



CHAMPIONNAT PAR ÉQUIPES

RÈGLEMENT SPORTIF
SAISON 2026/2027



Calendrier



Grille tarifaire



Groupe WhatsApp



Site du Comité

Sommaire

Préambule	6
Responsables de la compétition	6
Terminologie	6
Objectif de la compétition	6
Cadre réglementaire	7
Champ d'application	7
Titre I · Qualifications et conditions de participation	8
I.01 Licence	8
I.01.1 Éligibilité des Joueurs	8
I.01.2 Catégories d'âge	8
I.01.3 Justification de licenciation	8
I.01.4 Régularité de la certification médicale	8
I.02 Règles de qualification des Joueurs	9
I.02.1 Numéro d'équipe	9
I.02.2 Participation à plusieurs rencontres au titre d'une même journée	9
I.02.3 Joueur non-qualifié (brûlé)	9
I.02.4 Spécificité de la 2ème journée de chaque Phase	9
I.02.5 Réinitialisation du brûlage	9
I.02.6 Non-participation à une rencontre de Championnat	10
I.02.7 Participation des féminines	10
I.02.8 Classement maximal à l'échelon départemental	10
I.02.9 Dérogations relatives au classement maximal autorisé	10
I.03 Nombre de Joueurs mutés dans une équipe	10
I.04 Nombre de Joueurs étrangers dans une équipe	11
I.04.1 Joueurs non considérés comme étrangers	11
I.04.2 Nombre maximum par équipe	11
Titre II · Engagements et modalités d'inscription	12
II.01 Modalités d'inscription	12
II.01.1 Inscription et confirmation des équipes en ligne	12
II.01.2 Confirmation ou infirmation d'une équipe	12
II.01.3 Inscription d'une équipe	12
II.01.4 Modifications des informations de Capitaine et de lieu	12
II.01.5 Équipe d'entente	12
II.02 Entente entre deux associations	12
II.02.1 Création de l'entente	12
II.02.2 Condition de création et décision	13
II.02.3 Équipe première de l'autre association	13
II.02.4 Conservation du niveau acquis	13
II.02.5 Gestion de l'entente	13
II.02.6 Application des règlements sportifs	13
II.02.7 Montée des autres équipes des associations de l'entente	13

II.02.8 Dispositions particulières	13
Titre III · Tarifs et droits d'engagement	14
III.01 Tarifs	14
III.02 Facturation	14
Titre IV · Calendrier, lieux et horaires	14
IV.01 Nombre de phases	14
IV.02 Nombre de journées par Phase	14
IV.03 Lieu, date et horaire des rencontres	14
IV.03.1 Lieu, date et horaire	14
IV.03.2 Dérogation concernant le jour de rencontre à domicile	14
IV.03.3 Accès à la salle par l'équipe visiteuse	14
IV.03.4 Retard concernant l'équipe recevante	14
IV.03.5 Mise à disposition des tables à l'équipe visiteuse	15
IV.04 Modification de date, d'horaire ou de lieu	15
IV.04.1 Avancement d'une rencontre	15
IV.04.2 Avancement non-autorisé d'une rencontre	15
IV.04.3 Report d'une rencontre	15
IV.04.4 Report général d'une journée de Championnat	15
Titre V · Matériel et tenue sportive	16
V.01 Matériel	16
V.01.1 Choix des tables	16
V.01.2 Choix des balles	16
V.02 Tenues	16
V.02.1 Tenue de jeu	16
V.02.2 Obligation de tenue sportive	16
V.02.3 Similarité des maillots	16
Titre VI · Structure de la compétition	17
VI.01 Composition des divisions	17
VI.02 Composition des poules	17
VI.02.1 Nombre d'équipes par poule	17
VI.02.2 Vœux de regroupement ou d'opposition	17
VI.02.3 Répartition géographique	17
VI.03 Nombre d'équipes d'un même club par poule	18
VI.03.1 Nombre maximum par poule	18
VI.03.2 Participation dans l'une ou l'autre des équipes	18
VI.03.3 Équipe d'entente	18
VI.04 Classement des équipes dans une poule	18
VI.04.1 Départage	18
VI.04.2 Égalité persistante	18
VI.05 Montées et descentes normales	18
VI.05.1 Impact de l'échelon régional	18
VI.05.2 Montées automatiques	19
VI.05.3 Croisement d'équipes	19
VI.05.4 Impossibilité ou désistement	19

VI.05.5 Multiples désistements	19
VI.05.6 Non-réengagement d'une équipe	19
VI.06 Montées et descentes supplémentaires	19
VI.06.1 Nombre de descentes	19
VI.06.2 Départage	19
VI.06.3 Repêchage	20
Titre VII · Déroulement sportif	21
VII.01 Décompte des points	21
VII.01.1 Points-partie	21
VII.01.2 Points-rencontre	21
VII.02 Formule de la compétition	21
VII.02.1 Nombre de parties	21
VII.02.2 Désignation des Joueurs	21
VII.02.3 Nombre de tables	21
VII.02.4 Ordre des parties	21
VII.02.5 Placement des Joueurs	22
VII.02.6 Composition des doubles	22
VII.03 Équipe incomplète	22
VII.03.1 Nombre de Joueurs par équipe	22
VII.03.2 Lettre attribuée au Joueur absent	22
VII.03.3 Première rencontre à 3 Joueurs en PR	22
VII.03.4 Deuxième rencontre à 3 Joueurs en PR	22
VII.04 Arrêt de la rencontre	22
VII.04.1 Rencontres normales	22
VII.04.2 Rencontres lors de la journée des Titres	22
Titre VIII · Arbitrage et juge-arbitrage	23
VIII.01 Arbitrage des parties	23
VIII.01.1 Arbitrage partagé	23
VIII.02 Juge-arbitrage des rencontres	23
VIII.02.1 Juge-arbitre désigné	23
VIII.02.2 Processus de sélection d'un JA pour une rencontre	23
Titre IX · Établissement et transmission des résultats	24
IX.01 Établissement de la feuille de rencontre	24
IX.01.1 Logiciel à utiliser	24
IX.01.2 Cartouche du JA	24
IX.01.3 Compositions d'équipe	24
IX.01.4 Joueurs absents au moment du tirage au sort	24
IX.02 Transmission des résultats	24
IX.02.1 Délais de transmission	24
IX.02.2 Utilisation de GIRPE v2	24
IX.02.3 Impossibilité de GIRPE v2	24
IX.02.4 Utilisation répétée de GIRPE v1	25
IX.02.5 Impression de la feuille de rencontre	25
IX.02.6 Feuille de rencontre contenant réserves, réclamations ou rapport du JA	25

