



Comité Loire Haute-Loire

TENNIS DE TABLE

REGLEMENTS DEPARTEMENTAUX

SAISON 2018-2019



RÈGLES APPLICABLES À TOUTES LES COMPÉTITIONS

Attention: ce sont des règlements départementaux: pour les compétitions régionales et nationales, il convient de vous référer aux règlements régionaux et fédéraux.

Article 1 - Licenciation

Les épreuves organisées par le Comité de Loire Haute-Loire Tennis de Table sont réservées aux licenciés traditionnels des associations situées sur le territoire des départements Loire et Haute-Loire ou rattachées sportivement à ceux-ci.

A la demande du juge-arbitre, le joueur devra prouver son identité dans les conditions prévues par la loi. Les personnes présentes sur "le banc" situé à proximité de l'aire de jeu, doivent être titulaires d'une licence promotionnelle ou traditionnelle. Le Juge-arbitre doit s'assurer de leur licenciation.

Article 2 - organisation

L'échelon départemental de chaque épreuve est sous la responsabilité du Comité.

L'organisation matérielle est confiée à un club du Comité. Le Comité Départemental délègue à la Commission Sportive Départementale la gestion sportive de l'épreuve.

Article 3 - Droits d'inscription, absences, amendes

Les associations (pour les compétitions par équipes) et les joueurs, par l'intermédiaire de leur association (pour les compétitions individuelles) doivent, à la date fixée, confirmer leur participation. Passée cette date, ils seront remplacés.

- Pour chaque inscription, un droit d'engagement devra être acquitté (il sera facturé directement au club). Tout forfait intervenant après la date limite d'inscription sera sanctionné financièrement selon le barème en vigueur.

- Tout joueur – toute équipe - engagé (e) et absent (e) sans excuse valable (écrite et adressée à la Commission Sportive Départementale) dans les 24 heures sera sanctionné (e) et devra s'acquitter d'une pénalité financière, selon le barème en vigueur, qui sera facturée à son club. **Une association qui n'aurait pas réglé l'intégralité des sommes dues au titre de la saison précédente ne pourra pas réengager d'équipes ni de joueurs dans les épreuves organisées par le Comité de Loire Haute Loire de Tennis de Table.**

Article 4 - Matériel

Les rencontres doivent se disputer avec des balles **EN PLASTIQUE** agréées, sur des tables et des filets homologués par la FFTT ou l'ITTF.

Les joueurs doivent avoir une raquette dont les revêtements sont agréés par l'ITTF (liste à jour consultable sur le site : www.comitett4243.fr). **Attention : deux listes sont publiées par l'ITTF la première couvre la période du 01 octobre au 31 mars et la seconde du 01 avril au 30 septembre.**

Article 5 - Présence d'un joueur

Un joueur est considéré comme présent pour une partie s'il accède à l'aire de jeu en tenue de jeu et en conformité avec la certification médicale.

Quand deux joueurs sont dans l'aire de jeu, il y a transfert de points entre les deux joueurs, que la partie aille ou non à son terme (c'est-à-dire notamment en cas d'abandon au cours de la partie)

Quand un des deux joueurs ne se présente pas dans l'aire de jeu, il perd les points qu'il aurait dû perdre s'il avait participé et perd cette partie. Son adversaire n'est pas crédité des points qu'il aurait pu gagner. Ceci ne concerne que la première partie non jouée, **s'il s'agit d'une partie de simple.**

Article 6 - Participation aux compétitions – règlement médical FFTT

6.1 - Conformément à l'article L. 231-3 du code du sport, la participation aux compétitions est subordonnée :

- A la preuve de licenciation avec mention « certificat médical présenté » par l'un des moyens suivants :
 - .Attestation individuelle ou collective (papier ou pdf)
 - .Application « FFTT » sur le smartphone
 - .Site internet fédéral ou spid

Ou

- A la preuve de licenciation avec mention « sans pratique sportive » et certificat médical de non contre-indication à la pratique du tennis de table (**ou du sport**) en compétition, datant de moins d'un an.

NB : ne sont pas acceptés pour preuve de certification médicale :

- certificat médical avec mention d'un autre sport
- certificat médical sans la précision « en compétition »
- présentation de l'attestation de questionnaire
- **certificat médical avec mention de non contre-indication à la pratique du tennis de table (ou du sport) en compétition datant de plus d'un an.**

6.2 - En matière de certificat médical, la production du document original est bien sûr recevable et préférable, mais il convient d'accepter également d'autres documents en cours de validité tel que le duplicata, la photocopie, le certificat reçu par télécopie, scanné et reçu par Internet.

