FF TENNIS DE TABLE

COMITÉ CHARENTE SPORTIF

CHAMPIONNAT VÉTÉRANS

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 6
I.02.1 | Numéro d'équipe 6
I.02.2 | Désignation des Joueurs 7
I.02.3 | Participation à plusieurs rencontres au titre d'une même journée 7
I.02.4 | Joueur non-qualifié (brûlé) 7
I.02.5 | Réinitialisation du brûlage 7
I.02.6 | Non-participation à une rencontre de Championnat 7
I.02.7 | Participation des féminines 7
I.03 | Nombre de Joueurs mutés dans une équipe 7
I.04 | Nombre de Joueurs étrangers dans une équipe 8
I.04.1 | Joueurs non considérés comme étrangers 8
I.04.2 | Nombre maximum par équipe 8
Titre II · Engagements et modalités d'inscription 9
II.01 | Modalités d'inscription 9
II.01.1 | Inscription et confirmation des équipes en ligne 9
II.01.2 | Inscription d'une équipe 9
II.01.3 | Modifications des informations de Capitaine et de lieu 9
II.01.4 | Équipe d'entente 9
II.02 | Entente entre deux associations 9
II.02.1 | Création de l'entente 9
II.02.2 | Gestion de l'entente 10
II.02.3 | Application des règlements sportifs 10
II.02.4 | Dispositions particulières 10
Titre III · Tarifs et droits d'engagement 10
III.01 | Tarifs 10
III.02 | Facturation 10
Titre IV · Calendrier, lieux et horaires 11
IV.01 | Nombre de phases 11
IV.02 | Nombre de journées par phase 11
IV.03 | Lieu, date et horaire des rencontres 11

IV.03.1 | Lieu, date et horaire 11
IV.03.2 | Dérogation concernant le jour de rencontre à domicile 11
IV.03.3 | Ordre des rencontres 11
IV.03.4 | Accès à la salle par l'équipe visiteuse 11
IV.03.5 | Retard concernant l'équipe recevante 11
IV.03.6 | Mise à disposition des tables à l'équipe visiteuse 11
IV.04 | Modification de date, d'horaire ou de lieu 12
IV.04.1 | Décalage d'une rencontre 12
IV.04.2 | Décalage non-autorisé d'une rencontre 12
IV.04.3 | Report général d'une journée de Championnat 12
Titre V · Matériel et tenue sportive 13
V.01 | Matériel 13
V.01.1 | Choix des tables 13
V.01.2 | Choix des balles 13
V.02 | Tenues 13
V.02.1 | Tenue de jeu 13
V.02.2 | Obligation de tenue sportive 13
Titre VI · Structure de la compétition 14
VI.01 | Composition des divisions 14
VI.01.1 | Nombre d'équipes par division 14
VI.01.2 | Vœux de regroupement ou d'opposition 14
VI.01.3 | Placement des équipes 14
VI.02 | Nombre d'équipes d'un même club par poule 14
VI.02.1 | Nombre maximum par poule 14
VI.02.2 | Équipe d'entente 14
VI.03 | Classement des équipes dans une poule 14
VI.03.1 | Départage 14
VI.03.2 | Égalité persistante 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 | Nombre de parties 15
VII.02.2 | Désignation des Joueurs 15
VII.02.3 | Placement des Joueurs 15
VII.02.4 | Nombre de tables 15
VII.02.5 | Ordre des parties 15
VII.03 | Arrêt de la rencontre 16
VII.03.1 | Rencontres normales 16
Titre VIII · Arbitrage et juge-arbitrage 16
VIII.01 | Arbitrage des parties 16
VIII.02 | Juge-arbitrage des rencontres 16
VIII.02.1 | Juge-arbitre désigné 16