IX.02.7 Équipe forfait ou exempte	25
IX.02.8 Dépassement des délais ou feuille mal rédigée	25
Titre X · Incidents, litiges et discipline	26
X.01 Retard et abandon	26
X.01.1 Équipe absente à l'heure du début de la rencontre	26
X.01.2 Équipe retardataire	26
X.01.3 Retard concernant l'équipe recevante	26
X.01.4 Absence d'un Joueur	26
X.01.5 Abandon d'un Joueur pendant l'échauffement avant le début de la rencontre	26
X.01.6 Abandon d'un Joueur en cours de rencontre	27
X.02 Réserves	27
X.02.1 Ajout d'une réserve sur la feuille de rencontre	27
X.02.2 Réserves relatives à la qualification des Joueurs	27
X.02.3 Réserves relatives aux conditions matérielles	27
X.03 Réclamations	28
X.03.1 Ajout d'une réclamation sur la feuille de rencontre	28
X.03.2 Réclamation en cours de jeu	28
X.03.3 Annulation d'une réclamation	28
X.04 Forfaits	28
X.04.1 Généralités	28
X.04.2 Forfait simple	28
X.04.3 Forfait général	29
X.04.4 Forfait au cours de la dernière journée d'une Phase	29
X.04.5 Forfait au cours de la journée des Titres	29
X.05 Rencontre interrompue	29
X.05.1 Interruption de la rencontre	29
X.05.2 Décision de rejouer la rencontre	29
X.06 Paiement des pénalités financières	30
X.06.1 Délais de paiement	30
X.06.2 Non paiement	30
X.06.3 Fausse feuille de rencontre	30
Titre XI · Récompenses, titres et classement final	31
XI.01 Journée des Titres	31
XI.01.1 Convocation	31
XI.01.2 Qualification des Joueurs	31
XI.01.3 Spécificités de la dernière division du Championnat	31
XI.01.4 Déroulement	31
XI.01.5 Présentation d'un officiel de la rencontre	32

Préambule

Responsables de la compétition

M. GAUTHIER Yves

Téléphone: 06 48 22 41 13

Adresse e-mail : championnat@cd16tt.fr

M. VIROULAUD Philippe

Téléphone: 06 32 57 39 35

Adresse e-mail : championnat@cd16tt.fr

Terminologie

- **Championnat** : Championnat par équipes départemental ;
- **PR** : Pré-Régionale ;
- **D1** : Départementale 1 ;
- **D2** : Départementale 2 ;
- **D3** : Départementale 3 ;
- **D4** : Départementale 4 ;
- **PPS** : Parcours Prévention Santé de la FFTT ;
- **Joueur** : désigne indifféremment toute personne participant à une rencontre, quel que soit son genre ;
- **Capitaine** : désigne indifféremment toute personne faisant office de capitaine au sein d'une équipe, quel que soit son genre ;
- **JA** : juge-arbitre de la rencontre concernée ;
- **PH** : phase ;
- **PH1** : période sportive du 1er juillet au 31 décembre de la saison en cours ;
- **PH2** : période sportive du 1er janvier au 30 juin de la saison en cours ;
- **Phase** : PH1 ou PH2 ;
- **Commission Sportive** : commission sportive de l'échelon départemental.

Objectif de la compétition

Le Championnat a pour vocation de :

- Offrir une pratique compétitive structurée, régulière et conviviale par équipes sur l'ensemble du territoire départemental ;
- Assurer la continuité et l'équité des montées et descentes entre les échelons départemental et régional ;
- Développer l'esprit d'équipe, le fair-play et la convivialité entre les associations du département.

Cadre réglementaire

Le Championnat fait partie intégrante des Championnats de France par équipes et est régi par les règlements fédéraux de la saison en cours (notamment le Titre II des Règlements Sportifs), complétés par les dispositions particulières précisées dans le présent document.

Champ d'application

Le présent règlement s'applique à l'ensemble des rencontres du Championnat de la saison en cours. En s'inscrivant à l'épreuve, les Joueurs, leurs équipes et leurs clubs d'appartenance s'engagent à en respecter l'intégralité des clauses administratives et sportives.

Il est précisé que c'est l'association (le club) et non une de ses équipes individuellement qui participe à l'épreuve et en porte la responsabilité administrative et financière.

Titre I · Qualifications et conditions de participation

I.01 | Licence

→ Art. II.110 — Règlements Sportifs Fédéraux

I.01.1 | Éligibilité des Joueurs

Tous les Joueurs participants au Championnat ainsi que le Capitaine non-Joueur d'une équipe doivent être licenciés FFTT au titre de l'association qu'ils représentent et pouvoir justifier de leur licenciation Compétition au titre de la saison en cours.

I.01.2 | Catégories d'âge

Les messieurs des catégories d'âge Benjamin à Vétéran, ainsi que les dames des catégories d'âge Benjamine à Vétéran peuvent participer au Championnat. La catégorie Poussin ne peut pas y participer.

I.01.3 | Justification de licenciation

La justification de licenciation et de régularité de la certification médicale par consultation des informations issues de la base de données fédérale (SPID) est du ressort du Joueur, de son Capitaine ou de son club.

Celle-ci peut être obtenue par :

- L'attestation de licence personnelle (imprimée ou au format PDF) ;
- L'attestation de licence collective (imprimée ou au format PDF) ;
- L'accès à l'application mobile FFTT (Android et iOS) ;
- L'accès à l'espace licencié FFTT (<https://malicence.fftt.com>).

Le Joueur présente son justificatif au JA et, si les éléments figurant à l'intérieur permettent de constater que le Joueur est en règle à la date de la compétition, il sera alors autorisé à jouer.

I.01.4 | Régularité de la certification médicale

Le Joueur doit prouver sa mise en règle avec la certification médicale par le biais des méthodes explicitées à l'article III-9 de la Réglementation Médicale des Règlements Généraux. Pour rappel :

- Les mineurs doivent valider leur auto-questionnaire de santé, ou produire un certificat médical le cas échéant ;
- Les majeurs de 18 à 64 ans doivent valider leur PPS, ou produire un certificat médical le cas échéant ;
- Les majeurs de 65 ans et plus doivent produire un certificat médical les années correspondantes à un changement de catégorie Vétéran, et valider leur PPS les autres années ; ils peuvent également produire un certificat médical tous les ans pour ne pas avoir à valider leur PPS.

I.02 | Règles de qualification des Joueurs

→ Art. II.112 – Règlements Sportifs Fédéraux

I.02.1 | Numéro d'équipe

Au début de la saison, chaque équipe d'une association est affectée d'un numéro (exemple : équipe n°1, équipe n°2, équipe n°3, etc). L'appellation numérique de ces équipes est effectuée par les responsables de l'épreuve. Elle peut être modifiée en cours de saison en raison des montées, des descentes et des non réengagements, de façon à faire coïncider la hiérarchie des divisions et la hiérarchie des équipes de l'association.

I.02.2 | Participation à plusieurs rencontres au titre d'une même journée

Au titre d'une même journée de Championnat, un Joueur ne peut participer qu'à une seule rencontre dans une seule équipe de son association (voir particularités concernant les féminines à l'art. I.02.7).

Lorsqu'un Joueur participe à plus d'une rencontre au titre d'une même journée de Championnat pour des équipes différentes d'une même association, la première participation dans l'ordre chronologique est admise, les autres sont à retirer avec toutes les conséquences qui en découlent. Ces autres participations feront également l'objet d'une sanction financière – *amende B2 de la grille tarifaire* – pour chaque équipe dans laquelle le Joueur n'aurait pas dû participer.

I.02.3 | Joueur non-qualifié (brûlé)

Un Joueur ayant disputé deux rencontres – c'est-à-dire figurant sur la feuille de rencontre – consécutives ou non, au titre d'une même équipe ou d'équipes différentes d'une même association, ne peut plus participer au Championnat dans une équipe dont le numéro est supérieur à cette ou ces équipes. Il est alors considéré comme non-qualifié (ou « brûlé ») dans une équipe de numéro supérieur.

