FF TENNIS DE TABLE

COMITÉ CHARENTE SPORTIF

CHAMPIONNAT JEUNES

RÈGLEMENT SPORTIF
SAISON 2026/2027

Calendrier

Grille tarifaire

Groupe WhatsApp

Site du Comité

Sommaire

Préambule 5
Responsable de la compétition 5
Terminologie 5
Objectif de la compétition 5
Cadre réglementaire 5
Champ d'application 5
Titre I · Qualifications et conditions de participation 6
I.01 | Licence 6
I.01.1 | Éligibilité des Joueurs 6
I.01.2 | Catégories d'âge 6
I.01.3 | Justification de licenciation 6
I.01.4 | Régularité de la certification médicale 6
I.02 | Règles de qualification des Joueurs 7
I.02.1 | Numéro d'équipe 7
I.02.2 | Catégories d'âge 7
I.02.3 | Division spécifique aux Joueur Loisir 7
I.02.4 | Brûlage 7
Titre II · Engagements et modalités d'inscription 8
II.01 | Modalités d'inscription en début de saison 8
II.01.1 | Inscription des équipes en ligne 8
II.01.2 | Nombre de Joueurs par équipe 8
II.01.3 | Inscription d'une équipe 8
II.01.4 | Modifications des informations de l'équipe 8
II.01.5 | Équipes d'entente 8
II.02 | Modalités d'inscription en cours de saison 8
II.02.1 | Inscription au tour suivant 8
II.02.2 | Délai limite d'inscription 8
II.03 | Entente entre deux associations 9
II.03.1 | Création de l'entente 9
II.03.2 | Gestion de l'entente 9
II.03.3 | Dispositions particulières 9
Titre III · Tarifs et droits d'engagement 10
III.01 | Tarifs 10
III.02 | Facturation 10
Titre IV · Calendrier, lieux et horaires 10
IV.01 | Lieu, date et horaire des rencontres 10
IV.01.1 | Date et horaire 10
IV.01.2 | Lieux 10
Titre V · Matériel et tenue sportive 11
V.01 | Matériel 11

V.01.1 | Choix des tables 11
V.01.2 | Choix des balles 11
V.02 | Tenues 11
V.02.1 | Tenue de jeu 11
V.02.2 | Obligation de tenue sportive 11
Titre VI · Structure de la compétition 12
VI.01 | Composition des divisions 12
VI.02 | Nombre d'équipes d'un même club par poule 12
VI.03 | Classement des équipes dans une poule 12
VI.03.1 | Départage 12
VI.03.2 | Égalité persistante 12
VI.04 | Montées et descentes normales 12
VI.05 | Montées et descentes supplémentaires 13
VI.05.1 | Nombre de descentes 13
VI.05.2 | Repêchage 13
VI.06 | Différences entre les tours 13
VI.06.1 | Premier tour de la saison (brassage) 13
VI.06.2 | Dernier tour de la saison (finales) 13
VI.06.3 | Tours intermédiaires (considérés « normaux ») 14
Titre VII · Déroulement sportif 15
VII.01 | Décompte des points 15
VII.01.1 | Points-partie 15
VII.01.2 | Points-rencontre 15
VII.02 | Formule de la compétition 15
VII.02.1 | Format de la rencontre 15
VII.02.2 | Désignation des Joueurs 15
VII.02.3 | Troisième Joueur 15
VII.02.4 | Nombre de tables 15
VII.02.5 | Ordre des parties 15
VII.02.6 | Placement des Joueurs 16
VII.02.7 | Nombre de manches 16
VII.03 | Arrêt de la rencontre 16
VII.03.1 | Rencontres normales 16
VII.03.2 | Rencontres lors du dernier tour de la saison 16
Titre VIII · Arbitrage et juge-arbitrage 16
VIII.01 | Arbitrage des parties 16
VIII.01.1 | Arbitrage partagé 16
VIII.01.2 | Refus d'arbitrer 16
VIII.01.3 | Non paiement de l'amende 16
VIII.02 | Juge-arbitrage des rencontres 17
VIII.02.1 | Grade minimum du JA 17
VIII.02.2 | Juge-arbitre désigné 17

