées, le style de la 1^{ère} catégorie de poids pourra être le même d'un tour à l'autre.

Les lutteurs doivent porter un maillot de lutte réglementaire à l'effigie de leur club.

L'équipe appelée la première porte le maillot rouge.

3. Pesée

La pesée se déroule selon l'horaire programme, fixé par la FFL.

Sur la feuille de pesée de chaque équipe, fournie par l'arbitre, figure la liste de tous les lutteurs inscrits.

La présence d'un médecin est obligatoire tout au long de la pesée. Avant la fin de la pesée, à la demande du corps arbitral ou du délégué fédéral, un lutteur pourra faire l'objet d'un contrôle visuel cutané par le médecin présent.

Chaque lutteur avant d'être pesé devra présenter sa licence FFL (format papier ou numérique). En cas de non présentation de sa licence, il doit prouver son identité en présentant une pièce d'identité (ou copie) ou à défaut devra être utilisée l'attestation sur l'honneur d'identité en annexes.

L'arbitre note sur la feuille de pesée le poids de corps ainsi que la catégorie de poids correspondante.

L'effectif pesé doit permettre la composition d'une équipe (*cf. 1.2 Effectif*).

4. Arbitrage

La rencontre se déroule avec un corps d'arbitrage complet.

Chaque club participant au championnat de France par équipes en Coupe de la Jeunesse et/ou Féminine et/ou 3^e division doit engager au moins 1 arbitre de niveau au moins national (*notifié en annexe 3*) de son comité régional qui officiera sur les 3 championnats.

Chaque club prendra en charge les frais de déplacement et de séjour (restauration, hôtel) de cet arbitre dans la limite du barème fédéral.

L'arbitre engagé par le club est convoqué par la FFL et reçoit une indemnité liée à sa mission fédérale à responsabilité (MFAR).

Le club sans arbitre engagé doit s'acquitter d'une pénalité financière de 500 €.

5. Horaire programme

L'horaire programme est fixé par circulaire fédérale en amont du championnat.

IV - RÈGLEMENT DES LITIGES

Un certain nombre de litiges, pouvant être rencontrés lors du championnat, est reporté dans le tableau suivant et fait référence à une décision sportive et/ou une pénalité financière.

L'autorité fédérale compétente se réserve le droit d'étudier tous types de litiges constatés lors d'une rencontre et de statuer sur une décision.

Nature des litiges	Pénalité
Absence de licence ou de photo sur la licence à la pesée	<i>Décision sportive :</i> le lutteur doit prouver son identité en présentant une pièce d'identité (ou copie) ou à défaut devra être utilisée une attestation sur l'honneur d'identité (<i>cf. annexes</i>). Toute fausse déclaration sera sanctionnée.
Equipe composée de moins de 4 lutteurs.	<i>Décision sportive :</i> La rencontre ne se déroule pas. Le club est déclaré perdant sur le score de 0 victoire à 5 et de 0 point de classement à 25.
Retrait d'un club inscrit sans avoir, au plus tard la veille de la pesée, averti la FFL	<i>Pénalité financière :</i> Les droits d'engagement sont définitivement acquis par la FFL.

V - ANNEXES

ANNEXE 1 - Formulaire d'inscription

A envoyer, dûment complété, à la FFL avant la date limite d'inscription.

Je soussigné, _____

NOM – Prénom

Président du club de : _____

Courriel : _____

Inscrit une équipe à la Coupe de la Jeunesse.

Je certifie avoir pris connaissance de l'ensemble du règlement que je m'engage à respecter et à faire respecter.

Je joins au présent formulaire d'inscription :

- La fiche de renseignements du club (*cf. annexes*).
- Le chèque d'engagement n° _____ d'un montant de cent euros (100 €).
- Le chèque de caution n° _____ d'un montant de cinq cents euros (500 €).
- La liste des lutteurs engagés, des entraîneurs et de l'arbitre (*cf. annexes*).
- L'autorisation du président du club d'origine pour chaque lutteur inscrit licencié dans un autre club FFL (*cf. annexes*).

Fait à _____, le ____ / ____ / 20

Signature précédée de la mention manuscrite "**Lu et approuvé**"

ANNEXE 2 - Fiche de renseignements du club

A envoyer, dûment complété, à la FFL avant la date limite d'inscription.

CLUB : _____

Adresse : _____

Nom du président du club : _____

Tél. du club : _____

Courriel du club : _____

Adresse du site internet du club : _____

Nom et prénom du contact : _____

Adresse : _____

Téléphone : _____ Tél. portable : _____

Courriel : _____

ANNEXE 3 - Liste de l'effectif de l'équipe

A envoyer, dûment complété, à la FFL avant la date limite d'inscription.