En cas de doute sur la validité d'un document, le certificat médical original devra être produit ultérieurement sur demande

- pour les nouvelles licences, il convient de procéder comme habituellement, à savoir que la demande de licence doit être accompagné d'un certificat médical avec mention de non contre-indication à la pratique du tennis de table (**ou du sport**) en compétition de moins d'un an
- ce certificat médical sera alors valable **pour une durée de trois ans** pour un renouvellement de licence sans discontinuité.
- Pour le renouvellement de licence, le licencié devra remplir un auto-questionnaire (disponible sur le site : <http://www.comitett4243.fr>), sans avoir besoin de fournir un nouveau certificat médical
- si l'auto-questionnaire permet de déceler une apparition de risques, alors un certificat médical sera exigé tous les ans.

6.3 - Les jeunes joueurs ou joueuses peuvent participer, sans aucun surclassement, aux épreuves individuelles et par équipes organisées dans une catégorie d'âge immédiatement supérieure, deux fois supérieure ou trois fois supérieure à la leur.

Les benjamin(e)s peuvent participer aux épreuves seniors sauf restriction particulière.

Les poussins et poussines ne peuvent pas participer aux épreuves juniors et seniors.

Article 7 - Décisions et appels

Tout non-respect des règlements sportifs peut entraîner une décision sportive et (ou) une pénalité financière appliquée par la commission sportive départementale.

Le montant des pénalités financières est fixé chaque année par les comités directeurs respectifs.

Une décision sportive ou une pénalité financière appliquée par un échelon est susceptible d'appel dans les quinze jours suivant la diffusion ou la notification de la décision, l'appel n'est pas suspensif.

Toute décision sportive ou pénalité financière appliquée par la Commission Sportive Départementale est susceptible d'appel devant la Ligue Auvergne-Rhône-Alpes tennis de table.

Toute décision sportive ou pénalité financière appliquée par la Ligue en appel d'une décision de la CSR est susceptible d'appel devant le jury d'appel Fédéral.

Article 8 - Repêchage

Un repêchage est le fait de maintenir dans son échelon ou de faire accéder à l'échelon supérieur une équipe ou un joueur qui n'avait pas pu gagner soit son maintien soit son accession de par ses résultats sportifs.

Le repêchage n'est pas un droit.

En cas de refus de repêchage, la place disponible est mise à disposition de la Commission Sportive Départementale.

Aucune sanction sportive ou financière ne peut être prise à l'encontre d'une équipe ou d'un joueur qui refuse son repêchage.

Qualification des juges-arbitres départementaux

Tout JA intervenant sur une rencontre de championnat par équipes ou sur une épreuve départementale devra suivre une remise à niveau au moins tous les 3 ans pour conserver sa qualification. Il convient de vous rapprocher de votre Commission Départementale d'Arbitrage afin de connaître les JA qualifiés de votre club.

SAUF DISPOSITIONS PARTICULIERES PRECISEES DANS LE REGLEMENT DE CHAQUE COMPETITION :

- Les parties se déroulent au meilleur des 5 manches.
- Il n'y a pas d'interruption au cours de la journée pour les compétitions départementales.
- Les joueurs (ses) sont placés dans les poules en suivant les règles fédérales –Titre I-chapitre III –Article 14 des règlements sportifs fédéraux.

Le classement à l'issue des poules est effectué en suivant les règles fédérales Titre I- chapitre III –article 15 des règlements sportifs fédéraux.

Le placement dans le tableau est effectué en suivant les règles fédérales Titre I –chapitre III – article 17 des règlements sportifs fédéraux.

Pour les cas non prévus dans les règlements départementaux, la Commission Sportive Départementale se référera aux Règlements régionaux et/ou fédéraux en vigueur (si le cas est prévu) sinon, elle sera amenée à traiter le dossier en son âme et conscience et toujours dans l'intérêt du tennis de table.