VIII.02.3 | Juge-arbitre interne 17
VIII.02.4 | Juge-arbitre externe 17
Titre IX · Établissement et transmission des résultats 18
IX.01 | Organisation de la compétition 18
IX.01.1 | Logiciel à utiliser 18
IX.02 | Transmission des résultats 18
IX.02.1 | Délais de transmission 18
Titre X · Incidents, litiges et discipline 18
X.01 | Retard 18
X.01.1 | Absence de pointage 18
X.01.2 | Retard prévenu 18
X.02 | Forfait 18
Titre XI · Récompenses, titres et classement final 19
XI.01 | Récompenses 19
Annexe 1 · Tableau d'attribution des lettres selon la division et la catégorie 19
Annexe 2 · Tableau d'attribution des points par équipe par poule pour toutes les catégories 19

Préambule

Responsable de la compétition

M. DEVAUX Aurélien
Téléphone: 06 29 47 66 18
Adresse e-mail : championnat.jeunes@cd16tt.fr

Terminologie

- **Championnat** : Championnat jeunes par équipes ;
- **PPS** : Parcours Prévention Santé de la FFTT ;
- **Joueur** : désigne indifféremment toute personne participant à une rencontre, quel que soit son genre ;
- **JA** : juge-arbitre de la compétition concernée ;
- **Commission Sportive** : commission sportive de l'échelon départemental.

Objectif de la compétition

Le Championnat a pour objectif de :

- Permettre aux jeunes licencié(e)s de découvrir et de s'aguerrir à la compétition par équipes dans un cadre convivial et adapté ;
- Encourager la mixité et l'entente entre clubs pour favoriser l'accès au jeu du plus grand nombre ;
- Offrir un temps de jeu régulier, progressif et structuré tout au long de la saison sportive.

Cadre réglementaire

Le Championnat est une épreuve par équipes organisée sous l'égide du Comité Départemental. Il s'inscrit dans le cadre global des épreuves par équipes et est régi par les règlements fédéraux en vigueur de la FFTT (notamment le Titre II des Règlements Sportifs), complétés par les dispositions particulières précisées dans le présent document.

Champ d'application

En inscrivant une ou plusieurs équipes, les clubs et leurs représentant(e)s (joueur·ses, encadrant·es, accompagnateur·ices) s'engagent à respecter l'intégralité du présent règlement ainsi que les règles du fair-play et de l'éthique sportive.

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 doivent être licenciés FFTT au titre de l'association qu'ils représentent et pouvoir justifier de leur licenciation Compétition ou Loisir au titre de la saison en cours.

I.01.2 | Catégories d'âge

Seul(e)s les jeunes filles et jeunes garçons des catégories d'âge allant de Poussin·e à Junior 4 peuvent participer à ce Championnat.

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 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.

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 des clubs qui inscrivent leurs équipes, sous couvert d'une validation à posteriori du responsable de l'épreuve. Elle ne peut être modifiée durant la saison.

I.02.2 | Catégories d'âge

Le Championnat est réparti en 3 catégories :

- Moins de 11 ans : licencié·e Poussin·e à Benjamin·e 2 ;
- Moins de 15 ans : licencié·e Minime 1 à Cadet·te 2 ;
- Moins de 19 ans : licencié·e Junior 1 à 4.

Les Joueurs de catégorie inférieure peuvent jouer dans la catégorie directement supérieure (un Joueur Minime ou Cadet peut jouer en -19 ans par exemple) mais l'inverse n'est pas possible. Les Poussin·es ne peuvent en aucun cas jouer contre des Juniors.

I.02.3 | Division spécifique aux Joueur Loisir

Une division spéciale dans chaque groupe d'âge (-11, -15 ou -19) réservée aux Joueurs titulaires d'une licence Loisir pourra être créée en fonction du nombre d'équipes inscrites.

Si celle-ci ne peut être mise en place à cause d'un nombre insuffisant d'équipes, le responsable de l'épreuve contacte les clubs concernés au plus tard le vendredi midi précédant la compétition pour les avertir et leur proposer de passer ces équipes en Compétition, avec transformation automatique de la licence des Joueurs concernés.

Cette division n'est ouverte que pour les tours 2, 3 et 4 du Championnat.

I.02.4 | Brûlage

Aucun brûlage n'est opéré pour cette compétition.

Titre II · Engagements et modalités d’inscription

II.01 | Modalités d’inscription en début de saison

II.01.1 | Inscription des équipes en ligne

L’inscription 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 sont communiquées aux clubs par le Secrétariat du Comité en début de saison.

II.01.2 | Nombre de Joueurs par équipe

Chaque équipe se compose de 2 ou 3 Joueurs maximum désignés à l’inscription. Les équipes mixtes sont acceptées sans limitation, au gré des clubs.