La qualification de tout Joueur est à reconsidérer après chaque journée à laquelle celui-ci a participé.

Exemples pour une association avec 4 équipes engagées dans le Championnat :

- *Un Joueur a participé à deux rencontres en équipe 2 ; il ne peut plus jouer ni en équipe 3, ni en équipe 4 lors de cette Phase ;*
- *Un joueur a participé à une rencontre en équipe 2 et une en équipe 1 ; il ne peut plus jouer ni en équipe 3, ni en équipe 4 lors de cette Phase.*

I.02.4 | Spécificité de la 2^{ème} journée de chaque Phase

Lors de la deuxième journée de chaque Phase, une équipe ne peut pas comporter plus d'un Joueur ayant disputé la première journée dans une équipe de numéro inférieur.

I.02.5 | Réinitialisation du brûlage

Le brûlage est remis à zéro à la fin de chacune des deux Phases du Championnat.

I.02.6 | Non-participation à une rencontre de Championnat

Lorsqu'une équipe d'une association est exemptée lors d'une journée de Championnat ou bénéficie d'un forfait, l'association envoie une feuille de rencontre en respectant les délais prévus. Les Joueurs figurant sur la feuille de rencontre sont alors considérés comme ayant participé à cette journée.

I.02.7 | Participation des féminines

Lorsqu'une féminine participe alternativement à ce Championnat et au championnat national féminin, les règles générales s'appliquent pour chaque championnat (il n'y a pas de correspondance du brûlage entre les deux).

Une joueuse est autorisée à participer au titre d'une même journée à ce Championnat et au championnat national féminin, à l'unique condition que les rencontres ne se déroulent pas physiquement à la même date (ex : le vendredi pour ce Championnat et le samedi pour le championnat national féminin).

Pour toutes les divisions départementales, elles sont autorisées à jouer sans aucune limite par équipe.

I.02.8 | Classement maximal à l'échelon départemental

La participation des Joueurs est soumise à un classement maximal. Aucun Joueur d'un classement officiel supérieur aux limites suivantes ne peut participer à une rencontre de l'échelon concerné :

PR	D1	D2	D3	D4
1599 points	1399 points	1199 points	999 points	799 points

L'équipe n°1 de chaque association n'est pas concernée par cette limite de classement.

Le Joueur le mieux classé d'une association peut jouer dans n'importe laquelle de ses équipes dès lors que son classement officiel respecte les limites fixées ci-dessus.

I.02.9 | Dérogations relatives au classement maximal autorisé

Les clubs peuvent effectuer des demandes de dérogations en remplissant le document disponible sur le site du Comité à l'adresse suivante : <https://go.cd16tt.fr/derogations-championnat>, puis en l'envoyant par mail aux responsables de l'épreuve.

Dès lors que la Commission Sportive aura statué sur la décision, le document sera renvoyé au club demandeur. Si la réponse est favorable, il sera également publié sur le site du Comité à la même adresse ci-dessus pour consultation par les JA.

I.03 | Nombre de Joueurs mutés dans une équipe

→ Art. II.610 — Règlements Administratifs Fédéraux

Il n'y a pas de limite au nombre de Joueurs mutés autorisés à jouer dans une équipe dans ce Championnat.

I.04 | Nombre de Joueurs étrangers dans une équipe

→ Art. II.609 – Règlements Administratifs Fédéraux

I.04.1 | Joueurs non considérés comme étrangers

Ne sont pas considérés comme étrangers dans les épreuves par équipes :

- Quelle que soit leur nationalité, les Joueurs étrangers de moins de 18 ans nés sur le territoire français ;
- Les Joueurs ayant la nationalité des États de l'Union européenne, de l'Espace économique européen et de la Suisse ;
- Les Joueurs étrangers ayant la qualité de joueur professionnel reconnue par la commission nationale des statuts et règlements (voir Article II.105.8 des Règlements Administratifs Fédéraux).

I.04.2 | Nombre maximum par équipe

Une équipe de 4 Joueurs ou moins ne peut comporter qu'un seul Joueur étranger.

Titre II · Engagements et modalités d'inscription

II.01 | Modalités d'inscription

II.01.1 | Inscription et confirmation des équipes en ligne

L'inscription et la confirmation des équipes à ce Championnat se fait uniquement depuis la plateforme du Comité accessible à <https://club.comitett16.fr>. Les dates d'ouverture et de clôture des inscriptions et confirmations sont communiquées aux clubs par le Secrétariat du Comité en début de saison.

II.01.2 | Confirmation ou infirmation d'une équipe

Pour les équipes qui participaient à la Phase précédente, les administrateurs des clubs concernés doivent confirmer ou infirmer leur(s) équipe(s) respective(s). Il est alors demandé, en cas de confirmation, de définir un Capitaine pour l'équipe concernée – numéro de licence et téléphone – ainsi que le lieu de compétition et le groupe de répartition souhaité si plusieurs équipes doivent évoluer en même temps à domicile.

II.01.3 | Inscription d'une équipe

Les administrateurs de club peuvent inscrire de nouvelles équipes dans les délais fixés, uniquement dans la dernière division du Championnat. Il est alors demandé de définir un numéro pour cette équipe, un Capitaine – numéro de licence et téléphone – ainsi que le lieu de compétition et le groupe de répartition souhaité si plusieurs équipes doivent évoluer en même temps à domicile.

II.01.4 | Modifications des informations de Capitaine et de lieu

Une fois l'équipe confirmée ou inscrite, il est toujours possible de modifier les informations relatives au Capitaine ainsi que le lieu et le groupe de répartition jusqu'à la date de clôture des inscriptions.

II.01.5 | Équipe d'entente

Il est possible de confirmer, infirmer ou inscrire une équipe d'entente (voir art. II.02) entre deux clubs. Dans le cas d'une nouvelle équipe, il est nécessaire de spécifier dans le formulaire d'inscription avec quel club l'entente se crée.

II.02 | Entente entre deux associations

→ Art. I.401 à I.416 – Règlements Généraux Fédéraux

II.02.1 | Création de l'entente

Deux associations du Comité peuvent s'entendre pour constituer, au début de la saison sportive suivante, une équipe fanion au niveau départemental. Elle doit être approuvée par l'Assemblée Générale des deux associations – pièces justificatives à joindre à la demande.

Cette équipe d'entente évolue au niveau le plus élevé atteint par l'une ou l'autre des deux associations au moment de l'engagement des équipes.

II.02.2 | Condition de création et décision

Pour qu'une entente soit validée, il est nécessaire que les sièges des deux associations concernées soient distants de 30 kilomètres ou moins. L'entente pour une équipe fanion est soumise à l'accord du Comité si les deux associations en font partie et évoluent dans le Championnat.

II.02.3 | Équipe première de l'autre association

L'équipe première de l'autre association est, si elle le souhaite, maintenue à son niveau ainsi que toutes les autres équipes réserves.

NB : Il faut raisonner au nombre d'équipes, celles-ci restent en place à leurs niveaux que ce soit à la création ou à la cessation de l'entente. Il n'y a donc en aucun cas d'équipe supplémentaire.

II.02.4 | Conservation du niveau acquis

Les associations doivent, au moment de la création, déterminer laquelle des associations conservera, en cas de cessation d'entente, le niveau acquis par l'équipe d'entente.