VIII.02.2 | Processus de sélection d'un JA pour une rencontre 16
Titre IX · Établissement et transmission des résultats 17
IX.01 | Établissement de la feuille de rencontre 17
IX.01.1 | Logiciel à utiliser 17
IX.01.2 | Cartouche du JA 17
IX.01.3 | Compositions d'équipe 17
IX.01.4 | Joueurs absents au moment du tirage au sort 17
IX.02 | Transmission des résultats 17
IX.02.1 | Délais de transmission 17
IX.02.2 | Utilisation de GIRPE v1 17
IX.02.3 | Impossibilité de GIRPE v1 17
IX.02.4 | Impression de la feuille de rencontre 18
IX.02.5 | Feuille de rencontre contenant réserves, réclamations ou rapport du JA 18
IX.02.6 | Équipe forfait ou exempte 18
IX.02.7 | Dépassement des délais ou feuille mal rédigée 18
Titre X · Incidents, litiges et discipline 19
X.01 | Retard et abandon 19
X.01.1 | Équipe absente à l'heure du début de la rencontre 19
X.01.2 | Équipe retardataire 19
X.01.3 | Retard concernant l'équipe recevante 19
X.01.4 | Absence d'un Joueur 19
X.01.5 | Abandon d'un Joueur pendant l'échauffement avant le début de la rencontre 19
X.01.6 | Abandon d'un Joueur en cours de rencontre 20
X.02 | Réserves 20
X.02.1 | Ajout d'une réserve sur la feuille de rencontre 20
X.02.2 | Réserves relatives à la qualification des Joueurs 20
X.02.3 | Réserves relatives aux conditions matérielles 20
X.03 | Réclamations 21
X.03.1 | Ajout d'une réclamation sur la feuille de rencontre 21
X.03.2 | Réclamation en cours de jeu 21
X.03.3 | Annulation d'une réclamation 21
X.04 | Forfaits 21
X.04.1 | Généralités 21
X.04.2 | Forfait simple 21
X.04.3 | Forfait général 22
X.05 | Rencontre interrompue 22
X.05.1 | Interruption de la rencontre 22
X.05.2 | Décision de rejouer la rencontre 22
X.06 | Paiement des pénalités financières 22
X.06.1 | Délais de paiement 22
X.06.2 | Non paiement 22
X.06.3 | Fausse feuille de rencontre 23
Titre XI · Récompenses, titres et classement final 23

Préambule

Responsable de la compétition

M. CAMPOT Thierry
Téléphone: 06 78 87 75 96
Adresse e-mail : veterans@cd16tt.fr

Terminologie

- **Championnat** : Championnat par équipes vétérans départemental ;
- **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 ;
- **Commission Sportive** : commission sportive de l'échelon départemental.

Objectif de la compétition

Ce Championnat a pour vocation de :

- Offrir une pratique compétitive régulière, structurée et adaptée aux Joueurs âgés de 40 ans et plus sur l'ensemble du territoire départemental ;
- Favoriser la convivialité, le partage d'expérience et la pratique du sport santé à travers une formule par équipes souple et dynamique ;
- Encourager la mixité et les ententes entre associations pour faciliter la constitution d'équipes sur tout le département ;
- Développer l'esprit d'équipe, le fair-play et la convivialité entre les associations du département.

Cadre réglementaire

Ce 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 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

Seuls les messieurs et les dames des catégories d'âge Vétéran 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, 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 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 lors de l'inscription des équipes.

I.02.2 | Désignation des Joueurs

Les Joueurs composant une équipe sont désignés à l'inscription de celle-ci. Toutefois, un Joueur désigné dans aucune équipe du club peut être inclus à la seule condition de posséder un classement officiel inférieur au Joueur le moins bien classé de l'équipe concernée.

I.02.3 | 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.

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.02.4 | Joueur non-qualifié (brûlé)

Aucun Joueur désigné à l'inscription ne peut évoluer dans une équipe de numéro supérieur à la sienne.