II.01.3 | Inscription d’une équipe

Les administrateurs de club peuvent inscrire de nouvelles équipes dans les délais fixés. Il est alors demandé de définir un numéro pour cette équipe, les 2 ou 3 Joueurs qui la composent et la catégorie dans laquelle elle souhaite s’engager.

II.01.4 | Modifications des informations de l’équipe

Une fois l’équipe inscrite, il est toujours possible de modifier ses informations jusqu’à la date de clôture des inscriptions.

II.01.5 | Équipes d’entente

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

II.02 | Modalités d’inscription en cours de saison

II.02.1 | Inscription au tour suivant

Une ou plusieurs équipes supplémentaires peuvent être ajoutées avant chaque tour, à l’exception du dernier tour au cours duquel se déroulent les finales.

II.02.2 | Délai limite d’inscription

L’inscription d’une nouvelle équipe en cours de saison doit être réalisée au plus tard le mercredi de la semaine précédant la compétition, afin de permettre aux clubs de s’organiser en cas de besoins de matériel. Cette nouvelle équipe sera alors intégrée dans la division qui lui correspond le mieux, dans la mesure du possible.

II.03 | Entente entre deux associations

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

II.03.1 | Création de l'entente

Deux associations du Comité peuvent s'entendre pour constituer, avant n'importe quel tour du Championnat (sauf le dernier), une ou plusieurs équipe(s) d'entente.

II.03.2 | 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...).

II.03.3 | 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 ou encore la procédure en cas de remplacement.

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 l'ensemble de la saison, peu importe le nombre de tours auxquels l'équipe participe.

III.02 | Facturation

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

Titre IV · Calendrier, lieux et horaires

IV.01 | Lieu, date et horaire des rencontres

→ Art. II.104 — Règlements Sportifs Fédéraux

IV.01.1 | Date et horaire

Les regroupements se déroulent le dimanche, aux horaires suivants :

- 09h30 : fin du pointage des équipes ;
- 10h00 - 12h00 : rencontres du 1er tour ;
- 12h00 - 12h30 : pause repas ;
- 12h30 - 14h00 : rencontres du 2ème tour ;
- 14h30 - 16h00 : rencontres du 3ème tour.

Les dates du Championnat sont accessibles sur le calendrier sportif de la saison en cours, disponible sur le site du Comité (https://go.cd16tt.fr/calendrier).

IV.01.2 | Lieux

Les catégories sont regroupées dans la mesure du possible, en fonction des capacités d'accueil des clubs organisateurs. Dans le meilleur des cas, l'ensemble des catégories sont regroupées dans un lieu unique, dans le pire chaque catégorie joue dans un ou plusieurs lieux.

La répartition des lieux pour chaque tour est envoyée à l'ensemble des clubs dans la première convocation du tour concerné, environ 10 jours avant la date de la compétition.

Titre V · Matériel et tenue sportive

V.01 | Matériel

→ Art. II.107 — Règlements Sportifs Fédéraux

V.01.1 | Choix des tables

Les parties d'une même poule doivent se dérouler 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 homologuées 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 organisateur qui doit en prévoir un nombre suffisamment important pour le bon déroulement des rencontres.

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). Le JA a la possibilité de refuser l'accès à l'aire de jeu à un Joueur s'il estime que sa tenue n'est pas conforme.

Titre VI · Structure de la compétition

VI.01 | Composition des divisions

Chaque division se compose de 8 équipes, réparties en 2 poules de 4 équipes.
Dans le cas où le nombre d'équipes ne permet à la dernière division d'être complète, le JA adapte la formule en plusieurs poules de 3 équipes avec, dans la mesure du possible, des rencontres amicales entre les équipes qui ne jouent pas de rencontre officielle.

VI.02 | Nombre d'équipes d'un même club 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, plusieurs équipes d'un même club seront tolérées. Dans ce cas, la ou les rencontres opposant ces équipes se déroulent sur les premiers tours de la journée concernée.

VI.03 | Classement des équipes dans une poule

→ Art. I.202.2 — Règlements Sportifs Fédéraux

VI.03.1 | 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) du tour concerné.

VI.03.2 | Égalité persistante

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

VI.04 | Montées et descentes normales

→ Art. II.106 — Règlements Sportifs Fédéraux

À l'issue de chaque tour :

- 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 | Montées et descentes supplémentaires

→ Art. II.106 — Règlements Sportifs Fédéraux

VI.05.1 | 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.05.2 | Repêchage

Le repêchage se fait en premier lieu avec les équipes descendantes de la division concernée et, si besoin, avec les équipes montantes de la division supérieure.