NB : Lors de la cessation de l'entente, à la fin d'une Phase, les Joueurs de l'association ne bénéficiant pas du maintien du niveau de l'entente sont alors intégrés dans les équipes de leur propre association.

II.02.5 | Gestion de l'entente

L'entente est gérée par une seule association choisie d'un commun accord entre les deux clubs. Cette association est désignée en premier lieu dans le nom de l'association, et devient responsable du suivi sportif et administratif (correspondant, contact, amendes...).

Lors de la demande d'entente, il devra être fait mention du lieu de la salle de réception de l'équipe d'entente.

II.02.6 | Application des règlements sportifs

Les règles générales des règlements sportifs du Championnat, tels que le brûlage, les mutés, les étrangers... s'appliquent à l'équipe de l'entente et, en conséquence, aux équipes suivantes.

II.02.7 | Montée des autres équipes des associations de l'entente

La montée est interdite aux équipes inférieures des deux clubs, à un niveau supérieur à l'entente. Toutefois, l'équipe d'entente peut jouer dans la même division que les autres équipes des 2 clubs, mais obligatoirement dans une poule différente.

II.02.8 | Dispositions particulières

Les clubs peuvent s'entendre pour déterminer par écrit des dispositions particulières, en interne.

Peuvent en faire l'objet, par exemple, le nombre de joueurs à répartir pour chaque association, la procédure en cas de remplacement ou encore la prise en charge des mutations.

Titre III · Tarifs et droits d'engagement

III.01 | Tarifs

Le tarif d'inscription par équipe est fixé sur la grille tarifaire de la saison en cours, disponible sur le site du Comité à l'adresse suivante : <https://go.cd16tt.fr/tarifs>. Ce tarif est appliqué pour chaque Phase à laquelle participe une équipe de l'association.

III.02 | Facturation

Une facture sera émise par le Comité à la fin de chaque Phase, regroupant l'ensemble des engagements d'équipes par club.

Titre IV · Calendrier, lieux et horaires

IV.01 | Nombre de phases

Le Championnat est divisé en deux Phases constituant une seule et même saison : PH1 et PH2.

IV.02 | Nombre de journées par Phase

Pour toutes les divisions, chaque poule se compose de 8 équipes et chaque Phase de 7 journées simples (pas de rencontre retour). La dernière division du Championnat peut contenir des poules incomplètes, dans ce cas une ou plusieurs équipes seront exemptées à chaque journée.

IV.03 | Lieu, date et horaire des rencontres

→ Art. II.104 – Règlements Sportifs Fédéraux

IV.03.1 | Lieu, date et horaire

Sauf accord écrit entre les deux adversaires et homologué par la Commission Sportive, conformément à l'article II.15 des Règlements Sportifs Fédéraux, les rencontres du Championnat ont lieu, pour toutes les divisions, le vendredi à 20h30, dans la salle et sur les tables du club premier nommé.

IV.03.2 | Dérogation concernant le jour de rencontre à domicile

Par dérogation uniquement, les clubs ayant plus d'équipes jouant à l'échelon départemental que de place disponible dans la salle sont également autorisés à jouer à domicile le samedi à 16h.

IV.03.3 | Accès à la salle par l'équipe visiteuse

L'équipe qui se déplace doit pouvoir avoir accès à la salle à 20h00 pour un début de rencontre à 20h30.

IV.03.4 | Retard concernant l'équipe recevante

L'équipe recevante n'a droit à aucun retard et doit être présente avant 20h30 au plus tard.

IV.03.5 | Mise à disposition des tables à l'équipe visiteuse

Dans la demi-heure qui précède l'heure fixée pour le début de la rencontre, l'équipe visiteuse doit pouvoir disposer des deux tables sur lesquelles est prévue la compétition pendant dix minutes consécutives au moins, et d'une des tables pendant les 15 minutes qui précèdent le début de la rencontre.

IV.04 | Modification de date, d'horaire ou de lieu

→ Art. II.116 – Règlements Sportifs Fédéraux

IV.04.1 | Avancement d'une rencontre

Une rencontre peut faire l'objet d'un avancement – sans motif particulier – avec l'accord des 2 clubs concernés, obligatoirement et au minimum 8 jours avant la nouvelle date prévue pour la rencontre. Le club demandeur doit faire une demande de modification de rencontre sur son **espace club FFTT** et doit en parallèle signifier celle-ci aux responsables de l'épreuve par e-mail. La Commission Sportive prend alors acte de la décision en validant la demande de modification sur SPID.

IV.04.2 | Avancement non-autorisé d'une rencontre

Dans le cas où une rencontre serait avancée sans accord préalable de la Commission Sportive, les 2 équipes ayant disputé cette rencontre seront déclarées battues par pénalité et feront chacune l'objet d'une sanction financière – *amende D2 de la grille tarifaire*.

IV.04.3 | Report d'une rencontre

Aucun report n'est accordé, sauf décision particulière de la Commission Sportive en cas d'événement exceptionnel (intempéries, incidents majeurs, sélections nationales...).

IV.04.4 | Report général d'une journée de Championnat

La Commission Sportive peut décider, sur obligation ou recommandation préfectorale notamment, de reporter l'ensemble des rencontres d'une journée de Championnat en cas de circonstances exceptionnelles, sans modifier la concordance des journées avec les échelons supérieurs.

Titre V · Matériel et tenue sportive

V.01 | Matériel

→ Art. II.107 – Règlements Sportifs Fédéraux

V.01.1 | Choix des tables

Les parties se déroulant en même temps sur deux tables homologuées, les tables et leurs filets doivent être identiques (même marque, même type, même couleur). La liste des tables homologuées est disponible sur <https://go.cd16tt.fr/homologation-tables> et celle des filets sur <https://go.cd16tt.fr/homologation-filets>.

V.01.2 | Choix des balles

L'échauffement (pendant la mise à disposition des tables prévue à l'article II.105 des Règlements Sportifs fédéraux), la période d'adaptation aux conditions de jeu et toutes les parties d'une rencontre doivent se disputer avec des balles 3 étoiles agréées d'une même marque, même référence et même couleur. La liste des balles homologuées est disponible sur <https://go.cd16tt.fr/homologation-balles>.

Celles-ci sont fournies par le club recevant qui doit en prévoir un nombre suffisamment important pour le bon déroulement de la rencontre.

La tenue des deux équipes doit être de couleur compatible avec la couleur de la balle utilisée, donc ne doit pas être à majorité blanche ni orange.

V.02 | Tenues

→ Art. II.122 – Règlements Sportifs Fédéraux

V.02.1 | Tenue de jeu

La tenue de jeu se compose d'une chemisette à manches courtes ou sans manche et d'un short, d'une jupe ou d'un vêtement d'une seule pièce, de chaussettes et de chaussures de sport. Le port d'un legging ou d'un collant, pantalon moulant sportif allant de la taille aux chevilles, de couleur unie est autorisé uniquement sous un short ou une jupe. D'autres vêtements, tels que tout ou partie d'un survêtement, ne peuvent être portés durant le jeu qu'avec l'autorisation expresse du juge arbitre. Voir l'article 2.2.3 des règles du jeu de la FFTT pour de plus amples informations.

V.02.2 | Obligation de tenue sportive

La tenue sportive est obligatoire : elle doit être conforme aux textes des règles du jeu de la FFTT (art. V.02.1). Il incombe aux deux équipes de s'assurer que la couleur de leur tenue soit compatible avec la couleur de la balle qui a été choisie pour la rencontre (art. V.01.2). En l'absence du juge-arbitre désigné, des réserves concernant la tenue peuvent être déposées par le Capitaine adverse.