Toutefois, un Joueur d'une équipe de numéro supérieur peut participer à une rencontre dans une équipe de numéro inférieur, dans la limite d'une seule rencontre par phase aller et retour. Celui-ci doit alors avoir un classement officiel inférieur au Joueur le moins bien classé de l'équipe dans laquelle il va jouer. Il est alors considéré comme non-qualifié (ou « brûlé ») pour le reste de la phase.

I.02.5 | Réinitialisation du brûlage

Le brûlage est remis à zéro à la fin de la phase aller et de la phase retour des rencontres.

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

Lorsqu'une équipe d'une association est exempte 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

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

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 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 | 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 ;
- un Capitaine (numéro de licence et téléphone) ;
- la composition de l'équipe (2 ou 3 Joueurs) ;
- le lieu de compétition ;
- le jour de rencontre privilégié à domicile ;
- le groupe de répartition souhaité si plusieurs équipes doivent évoluer en même temps à domicile.

II.01.3 | Modifications des informations de Capitaine et de lieu

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

II.01.4 | Équipe d'entente

Il est possible d'inscrire une ou plusieurs équipes d'entente (voir art. II.02) entre deux clubs. Il est alors 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 clubs du Comité peuvent s'entendre pour constituer une ou plusieurs équipes d'entente au sein du Championnat. Ces équipes doivent porter les numéros les plus hauts à l'inscription.

Exemple pour un club avec 2 équipes d'entente et 2 équipes normales :

- *L'équipe d'entente avec le club A porte le numéro 1 ;*
- *L'équipe d'entente avec le club B porte le numéro 2 ;*
- *Les deux autres équipes normales portent les numéros 3 et 4 ;*
- *Les équipes normales des deux clubs d'entente commencent quant à elles directement leur numérotation à 1.*

II.02.2 | 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.02.3 | 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.02.4 | 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 l'ensemble de la saison.

III.02 | Facturation

Une facture est émise par le Comité à la fin de la première 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 : phase aller et phase retour.

IV.02 | Nombre de journées par phase

Chaque division se compose de 8 équipes. Chaque phase se déroule sur 7 journées (7 rencontres aller et 7 rencontres retour).
Si le nombre d'inscriptions ne permet pas de faire des divisions complètes, le nombre d'équipes par division et/ou le nombre de journées dans la saison peuvent être adaptés pour garantir un nombre suffisant de rencontres dans la saison pour l'ensemble des équipes inscrites. Des équipes peuvent alors être exemptées lors de chaque journée.

IV.03 | Lieu, date et horaire des rencontres

→ Art. II.104 — Règlements Sportifs Fédéraux

IV.03.1 | Lieu, date et horaire

Les rencontres du Championnat ont lieu, pour toutes les divisions, le mardi à 20h30, dans la salle et sur les tables du club premier nommé.

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

Les clubs n'ayant pas accès à leur salle le mardi soir peuvent demander, lors de l'inscription de leurs équipes, de jouer à domicile un autre jour de la semaine. Les rencontres doivent néanmoins se dérouler la même semaine que la date officielle prévue.

IV.03.3 | Ordre des rencontres

Il est interdit de disputer plusieurs rencontres le même soir ou dans la même semaine. L'ordre des journées doit être respecté.

IV.03.4 | 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.03.5 | Retard concernant l'équipe recevante

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

IV.03.6 | 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 | Décalage d'une rencontre

Une rencontre peut faire l'objet d'un décalage – sans motif particulier – avec l'accord des 2 clubs concernés et du responsable de l'épreuve, 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 au responsable de l'épreuve par e-mail. Celui-ci prend alors acte de la décision en validant la demande de modification sur SPID.

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

Dans le cas où une rencontre serait décalée sans accord préalable du responsable de l'épreuve, 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 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.

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 une ou 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.

Titre VI · Structure de la compétition

VI.01 | Composition des divisions

VI.01.1 | Nombre d'équipes par division

Chaque division est normalement composée de 8 équipes de 2 ou 3 Joueurs pour l'ensemble de la saison. Le nombre d'équipes peut évoluer en fonction du nombre d'inscriptions.