VI.06 | Différences entre les tours

VI.06.1 | Premier tour de la saison (brassage)

Le premier tour est un tour de brassage où chaque division est composée de 8 équipes, réparties dans deux poules de 4 équipes (sauf la plus basse division si le total d'inscrits n'est pas divisible par 8), en se basant sur le total des points officiels de début de saison des 2 meilleurs Joueurs de chaque équipe.

Si un nombre important d'équipes possèdent un total de points équivalent à 1000 (c'est-à-dire deux Joueurs à 500 points), la répartition entre celles-ci se base sur leur numéro d'équipe. Le responsable de l'épreuve pourra dans ce cas prendre contact avec les encadrants des clubs concernés pour composer les divisions au plus juste du niveau réel des équipes formées.

Après la journée de brassage, la première équipe de chaque poule accède au niveau supérieur (sauf pour la plus haute division), et la dernière descend d'un niveau (sauf pour la plus basse division).

VI.06.2 | Dernier tour de la saison (finales)

Le tour final regroupe toutes les équipes ayant participé à au moins 3 des 4 tours précédents, et attribue les titres pour chaque division. En fonction des possibilités d'accueil du club organisateur et du nombre d'équipes qualifiées, seules les équipes qualifiées pour les divisions les plus hautes peuvent être convoquées à ce dernier tour.

Les équipes s'opposent en tableau à classement intégral par division (groupe de 8), suivant l'ordre établi avec le cumul des points des 4 tours précédents. L'ordre des rencontres pour ce tour final est le suivant :

- Tour 1 : ¼ de finale ;
- Tour 2 : ½ finale & classement ;
- Tour 3 : finale et places.

VI.06.3 | Tours intermédiaires (considérés « normaux »)

Les trois autres tours au cours de la saison sont considérés comme normaux et peuvent accueillir des équipes Loisir.

Chaque division est composée de 8 équipes, réparties en 2 poules de 4 (sauf la plus basse division si le total d'inscrits n'est pas divisible par 4), en se basant sur le classement officiel du tour précédent.

Après chaque tour normal, chaque équipe première de poule accède au niveau supérieur (sauf pour la plus haute division), et chaque dernière de poule descend d'un niveau (sauf la plus basse division).

Des montées ou descentes supplémentaires pourront avoir lieu en fonction du nombre d'équipes présentes le jour de la compétition, dans le but d'avoir les divisions les plus hautes toujours complètes.

À l'issue de chaque tour, des points sont attribués à chaque équipe en fonction de son classement dans la poule, suivant le barème en annexe. Les points ainsi obtenus permettent de déterminer l'ordre de valeur des différents tableaux du dernier tour de la saison.

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 en fonction du nombre de points-partie résultant de la rencontre. Ils peuvent donc aller de 0 à 2 en cas de défaite, et de 3 à 5 en cas de victoire.

VII.02 | Formule de la compétition

→ Art. I.203.3 — Règlements Sportifs Fédéraux

VII.02.1 | Format de la rencontre

La rencontre se déroule par équipe complète de deux Joueurs (ou, sans obligation, de trois) en un groupe unique de 5 parties (Art I.203.1 des règlements sportifs fédéraux). Le résultat final peut donc être 5/0, 4/1 ou 3/2.

VII.02.2 | Désignation des Joueurs

Les deux Joueurs d'une équipe sont désignés par A et B (et C si équipe de 3). Les deux Joueurs de l'autre équipe sont désignés par X et Y (et Z si équipe de 3).

VII.02.3 | Troisième Joueur

Le 3ème Joueur peut entrer pour le double et/ou pour un simple après les doubles, en lieu et place du Joueur prévu initialement. La composition d'équipe remplie au début de la rencontre doit mentionner le 3ème Joueur.

VII.02.4 | Nombre de tables

La rencontre se dispute sur une ou deux tables, suivant les possibilités d'accueil.

VII.02.5 | Ordre des parties

01	02	03	04	05
A contre X	B contre Y	Double	A contre Y	B contre X

L'éventuel troisième Joueur peut donc participer à la rencontre à partir du double et/ou sur l'un des deux simples suivant le double.

VII.02.6 | Placement des Joueurs

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

VII.02.7 | Nombre de manches

Toutes les parties se déroulent au meilleur des 5 manches.