V.02.3 | Similarité des maillots

Les Joueurs d'une équipe participant à une rencontre doivent porter un maillot de couleur similaire.

Titre VI · Structure de la compétition

VI.01 | Composition des divisions

Composition des divisions du niveau Départemental			
Échelon	Poules	Équipes par poule	Joueurs par équipe
PR	2	8	4
D1	2	8	3 ou 4
D2	4	8	3 ou 4
D3	4	8	3 ou 4
D4	Max. 8	6, 7 ou 8	3 ou 4

Avant chaque phase, le Comité peut décider de diminuer ou d'augmenter le nombre de poules dans certaines divisions s'il y a un déficit important de réengagements ou un nombre de descentes important du niveau régional.

VI.02 | Composition des poules

VI.02.1 | Nombre d'équipes par poule

Chaque poule est composée de 8 équipes de 4 Joueurs pour les 2 Phases du Championnat. La dernière division peut comporter 7 ou 6 équipes en fonction des engagements.

VI.02.2 | Vœux de regroupement ou d'opposition

Les clubs ont la possibilité de formuler des vœux de regroupement de réception ou d'opposition d'équipes relatifs à la disponibilité de salle. La Commission Sportive tentera de satisfaire ces demandes, la numérotation dans les poules sera alors modifiée en conséquence.

VI.02.3 | Répartition géographique

Les poules sont composées en respect du serpent intégral mais avec une répartition géographique consensuelle pour éviter que les clubs situés en extrémité Nord et Sud ne se retrouvent dans une même poule. Cette démarche s'effectue dans la mesure du possible, les clubs ayant plusieurs équipes dans la même division rendant la situation plus complexe.

VI.03 | Nombre d'équipes d'un même club par poule

→ Art. II.313 — Règlements Sportifs Fédéraux

VI.03.1 | Nombre maximum par poule

Pour tous les niveaux, en cas d'impossibilité, lorsque le nombre d'équipes d'un même club est supérieur au nombre de poules dans la division, deux équipes d'un même club seront tolérées. Dans ce cas, la rencontre opposant ces 2 équipes se déroule lors de la première journée.

Trois équipes du même club au sein de la même poule sont interdites.

VI.03.2 | Participation dans l'une ou l'autre des équipes

Lorsque deux équipes d'un même club évoluent dans une même poule, tout Joueur ayant joué dans une équipe ne peut plus jouer dans l'autre équipe, mais peut descendre ou monter d'un niveau en respectant la règle de brûlage.

VI.03.3 | Équipe d'entente

Dans toutes les divisions, deux équipes réserves de clubs ayant constitué une entente sont placées dans deux poules différentes ou, si cela est impossible, sont placées dans la poule de telle sorte qu'elles se rencontrent dès la première journée. Elles peuvent être dans la même division que l'équipe de l'entente, pour faciliter la constitution de celle-ci.

VI.04 | Classement des équipes dans une poule

→ Art. I.202.2 — Règlements Sportifs Fédéraux

VI.04.1 | Départage

Toutes les parties étant jouées dans toutes les rencontres du Championnat, les équipes sont départagées suivant le quotient des points-partie gagnés / points-partie perdus (départage général).

VI.04.2 | Égalité persistante

En cas d'égalité persistante, l'article I.202.2 des Règlements Sportifs Fédéraux s'applique.

VI.05 | Montées et descentes normales

→ Art. II.106 — Règlements Sportifs Fédéraux

VI.05.1 | Impact de l'échelon régional

Le nombre de montées ou descentes pour chaque division est impacté par les montées et descentes de l'échelon régional. Si cela est nécessaire, le départage des équipes est effectué par un classement intégral qui sera établi suivant l'article II.109 des Règlements Sportifs Fédéraux.

À chaque début de Phase, la Ligue octroie un nombre de places qui sont proposées aux équipes dans l'ordre établi par le classement général de fin de Phase précédente, et ce jusqu'à la 4^{ème} équipe de chaque poule de PR.

VI.05.2 | Montées automatiques

À l'issue de chaque Phase :

- L'équipe classée première de chaque poule monte dans la division supérieure ;
- L'équipe classée dernière de chaque poule, complète ou non, descend dans la division inférieure (sauf si elle évolue déjà dans la dernière division du Championnat).

L'écart entre les deux valeurs donne des montées supplémentaires parmi les meilleures deuxièmes ou des descentes supplémentaires parmi les moins bonnes septièmes.

VI.05.3 | Croisement d'équipes

Une équipe désignée pour descendre dans une division inférieure ne peut être remplacée dans la division dans laquelle elle évoluait par une équipe de la même association désignée pour y monter.

VI.05.4 | Impossibilité ou désistement

Lorsqu'une équipe désignée pour la montée ne peut y accéder ou se désiste :

- Elle est remplacée, sauf dispositions particulières, suivant les règles définies dans l'article VI.06 du présent règlement ;
- Elle est cependant admise à disputer le titre de sa division, si elle est qualifiée pour le faire.

VI.05.5 | Multiples désistements

Lorsqu'une équipe se désiste deux fois consécutivement pour jouer dans une division à laquelle elle devait accéder, aucune autre équipe de l'association ne peut accéder à cette division pendant deux phases à compter de la date du deuxième refus.

VI.05.6 | Non-réengagement d'une équipe

Une association ayant une équipe qui ne se réengage pas dans une division pour une phase ou qui se retire avant la première journée ne peut pas avoir une équipe accédant à cette division à l'issue de cette phase et à l'issue de la phase suivante.

VI.06 | Montées et descentes supplémentaires

→ Art. II.106 — Règlements Sportifs Fédéraux

VI.06.1 | Nombre de descentes

Suivant l'article II.115.1 des Règlements Sportifs Fédéraux, le nombre de descentes pour chaque division est déterminé en fonction des descentes de la division supérieure.

Quel que soit le nombre d'équipes dans une poule, l'équipe classée dernière de la poule descend dans la division inférieure, sauf si elle évolue déjà dans la dernière division du Championnat.

VI.06.2 | Départage

Si cela est nécessaire, le départage des équipes est effectué par un classement intégral qui sera établi suivant l'article II.109 des Règlements Sportifs Fédéraux.

VI.06.3 | Repêchage

Le repêchage se fait jusqu'à l'équipe avant-dernière de poule – la dernière descendant automatiquement – puis, s'il y a des places encore libres, il est proposé alors des montées supplémentaires dans l'ordre du classement intégral.

Dans tous les cas, le refus d'un repêchage n'entraîne aucune sanction.

Titre VII · Déroulement sportif

VII.01 | Décompte des points

→ Art. I.201 – Règlements Sportifs Fédéraux

VII.01.1 | Points-partie

Dans chaque rencontre, un point est attribué par partie gagnée de simple ou de double. L'addition des points-partie obtenus par chaque équipe détermine le résultat de la rencontre. Celui-ci doit tenir compte de l'ordre des parties déterminé sur la feuille de rencontre.

VII.01.2 | Points-rencontre

Les points-rencontre sont attribués de la manière suivante :

- Victoire = 3 points ;
- Nul = 2 points ;
- Défaite = 1 point ;
- Défaite par forfait ou pénalité = 0 point.