VI.01.2 | 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. Le responsable de l'épreuve tentera de satisfaire ces demandes, la numérotation dans les poules sera alors modifiée en conséquence.

VI.01.3 | Placement des équipes

Les équipes sont positionnées dans les divisions en fonction de la somme des classements officiels des deux meilleurs Joueurs composant chacune des équipes.

VI.02 | Nombre d'équipes d'un même club par poule

→ Art. II.313 — Règlements Sportifs Fédéraux

VI.02.1 | Nombre maximum par poule

Pour tous les niveaux, plusieurs équipes d'un même club sont tolérées. Dans ce cas, le responsable de l'épreuve fait en sorte que les rencontres opposant ces équipes se déroulent le plus tôt possible dans le Championnat.

VI.02.2 | Équipe d'entente

Dans toutes les divisions, deux équipes réserves de clubs ayant constitué une entente sont placées dans la division 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.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).

VI.03.2 | Égalité persistante

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

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 ;
- 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 deux ou trois Joueurs en un groupe unique de 5 parties (art I.203.3.1 des Règlements Sportifs Fédéraux). Le modèle de feuille de rencontre correspondant sur GIRPE v1 est le *L09 - 303*.

VII.02.2 | Désignation des Joueurs

Les deux Joueurs d'une équipe sont désignés par A et B. Les deux Joueurs de l'autre équipe sont désignés par X et Y. Le troisième Joueur entrant prend alors l'appellation de celui qu'il remplace.

VII.02.3 | Placement des Joueurs

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

VII.02.4 | Nombre de tables

La rencontre se déroule sur une ou deux tables homologuées (voir art. V.01.1 du présent règlement), selon la volonté de l'équipe recevante. L'équipe visiteuse doit accepter ce choix.

VII.02.5 | Ordre des parties

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

Les deux premiers Joueurs désignés jouent les simples. L'éventuel troisième Joueur peut participer au double et/ou à un simple à suivre, remplaçant au choix l'un des deux autres Joueurs.

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).

Titre VIII · Arbitrage et juge-arbitrage

VIII.01 | Arbitrage des parties

→ Art. II.106 — Règlements Sportifs Fédéraux

Toutes les parties sont arbitrées par un Joueur libre, à tour de rôle, ou bien par un(e) autre licencié(e) de l'un ou l'autre club, en alternance. Le cas échéant, les Joueurs s'arbitrent eux-mêmes.

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 recevante ;
- 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 v1 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 doivent être remontées avant le dimanche 9h30 suivant la rencontre.

IX.02.2 | Utilisation de GIRPE v1

Le logiciel GIRPE v1 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 v1

Si une défaillance informatique ne permet pas de gérer la rencontre et de remonter les résultats par GIRPE v1, il est toléré exceptionnellement d'utiliser 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 au responsable de l'épreuve consécutivement à la saisie.

IX.02.4 | 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.02.5 | 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.02.6 | Équipe forfait ou exempte

L'équipe qui n'est pas forfait ou qui est exempte doit remplir la feuille de rencontre et la remonter via GIRPE v1 dans les délais impartis.

IX.02.7 | 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. 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 ;
- 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 majeur. 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 au responsable de l’épreuve, pour que les parties non jouées ne lui soient pas décomptées sur les points classements.

Procédure à suivre dans GIRPE v1 :

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). 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 v1 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 du double. 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 au responsable 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 au responsable 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*).

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.

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

À l'issue du Championnat, les équipes ayant terminé en tête de leur division (1er, 2ème et 3ème etc..) sont récompensées et reçoivent :

- un trophée pour l'équipe vainqueure ;
- une coupe pour les équipes terminant 2ème et 3ème.

La remise des récompenses est effectuée pendant l'assemblée générale de fin de saison du Comité.