VII.03 | Arrêt de la rencontre

→ Art. II.312 — Règlements Sportifs Fédéraux

VII.03.1 | Rencontres normales

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

VII.03.2 | Rencontres lors du dernier tour de la saison

Les rencontres qui se déroulent lors du dernier tour de la saison peuvent se jouer au score acquis (première équipe à atteindre 3 points-partie).

Titre VIII · Arbitrage et juge-arbitrage

VIII.01 | Arbitrage des parties

VIII.01.1 | Arbitrage partagé

L'arbitrage fait partie intégrante du Championnat. Les deux équipes participant à une rencontre doivent s'assurer de partager l'arbitrage de manière équitable, en prenant comme base la trame suivante :

Plan d'arbitrage partagé pour 5 parties	
Partie	**Arbitre**
A – X	B
B – Y	X
Double	C ou Z ou accompagnateur·ice
A – Y	Y
B – X	A

VIII.01.2 | Refus d'arbitrer

Tout refus d'arbitrage par un Joueur peut être sanctionné financièrement – *amende C2 de la grille tarifaire* – par l'intermédiaire de son club.

VIII.01.3 | Non paiement de l'amende

Le non paiement de l'amende entraîne une exclusion du Joueur du Championnat.

VIII.02 | Juge-arbitrage des rencontres

VIII.02.1 | Grade minimum du JA

Un JA désigné pour le Championnat doit être cadre de l'arbitrage (grade AR et/ou JA1 minimum).

VIII.02.2 | Juge-arbitre désigné

Un ou plusieurs JA sont désignés à chaque tour pour officier sur l'ensemble des lieux accueillant le Championnat.

VIII.02.3 | Juge-arbitre interne

Chaque club organisateur est encouragé à mettre à disposition un JA licencié en son sein dans l'objectif d'une répartition plus équitable des offices tout au long de la saison. Ainsi, l'intégralité de l'indemnité versée au JA est transmise au club organisateur.

VIII.02.4 | Juge-arbitre externe

Si le club organisateur ne peut mettre à disposition un JA interne, le Comité nomme un JA d'un autre club disponible pour officier. Le club organisateur reçoit alors l'intégralité de l'indemnité versée pour les tables, moins la moitié des indemnités forfaitaires des JAs externes.

Titre IX · Établissement et transmission des résultats

IX.01 | Organisation de la compétition

IX.01.1 | Logiciel à utiliser

Les JAs doivent utiliser le modèle Microsoft Excel fourni par le responsable du Championnat pour faciliter l'organisation de celui-ci et la remontée des résultats. Si un JA ne connaît pas le fichier mis à disposition, le responsable du Championnat se chargera de le former en amont de la compétition.

IX.02 | Transmission des résultats

IX.02.1 | Délais de transmission

Les résultats de chaque tour doivent être envoyés par le JA par e-mail (championnat.jeunes@cd16tt.fr) au responsable du Championnat avant le mardi midi suivant la compétition. Celui-ci remonte alors les résultats sur SPID dans un délai raisonnable.

Titre X · Incidents, litiges et discipline

X.01 | Retard

X.01.1 | Absence de pointage

Toute équipe qui ne s'est pas fait pointer auprès du JA 30 minutes avant l'heure officielle du début de l'Épreuve est considéré comme forfait. Elle descend alors d'une division et peut être sanctionnée financièrement – *amende F1 de la grille tarifaire* – par l'intermédiaire de son club.

X.01.2 | Retard prévenu

Une équipe peut prévenir le JA de son retard au minimum 30 minutes avant l'heure officielle du début de l'Épreuve. Elle est alors maintenue dans sa division.

X.02 | Forfait

Toute équipe régulièrement engagée pour un tour dans une division donnée, doit honorer cet engagement.

En cas d'impossibilité motivée, connue suffisamment à l'avance, elle doit aviser d'urgence le responsable du Championnat, au plus tard le vendredi midi précédant la compétition.

En cas d'accident et d'évènement de force majeure survenu au dernier moment, elle doit essayer d'en aviser le JA en priorité.

Une équipe forfait descend automatiquement d'une division.

Titre XI · Récompenses, titres et classement final

XI.01 | Récompenses

Lors de la dernière journée du Championnat, les trois premières équipes de chaque division sont récompensées.

Annexe 1 · Tableau d'attribution des lettres selon la division et la catégorie

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
-19	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
-15	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
-11	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L

Annexe 2 · Tableau d'attribution des points par équipe par poule pour toutes les catégories

PLACE	1	2	3	4	5	6
POINTS	100	75	50	30	20	10

100 points d'un niveau = 1 point du niveau immédiatement supérieur.