VII.02 | Formule de la compétition

→ Art. I.203.3 – Règlements Sportifs Fédéraux

VII.02.1 | Nombre de parties

Pour toutes les divisions, la formule de la compétition est par équipe de quatre Joueurs en un groupe unique de 14 parties (art I.203.3.1 des Règlements Sportifs Fédéraux).

VII.02.2 | Désignation des Joueurs

Les quatre Joueurs d'une équipe sont désignés par A, B, C, D. Les quatre Joueurs de l'autre équipe sont désignés par W, X, Y, Z.

VII.02.3 | Nombre de tables

La rencontre se déroule sur deux tables homologuées (voir art. V.01.1 du présent règlement).

VII.02.4 | Ordre des parties

01	02	03	04	05
A – W	B – X	C – Y	D – Z	A – X
06	07	08	09	10
B – W	D – Y	C – Z	Double 1	Double 2
11	12	13	14	
A – Y	C – W	D – X	B – Z	

VII.02.5 | Placement des Joueurs

Les Joueurs sont placés de manière libre dans la composition d'équipe.

VII.02.6 | Composition des doubles

Les doubles sont composés librement, un Joueur ne pouvant participer qu'à un seul double.

VII.03 | Équipe incomplète

→ Art. II.312 — Règlements Sportifs Fédéraux

VII.03.1 | Nombre de Joueurs par équipe

Toutes les équipes, à l'exception de celles évoluant en PR, sont autorisées pendant toute la Phase à jouer les rencontres à 3 Joueurs. Ces rencontres sont comptabilisées comme des rencontres normales avec 4 parties perdues par le Joueur absent (3 simples et 1 double).

VII.03.2 | Lettre attribuée au Joueur absent

Le Joueur absent peut être placé dans n'importe laquelle des positions de la composition d'équipe.

VII.03.3 | Première rencontre à 3 Joueurs en PR

Lorsqu'une équipe de PR évolue à 3 Joueurs pendant une rencontre, les parties individuelles des Joueurs sont comptabilisées pour l'échange des points. Cependant, le score final de la rencontre est de 14-0 en faveur de l'équipe complète, avec 0 point-rencontre pour l'équipe incomplète.

Il s'agit alors d'un forfait simple pour l'équipe incomplète, qui peut se voir infliger une sanction financière par la Commission Sportive (*amende E1 de la grille tarifaire*).

VII.03.4 | Deuxième rencontre à 3 Joueurs en PR

Lorsqu'une équipe de PR effectue une deuxième rencontre en étant incomplète, cette dernière rencontre est considérée comme un forfait général, avec toutes les conséquences sportives qui en découlent. Une sanction financière pourra également être appliquée par la Commission Sportive (*amende E2 de la grille tarifaire*).

VII.04 | Arrêt de la rencontre

→ Art. II.312 — Règlements Sportifs Fédéraux

VII.04.1 | Rencontres normales

Pour toutes les divisions du Championnat, toutes les parties sont jouées (pas de score acquis).

VII.04.2 | Rencontres lors de la journée des Titres

Les rencontres qui se déroulent lors de la journée des Titres se jouent au score acquis (première équipe à atteindre 8 points-partie).

Titre VIII · Arbitrage et juge-arbitrage

VIII.01 | Arbitrage des parties

→ Art. II.106 – Règlements Sportifs Fédéraux

VIII.01.1 | Arbitrage partagé

L'arbitrage partagé par moitié est appliqué :

Plan d'arbitrage partagé pour 14 parties			
Partie	Arbitre	Partie	Arbitre
A – W	D	C – Z	A
B – X	Z	Double 1	–
C – Y	B	Double 2	–
D – Z	W	A – Y	Z
A – X	C	C – W	B
B – W	Y	D – X	W
D – Y	X	B – Z	C

VIII.02 | Juge-arbitrage des rencontres

→ Art. II.113 – Règlements Sportifs Fédéraux

VIII.02.1 | Juge-arbitre désigné

Aucun juge-arbitre n'est désigné pour les rencontres de ce Championnat.

VIII.02.2 | Processus de sélection d'un JA pour une rencontre

Il doit être fait appel, dans l'ordre :

- À un JA officiel présent dans la salle, dans l'ordre de l'échelon le plus élevé vers le moins élevé ;
- À un·e licencié·e accompagnateur·rice de l'équipe visiteuse ;
- À un·e licencié·e non Joueur de l'équipe recevable ;
- À défaut, c'est le Capitaine – Joueur ou non – de l'équipe visiteuse qui tient cette fonction.

Titre IX · Établissement et transmission des résultats

IX.01 | Établissement de la feuille de rencontre

→ Art. II.106 — Règlements Sportifs Fédéraux

IX.01.1 | Logiciel à utiliser

La feuille de rencontre est rédigée par le club recevant et doit être rédigée par informatique avec le logiciel GIRPE v2 de la FFTT : <https://www.fftt.com/deploiements/girpe-v2/>.

IX.01.2 | Cartouche du JA

En l'absence de JA officiel présent dans la salle, le JA de la rencontre est défini par l'article VIII.02.2 du présent règlement.

IX.01.3 | Compositions d'équipe

Avant la rencontre, les deux équipes en présence doivent désigner les noms des Capitaines d'équipe. Chaque Capitaine doit remettre au JA, 15 minutes avant le début de la rencontre, la feuille de composition d'équipe et la justification de la licenciation, dans l'ordre de la feuille de rencontre, de ses Joueurs prenant part à celle-ci.

IX.01.4 | Joueurs absents au moment du tirage au sort

Un Capitaine a le droit de comprendre dans sa composition d'équipe, à ses risques et périls, des Joueurs absents au moment même du tirage au sort.

IX.02 | Transmission des résultats

→ Art. II.108 — Règlements Sportifs Fédéraux

IX.02.1 | Délais de transmission

Les rencontres jouées le vendredi soir doivent être remontées avant le samedi midi ; les rencontres jouées le samedi après-midi doivent être remontées avant le dimanche midi.

IX.02.2 | Utilisation de GIRPE v2

Le logiciel GIRPE v2 permet la remontée automatique dans SPID des résultats des parties et de la feuille de rencontre. Ceci est à faire préférentiellement à l'issue de la rencontre, dans les délais impartis.

IX.02.3 | Impossibilité de GIRPE v2

Si une défaillance informatique ne permet pas de gérer la rencontre et de remonter les résultats par GIRPE v2, il est toléré exceptionnellement d'utiliser GIRPE v1 (sans certitude que celui-ci fonctionne encore le jour de la rencontre) ou, à défaut, une feuille manuscrite.

Dans l'impossibilité de remonter les résultats électroniquement, le résultat de la rencontre concernée devra être saisi dans l'**espace club FFTT** par le club qui reçoit dans les délais impartis. Dans ce cas, une copie de la feuille de rencontre doit être adressée par e-mail aux responsables de l'épreuve consécutivement à la saisie.

IX.02.4 | Utilisation répétée de GIRPE v1

Si le club recevant utilise de manière répétée le logiciel GIRPE v1 pour remonter les résultats des rencontres jouées à domicile sans raison justifiée, la Commission Sportive peut appliquer une sanction financière au club (*amende D1 de la grille tarifaire*) pour chacune des feuilles de rencontre concernée.