EQUIPE (nom du club) : _____
*N°Lic = 6 derniers chiffres de la carte licence

LUTTEURS (20 maximum minimes cadets – 2 lutteurs maxi licenciés dans autre club FFL)					
N°	NOM	Prénom	N° Lic *	Club	Date nais.
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					

ENTRAINEURS (3 au maximum licenciés et diplômés FFL ou d'Etat recensés sur intranet)					
N°	NOM	Prénom	N° Lic *	Club	Diplôme
1					
2					
3					

ARBITRE (niveau au moins national)					
N°	NOM	Prénom	N° Lic *	Club	Diplôme
1					

ANNEXE 4 - Autorisation pour les lutteurs licenciés dans un autre club FFL

A envoyer, dûment complété, à la FFL avant la date limite d'inscription.

Je soussigné, _____
NOM – Prénom

Président du club de : _____

Autorise le licencié de mon club :

NOM Prénom _____

N° Licence _____

A participer à la Coupe de la Jeunesse

avec le club : _____

Fait à _____, le ____ / ____ / 20

Signature et cachet du club

ANNEXE 5 – Attestation sur l'honneur d'identité

*A utiliser en cas d'absence de licence ou de photo sur la licence à la pesée
et sans présentation d'une pièce d'identité (ou copie)*

ATTESTATION SUR L'HONNEUR D'IDENTITÉ

Toute fausse déclaration sera sanctionnée par la FFL
Attestation à récupérer par le délégué fédéral ou l'arbitre
En cas de demande de la FFL, un document officiel
(carte identité, passeport etc.) devra parvenir à la FFL.

Je soussigné : _____

en qualité de président de club (ou son représentant) ou cadre technique

Courriel : _____ Tel : _____

Déclare sur l'honneur que le lutteur qui s'est pesé :

NOM Prénom _____

Du club de _____

Lors de la compétition _____

Correspond au lutteur inscrit sur la feuille de pesée.

Fait à _____

Le _____

Fait pour servir et valoir ce que de droit.

Signature

ANNEXE 6 - Modèles de tableau d'appariement

Exemple de tableau d'appariement avec 13 équipes participantes

Les règles exposées ci-dessous sont aussi valables pour les tableaux de 8 ou 32

TABLEAU A DOUBLE ELIMINATION (9 à 16 équipes)

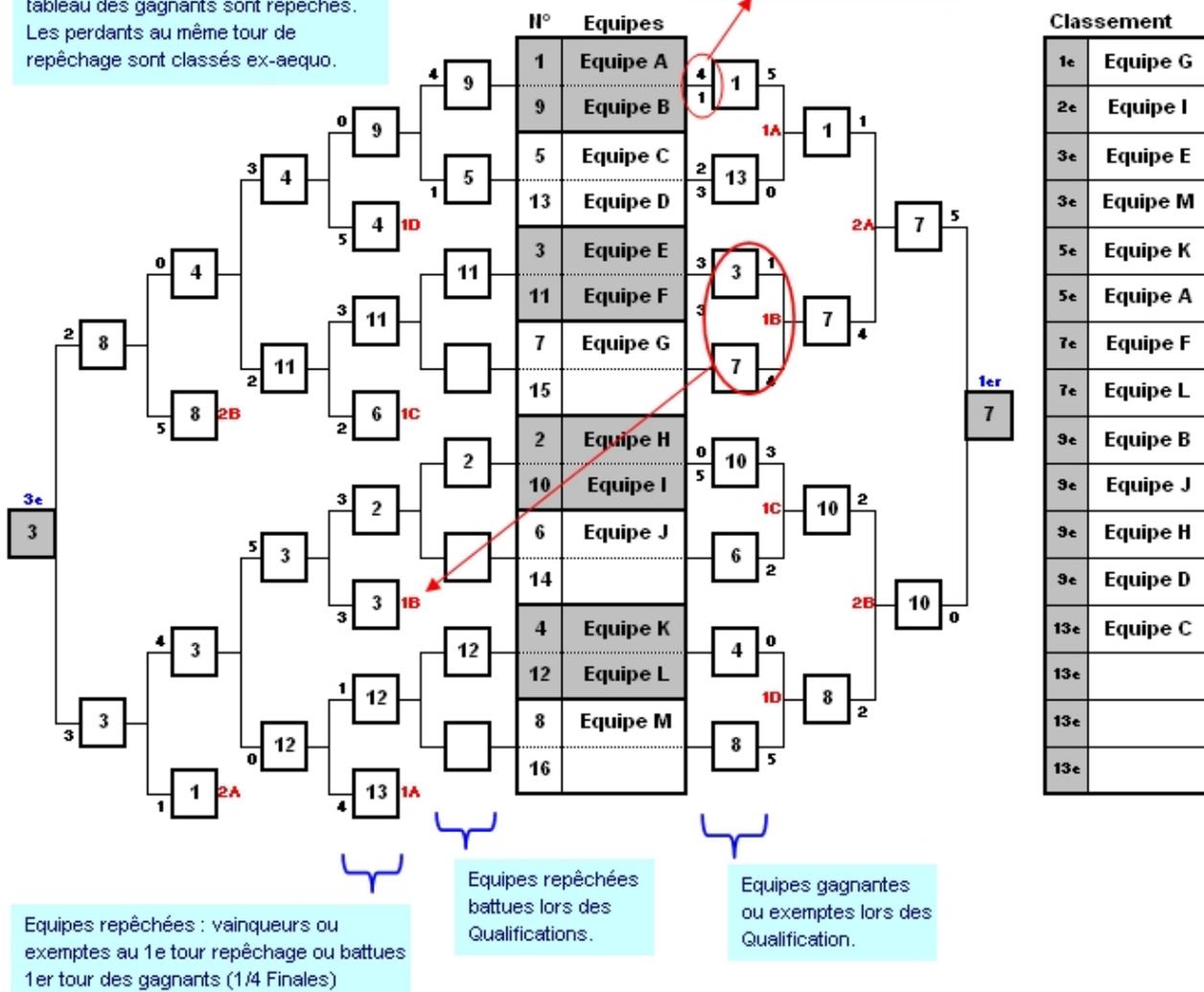
Lutte libre années paires, gréco années impaires