IMPORTANT : il est rappelé aux joueurs que l'usage du Boost, de la Colle rapide, de Revêtements à Picots modifiés ou hors-liste autorisée est interdit par le paragraphe 2.4.7 des Règles du Jeu FFTT : « le revêtement de la raquette doit être utilisé sans aucun traitement physique, chimique, ou autre. »

Aucun manquement à ces règles ne sera accepté, et il en va de la responsabilité de chacun de les respecter pour une pratique équitable entre Tous. Nous rappelons enfin que pour le non-respect de l'une ou plusieurs des règles propres à l'exécution d'un Service, un point doit être attribué au Relanceur (paragraphe 2.6) => pour consulter les Règles du Jeu : <http://www.fftt.com/site/fftt/documentations/reglements-pv-textes-officiels>

Comité de Loire Haute-Loire de Tennis de Table - CHAMPIONNAT PAR ÉQUIPES – saison 2018/2019

Article 1 – Conditions de Participation :

1.1 - Engagement des équipes :

Le club doit obligatoirement :

- confirmer l'engagement de ses équipes de la PR à la D4, avant la date limite fixée par la Commission Sportive Départementale. Une équipe qui se retire de l'épreuve après la parution des calendriers s'expose à des sanctions financières, selon le barème en vigueur.
- avoir réglé toutes les pénalités financières relatives au championnat départemental par équipes, infligées au club durant la saison sportive précédente, sous peine de non réengagement de toutes les équipes du club.

Pour la D4, un club peut engager de nouvelles équipes en seconde phase, à condition qu'au cours de la 1^{ère} phase, il n'y ait pas eu de forfait général d'une de ses équipes.

Pour chaque inscription, un droit d'engagement doit être acquitté pour la saison 2018/2019 : le montant s'élève à 100€ de la PR à la D3 et de 52€ pour la D4. Les droits d'engagements sont facturés en début de saison.

1.2 – Obligation de Juge Arbitre :

Pour être autorisés à participer au championnat départemental par équipes, les clubs doivent assurer le juge-arbitrage des rencontres se déroulant à domicile :

Pré-Régionale - D1 et D2 :

- soit par un JA1 membre de l'équipe qui pourra officier pour chaque rencontre à domicile uniquement sur la rencontre à laquelle il participe.
- soit par un JA1 licencié du club, non-joueur ce jour-là qui pourra officier pour deux rencontres au maximum se déroulant simultanément dans la même salle.
- Le nombre de JA **du club** doit être supérieur ou égal au nombre d'équipes engagées en PR, D1 et D2.

Article 2 - Constitution des poules des différentes divisions :

Les poules sont constituées par la Commission Sportive Départementale, en fonction des résultats obtenus à l'issue de chaque phase, selon les principes suivants :

- en Pré-Régionale : le système du « serpent intégral » sera appliqué,
- en D1 : Le système du « serpent intégral » pourra être aménagé,
- En D2, D3, D4 : poules géographiques, dans la mesure du possible.

Article 3 - Nombre d'équipes par poule et nombre de poules par division :

- Pré-Régionale : 3 poules de 8 équipes
- D1 : 6 poules de 8 équipes
- D2 : 6 poules de 8 équipes
- **D3 - D4** : Le nombre de poules sera fonction du nombre d'équipes engagées ; le but étant de permettre une compétition offrant le maximum de rencontres possibles.

Le nombre de poules par division et le nombre d'équipes peuvent être modifiés par la Commission Sportive Départementale.

Article 4 – Déroulement du championnat :

4.1 – Toutes les divisions du championnat par équipes se déroulent en 2 phases.

4.2 – Le calendrier pour chaque phase sera un calendrier « ALLER »,

4.3 - Montées : à l'issue de chaque phase, l'équipe classée première de chaque poule accède à la division supérieure.

Le Comité dispose de 5 montées en R3 cette saison :

- montée des 1^{er} (3 équipes)
- montée du meilleur 2^{ème}
- barrage entre les 2 autres meilleurs 2èmes (2 équipes)

4.4 – Descentes : A l'issue de chaque phase, l'équipe classée 8ème de chaque poule descend en division inférieure. Selon le nombre d'équipes descendantes de l'échelon régional, les équipes classées 7èmes, 6èmes, voire 5èmes peuvent être descendantes en division inférieure. **La commission sportive pourra éventuellement décider de repêcher une équipe descendante si elle estime que cela entre dans l'intérêt de l'épreuve.**