IX.02.5 | Impression de la feuille de rencontre

À la demande du Capitaine de l'équipe visiteuse, une impression de la feuille de rencontre peut être réalisée. Ceci est toutefois à éviter dans la mesure du possible dans une démarche d'éco-responsabilité.

IX.02.6 | Feuille de rencontre contenant réserves, réclamations ou rapport du JA

Si une feuille de rencontre fait mention de réserve(s), réclamation(s) et/ou d'un rapport du JA, le club recevant devra, après la remontée des résultats, faire parvenir par e-mail aux responsables de l'épreuve une copie de celle-ci pour traitement par la Commission Sportive.

IX.02.7 | Équipe forfait ou exempté

L'équipe qui n'est pas forfait ou qui est exempté doit remplir la feuille de rencontre et la remonter via GIRPE v2 dans les délais impartis.

IX.02.8 | Dépassement des délais ou feuille mal rédigée

Dans le cas où la feuille de rencontre serait remontée après les délais fixés, ou que la feuille serait mal rédigée (cartouche JA non rempli par exemple), une sanction financière peut être appliquée par la Commission Sportive au club fautif (*amende D1 de la grille tarifaire*).

Titre X · Incidents, litiges et discipline

X.01 | Retard et abandon

→ Art. II.176 — Règlements Sportifs Fédéraux

X.01.1 | Équipe absente à l'heure du début de la rencontre

Si une équipe n'est pas présente à l'heure fixée pour le début de la rencontre, à moins d'avoir avisé de son retard, le Capitaine de l'équipe présente est en droit de déposer des réserves au verso de la feuille de rencontre.

Son équipe doit alors attendre trente minutes avant de demander le forfait.

Ce délai est porté à une heure pour une équipe qui a avisé de son retard.

X.01.2 | Équipe retardataire

L'équipe retardataire doit avoir avisé de son retard au plus tard trente minutes avant l'heure fixée pour le début de la rencontre. Cette demande sera inscrite au verso de la feuille de rencontre attestant que cette règle a bien été respectée.

X.01.3 | Retard concernant l'équipe recevante

Aucun délai n'est accordé à l'équipe qui reçoit.

X.01.4 | Absence d'un Joueur

Dès que la rencontre est commencée, un Joueur absent physiquement à l'appel de son nom perd la partie (bouton *Absent* sur GIRPE v2). Toutefois, ce Joueur étant inscrit sur la feuille de rencontre, il est autorisé à disputer les parties suivantes s'il arrive avant l'appel de son nom, qui comptent alors dans le résultat de la rencontre.

X.01.5 | Abandon d'un Joueur pendant l'échauffement avant le début de la rencontre

Si un Joueur se blesse pendant l'échauffement qui précède le début de la rencontre, deux cas peuvent s'appliquer :

- Le Joueur n'entre pas dans l'aire de jeu à l'appel de son nom pour sa première partie :
 - En PR, son équipe est déclarée incomplète avec toutes les conséquences qui peuvent en découler ;
 - Dans les autres divisions, il est nécessaire de modifier la composition d'équipe pour laisser la lettre correspondante au Joueur blessé vacante (*cliquer sur l'icône de la personne avec un moins pour matérialiser un joueur absent sur GIRPE v2*) ;
- Le Joueur entre dans l'aire de jeu à l'appel de son nom pour sa première partie : on applique la même procédure qu'à l'article X.01.06.

X.01.6 | Abandon d'un Joueur en cours de rencontre

Dès que la rencontre est commencée, un Joueur ne peut abandonner que sur blessure ou cas de force majeure. Cela doit alors être inscrit sur la feuille de match par le JA responsable.

Le Joueur concerné a jusqu'à 3 jours ouvrés pour envoyer son justificatif (certificat médical ou autre), par e-mail aux responsables de l'épreuve, pour que les parties non jouées ne lui soient pas décomptées sur les points classements.

Procédure à suivre dans GIRPE v2 :

1. Sur la partie pour laquelle le Joueur abandonne :

*Mettre les scores des manches déjà jouées, puis compléter les scores pour faire en sorte que le Joueur qui abandonne perde la partie (ex: 11-5, 0-11, 0-11, 0-11). Ne pas cliquer sur le bouton **Abandon** sur GIRPE v2. Il s'agit alors d'une perte « normale » de la partie avec échange de points.*

2. Sur la prochaine partie de simple du Joueur qui abandonne :

*Ne pas rentrer de score et cliquer sur le bouton **Abandon** en face du Joueur concerné. Le Joueur perd cette partie par abandon, il perd les points qu'il aurait perdu (sauf justification) en cas de défaite mais l'adversaire n'est pas crédité des points.*

3. Sur les parties restantes du Joueur :

*Vérifier que GIRPE v2 ajoute bien la mention **(F)** à côté du nom du Joueur sur la partie en question. Celle-ci est perdue par forfait, il n'y a alors pas de perte de points.*

X.02 | Réserves

→ Art. II.120 – Règlements Sportifs Fédéraux

X.02.1 | Ajout d'une réserve sur la feuille de rencontre

Les réserves doivent être inscrites au verso de la feuille de rencontre par le JA (ou faisant fonction de JA) sous la dictée du Capitaine réclamant et en présence du Capitaine de l'équipe adverse, qui devra apposer sa signature. Celle-ci atteste qu'il a été informé de la réserve, sans aucun engagement de sa part. Il ne peut s'y refuser.

Quelle que soit la qualité du JA officiant (ou faisant office de JA) et quels que soient ses liens avec l'une ou l'autre des équipes, il ne peut refuser d'inscrire une réserve régulièrement déposée.

X.02.2 | Réserves relatives à la qualification des Joueurs

Les réserves relatives à la qualification des Joueurs doivent être inscrites avant le déroulement de la rencontre si tous les Joueurs sont présents, ou au moment de l'arrivée des Joueurs si ceux-ci étaient absents au début de la rencontre.

X.02.3 | Réserves relatives aux conditions matérielles

Pour être recevables, les réserves relatives aux conditions matérielles doivent être inscrites au plus tard après la fin des parties 1 et 2 de la rencontre, et avant le début des parties 3 et 4. Toutefois, si les conditions de jeu viennent à être modifiées au cours de la rencontre, le JA doit accepter les réserves en précisant à quel moment il lui a été demandé de les inscrire et quel était le score de la rencontre à ce moment.

X.03 | Réclamations

→ Art. II.121 – Règlements Sportifs Fédéraux

X.03.1 | Ajout d'une réclamation sur la feuille de rencontre

La réclamation ne peut porter que sur des faits précis, qui n'ont pu être tranchés ou sont estimés mal tranchés par le JA par l'un ou l'autre des Capitaines.

Toute réclamation, pour être valable, devra être inscrite par le JA sous la dictée du Capitaine réclamant et en présence du Capitaine de l'équipe adverse qui devra apposer sa signature. Celle-ci atteste qu'il a été informé, sans aucun engagement de sa part. Il ne peut s'y refuser.

Le JA devra faire parvenir son rapport dans les 72 heures suivant la remontée des résultats en l'envoyant par e-mail aux responsables de l'épreuve et en précisant les faits qui se sont déroulés et la décision qu'il a prise.

X.03.2 | Réclamation en cours de jeu

La réclamation en cours de jeu doit être signalée au JA au moment de l'incident. Elle n'est inscrite qu'après la fin de la partie où s'est produit l'incident.