Repêchages					Qualification	Tableau des gagnants		
Rep5	Rep4	Rep3	Rep2	Rep1		1/4 F	1/2 F	Fin 1e-2e
Gréco	Libre	Gréco	Libre	Gréco	Lutte Libre	Gréco	Libre	Gréco

Style alterné de la 1ère catégorie de poids par tour

Les perdants des Qualifications ou du tableau des gagnants sont repêchés. Les perdants au même tour de repêchage sont classés ex-aequo.

Nombre de combats gagnés



Exemple de tableau d'appariement avec 4 équipes participantes

TOURNOI NORDIQUE (2 à 5 équipes)

N° Equipe

1	Equipe Club A
2	Equipe Club B
3	Equipe Club C
4	Equipe Club D
5	

Pt R = point de rencontre
1 point = victoire de la rencontre
0 point = défaite de la rencontre

Vict = nombre de combats gagnés
Pt clt = Total points de classement

Tour 1

	Pt R	Vict	Pt clt
1 Equipe Club A	1	3	12
2 Equipe Club B	0	2	10

Tour 1

	Pt R	Vict	Pt clt
3 Equipe Club C	1	2	14
4 Equipe Club D	0	3	10

Lutte Gréco → Style Gréco années impaires, Libre années paires = style 1e cat. de la rencontre

Tour 2

1 Equipe Club A	1		
3 Equipe Club C	0		

Tour 2

2 Equipe Club B	0		
4 Equipe Club D	1		

Lutte Libre

Lutte Libre

Tour 3

1 Equipe Club A	0		
4 Equipe Club D	1		

Tour 3

2 Equipe Club B	1		
3 Equipe Club C	0		

Lutte Gréco

Lutte Gréco

Tour 4

Tour 4

Tour 5

Tour 5

APPARIEMENT

2 équipes

Tour 1 : 1-2

3 équipes

Tour 1 : 1-2

Tour 2 : 3-1

Tour 3 : 2-3

4 équipes

Tour 1 : 1-2, 3-4

Tour 2 : 1-3, 2-4

Tour 3 : 1-4, 2-3

5 équipes

Tour 1 : 1-2, 3-4

Tour 2 : 5-1, 2-3

Tour 3 : 4-1, 5-2

Tour 4 : 3-1, 4-5

Tour 5 : 2-4, 3-5

CRITERES DE CLASSEMENT

L'équipe qui a le plus de points de rencontre est classée 1ère.

En cas d'égalité de points de rencontre entre deux équipes, il faut rechercher le résultat de la rencontre de l'une contre l'autre.

En cas d'égalité entre plus de 2 équipes, il faut rechercher les résultats dans l'ensemble des rencontres pour classer tout d'abord la dernière, jusqu'à obtenir les deux meilleures équipes, selon les critères hiérarchiques suivant :

- Le moins de points de classement
- Le plus de défaites par abandon, forfait ou disqualification (5-0)
- Le moins de victoires par tombé (5-0)
- Le moins de victoires par supériorité technique (4-0 ou 4-1)
- Le moins de pts techn. marqués sur l'ensemble de la rencontre

Les 2 dernières équipes restantes sont classées sur la base du résultat de leur rencontre directe.

Classement		Pt R	Vict	Pt clt
1e	Equipe Club D	2	18	58
2e	Equipe Club A	2	20	52
3e	Equipe Club C	1	15	42
4e	Equipe Club B	1	10	21
5e				