

Organisation et règlement de la journée finale "Vétérans" Cahier des charges

Le comité provincial fait appel aux candidatures des clubs de la province en vue de l'organisation de la journée de clôture des interclubs Vétérans.

Tous les clubs peuvent poser leur candidature mais l'organisation sera prioritairement attribuée à un club alignant une équipe de Vétérans en Interclubs.

L'organisation de la journée sera décidée lors d'une réunion de CP.

Le club organisateur devra :

- Prévoir une salle, avec une mise à disposition de 8 tables minimum.
- Prévoir l'accès au local à partir de 9h00, début de la compétition à 9h30.
- Organiser un repas le soir pour les joueurs et accompagnateurs.
- Réaliser la publicité pour la journée en se référant aux conditions du cahier des charges.
- Sur la publicité :
 - Inscriptions des repas chez "membres de l'organisation" à préciser.
 - Inscriptions des équipes chez le responsable interclubs : frederic-arnould@proximus.be
- Accepter les conditions du cahier des charges.

En ce qui concerne les recettes et dépenses :

- Toutes les recettes et dépenses sont prises en charge par l'organisateur.
- Le prix maximum du repas sera de 21€ par personne et celui des boissons, hors bières spéciales sera de 2€.

NB : les équipes inscrites aux interclubs sont tenues de payer une amende de 30 euros si elles ne participent pas à cette journée finale.

Les joueurs qui participent à la compétition devront payer leurs repas, même s'ils ne désirent pas manger.

Balles fournies par le Comité provincial.

Attribution du Trophée "Michel Blum" à l'équipe ayant cumulé les meilleurs résultats.

Règlement

1. Cette journée est ouverte à tous les Vétérans et Aînés affiliés à l'AFTT – prov Luxembourg, dont le club participe à l'interclubs vétérans.

Elle se déroule par équipe de 3 joueurs, hommes, dames, hommes et dames.

Les 3 joueurs d'une équipe seront définis lors de l'inscription de celle-ci et **ils ne pourront être modifiés durant la compétition.**

Pour participer, l'équipe doit être complète (on n'inscrit pas une équipe avec 2 joueurs). Si durant la journée un joueur est obligé de quitter la compétition, l'équipe continue avec 2 joueurs.

Un club pourra inscrire le même nombre d'équipes qu'il inscrit en championnat.

2. Les rencontres entre deux équipes se disputent en 4 matchs (le 1^{er} joueur contre le 1^{er} joueur, le 2^{ème} joueur contre le 2^{ème} joueur, le 3^{ème} joueur contre le 3^{ème} joueur + un double).

Si dans une même équipe plusieurs joueurs ont le même classement, ils se placent comme ils le veulent sur la feuille.

Les matchs se jouent en 2 sets gagnants de 11 points, ils se jouent à l'handicap, la demi-finale et la finale se jouent en 3 sets gagnants.

Le tableau d'handicaps **est à consulter en annexe du présent règlement.**

Les points d'handicap sont inscrits sur le marquoir avant le début du set.

3. Une équipe remporte un match si elle totalise 3 victoires.

En cas d'égalité, (2-2) l'équipe gagnante est celle qui remporte le plus de sets. S'il y a égalité dans les sets, le double l'emporte.

4. Le premier tour se disputera en 4 poules de 4 à 5 équipes en fonction du nombre d'équipes inscrites.

La première équipe de chaque poule sera reprise pour les demi-finales et ensuite les 2 meilleures équipes pour la finale.

La répartition des équipes en demi-finales, sera déterminée par tirage au sort.

Les autres équipes joueront un match désigné par le juge arbitre.

5. Les poules seront réalisées par le juge arbitre la veille de la compétition et il s'efforcera de faire jouer, dans une même poule, des équipes qui ne se sont pas rencontrées durant l'interclub.

6. L'équipe gagnante recevra le trophée "Michel Blum"