X.03.3 | Annulation d'une réclamation

La réclamation peut être annulée par le Capitaine réclamant dans les 72 heures par e-mail aux responsables de l'épreuve. Une copie est alors envoyée par le Comité au Capitaine adverse pour l'avertir du changement de situation.

X.04 | Forfaits

→ Art. II.118 – Règlements Sportifs Fédéraux

X.04.1 | Généralités

Dans tous les cas prévus, le forfait n'est pas un droit pour l'équipe susceptible d'en bénéficier, mais une sanction envers l'équipe fautive. La décision du forfait appartient à la Commission Sportive.

Quatre cas peuvent se présenter : un forfait simple, un forfait général, un forfait lors de la dernière journée d'une Phase ou un forfait au cours de la journée des Titres.

X.04.2 | Forfait simple

L'équipe qui déclare forfait doit aviser son adversaire et les responsables de l'épreuve dès que la décision est prise et avant l'heure de 12h00 de la date de la rencontre, sauf cas de force majeure. L'équipe déclarant forfait perd alors la rencontre sur le score de 0-14 et récupère 0 point-rencontre.

La Commission Sportive peut décider d'appliquer une sanction financière à l'équipe concernée (*amende E1 de la grille tarifaire*), sauf s'il s'agit de la dernière équipe du club.

X.04.3 | Forfait général

Une équipe d'une association est forfait général soit de son plein gré, soit à la suite de deux forfaits simples consécutifs ou non au cours de la saison. Celle-ci doit impérativement être l'équipe au numéro le plus élevé sous peine de voir les équipes de numéro supérieur être forfait également.

Le forfait général entraîne l'élimination de l'équipe du Championnat et l'annulation des rencontres déjà disputées. Une sanction financière peut également être appliquée à l'équipe concernée (*amende E2 de la grille tarifaire*) par la Commission Sportive, sauf s'il s'agit de la dernière équipe du club et qu'elle évolue dans la dernière division du Championnat.

X.04.4 | Forfait au cours de la dernière journée d'une Phase

Le forfait d'une équipe au cours de la dernière journée d'une Phase du Championnat entraîne un forfait général.

X.04.5 | Forfait au cours de la journée des Titres

Le forfait d'une équipe au cours de la journée des Titres entraîne la non-accession à la division supérieure. En cas de forfait non excusé – c'est-à-dire sans avoir prévenu les responsables de l'épreuve avant la date de la rencontre – la Commission Sportive peut également appliquer une sanction financière (*amende E3 de la grille tarifaire*) à l'équipe concernée.

X.05 | Rencontre interrompue

→ *Art. II.119 – Règlements Sportifs Fédéraux*

X.05.1 | Interruption de la rencontre

Une rencontre de Championnat est considérée comme interrompue lorsque les parties ont été arrêtées plus de 60 minutes consécutives, les raisons de l'arrêt étant laissées à l'appréciation de la Commission Sportive. Dans ce cas, le Capitaine de l'une ou l'autre des équipes impactées doit déposer une réclamation et le JA doit compléter son rapport en précisant les faits qui se sont déroulés.

X.05.2 | Décision de rejouer la rencontre

Si l'une des deux équipes a un total de points-parties supérieur à la moitié des parties possibles, le score est considéré comme acquis au moment de l'interruption.

Si aucune des deux équipes n'a un total de points-parties supérieur à la moitié des parties possibles, et que les causes de l'interruption sont inhérentes à l'une ou l'autre des associations en présence, l'équipe de l'association responsable est déclarée battue par pénalité.

Si aucune des deux équipes n'a un total de points-parties supérieur à la moitié des parties possibles, et que les causes de l'interruption ne peuvent pas être imputées à l'une ou l'autre des associations, la rencontre sera rejouée intégralement dans la salle de la même association. Une rencontre à rejouer ne peut l'être qu'avec les joueurs qualifiés à la première date fixée.

X.06 | Paiement des pénalités financières

→ Art. II.303 – Règlements Sportifs Fédéraux

X.06.1 | Délais de paiement

Les pénalités financières relatives au Championnat infligées aux associations durant la saison sportive doivent être réglées dans les délais indiqués sur la facture émise par le Comité.

X.06.2 | Non paiement

En cas de non paiement, des sanctions sportives pouvant aller jusqu'au non réengagement de toutes les équipes de l'association peuvent être décidées par la Commission Sportive.

X.06.3 | Fausse feuille de rencontre

En cas de fausse feuille de rencontre, les 2 équipes seront sanctionnées chacune, sans différence, par une sanction financière (*amende D2 de la grille tarifaire*) et de 0 point-rencontre pour la rencontre concernée.

Titre XI · Récompenses, titres et classement final

XI.01 | Journée des Titres

→ Art. II.313 — Règlements Sportifs Fédéraux

XI.01.1 | Convocation

Une journée des Titres est organisée pour toutes les divisions du Championnat en fin de chaque Phase de la saison en cours. Les lieux des journées des Titres sont déterminés par le Comité en fonction des propositions d'organisation faites par les clubs en début de saison.

Les équipes premières de chaque poule disputent le titre de Champion d'Automne (PH1) ou de Champion de Printemps (PH2). La participation avec une équipe convoquée est obligatoire sous peine de voir l'équipe bloquée pour la montée dans la division supérieure.

XI.01.2 | Qualification des Joueurs

Seuls les Joueurs ayant figuré au moins une fois dans l'équipe concernée et non brûlés peuvent participer à la journée des Titres. La Commission Sportive autorise également les Joueurs avec un classement officiel de début de Phase inférieur au moins bien classé des Joueurs qualifiés et non brûlés à participer.

Les clubs n'ayant qu'une seule équipe engagée dans le Championnat ne sont pas concernés par la règle ci-dessus.

Toute autre demande de dérogation devra être envoyée par e-mail aux responsables de l'épreuve au moins 8 jours avant la date de la rencontre concernée pour la journée des Titres.

XI.01.3 | Spécificités de la dernière division du Championnat

Si la dernière division du Championnat comporte plus de 4 poules, des quarts de finale seront organisés entre les moins bonnes premières équipes de poule au classement général en amont de la journée des Titres.

XI.01.4 | Déroulement

Les demi-finales en D2, D3 et D4 se déroulent le samedi matin (pointage à 09h00 et début des rencontres à 10h00). Les rencontres sont prédéfinies par le classement général : 1^{ère} contre 4^{ème} et 2^{ème} contre 3^{ème}.

Si une division comporte strictement 3 poules, les équipes classées 2^{ème} et 3^{ème} au classement général jouent une demi-finale.

Les finales de toutes les divisions du Championnat se déroulent le samedi après-midi (pointage à 14h00 et début des rencontres à 14h30).

À la fin de la compétition, vers 17h30, les podiums récompensent les finalistes.

XI.01.5 | Présentation d'un officiel de la rencontre

Chaque équipe convoquée devra présenter un JA1 non Joueur. Chaque rencontre sera ainsi dirigée par un JA1 désigné par les responsables de l'épreuve.

Si une équipe ne peut pas présenter de JA1 elle doit, à défaut, présenter un Capitaine non Joueur habitué à officier les rencontres du club en Championnat.

En cas de non présentation d'un officiel lors de la journée des Titres, la Commission Sportive peut appliquer une sanction financière (*amende E4 de la grille tarifaire*) à l'équipe concernée.