4.5 - Impossibilité ou désistement

- Une équipe désignée pour descendre dans une division inférieure peut être remplacée dans la division dans laquelle elle évoluait par une équipe de la même association désignée pour y monter.
- Lorsqu'une équipe désignée pour la montée ne peut y accéder, se désiste ou ne se réengage pas :
 - elle est remplacée, sauf dispositions particulières, par l'équipe classée immédiatement après cette équipe à l'issue de la phase considérée (dans la poule s'il n'y a pas de phase finale, dans le tableau final dans le cas contraire). Si cette équipe ne peut accéder à la division supérieure pour quel que motif que ce soit, la place laissée libre reste à la disposition de la commission sportive compétente.
 - elle est admise à disputer le titre de sa division, si elle est qualifiée pour le faire.
- Lorsqu'une équipe se désiste deux fois consécutivement pour jouer dans une division à laquelle elle devait accéder, elle est rétrogradée d'une division.
- Une association ayant une équipe qui ne se réengage pas, ne peut pas avoir une équipe accédant à cette division à l'issue de la première phase.
- Une association ayant une équipe régulièrement engagée qui se retire avant le début de l'épreuve, ne peut pas avoir une équipe accédant à cette division à l'issue de chacune des deux phases.

Article 5 - Formule de la compétition :

- Toutes les parties d'une rencontre sont jouées sauf lors des journées de titres et/ou barrages où la rencontre est arrêtée au score acquis,
- Dans toutes les divisions, les parties sont jouées de façon continue dans l'ordre de la feuille de rencontre. Dès qu'une partie est terminée, le JA doit lancer la partie suivante sur la table devenue libre.

5.1 – Formule des rencontres en Pré-Régionale, D1, D2 et D3 :

- Equipes de 4 joueurs(ses) en un groupe unique, avec placement libre des joueurs(ses).
- Les quatre joueurs(ses) d'une équipe sont désignés par A, B, C, D. Les quatre joueurs(ses) de l'équipe adverse sont désignés par W, X, Y, Z.
- Chaque joueur(se) dispute 4 parties de simple et 1 double. Un(e) joueur(se) ne peut participer qu'à un seul double. La composition des doubles est libre.
- La rencontre se dispute sur deux tables, en 18 parties (16 simples et 2 doubles).

5.2 – Formule des rencontres en D4 :

- Equipes de 3 joueurs(ses) en un groupe unique, avec placement libre des joueurs(ses).
- Les trois joueurs(ses) d'une équipe sont désignés par A, B, C. Les trois joueurs(ses) de l'équipe adverse sont désignés par X, Y, Z.

- La composition de chaque double est libre.
- La rencontre se dispute sur une table, en 10 parties (9 simples et 1 double).

Article 6 – Nombre d'étrangers, de féminines, de mutés :

6.1 - Participation des étrangers

Une équipe de quatre joueurs ou moins ne peut comporter qu'un seul joueur étranger (qualification « E » sur la licence qui doit être reportée sur la feuille de rencontre).

6.2 - Nombre de mutés

Un(e) seul(e) muté(e) est autorisé par équipe en première phase.

Une équipe de quatre joueurs peut comporter deux joueurs mutés lors de la deuxième phase (uniquement) à condition que les deux mutés l'aient été au plus tard le 01 juillet de la saison en cours.

6.3 - Participation des féminines au championnat départemental masculin

Les féminines peuvent participer au championnat masculin. Leur nombre est libre quelle que soit la division.

Article 7 – Joueur présent - Joueur absent - Equipe incomplète :

Un joueur est considéré comme présent pour une partie s'il accède à l'aire de jeu en tenue de jeu **et en conformité avec la certification médicale.**

Une équipe incomplète, c'est-à-dire ayant au **maximum un joueur absent**, est autorisée à jouer.

On entend par joueur absent :

- soit l'absence d'un nom sur la feuille de rencontre,
- soit l'absence effective à l'appel de toutes les parties d'un joueur régulièrement inscrit sur la feuille de rencontre.

- Dès que la rencontre est commencée :

- un joueur absent physiquement à l'appel de son nom perd la partie. Toutefois ce joueur inscrit sur la feuille de rencontre, s'il arrive en cours de rencontre, est autorisé à disputer les parties suivantes qui comptent alors dans le résultat ;
- un joueur qui abandonne, quel que soit le motif ou qui refuse de disputer une partie, ne peut en aucun cas participer aux éventuelles parties restantes.

Article 8 - Règles de qualification des joueurs (brûlage) :

8.1 - Règles générales

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,...). L'appellation numérique de ces équipes est effectuée par la commission sportive de chaque échelon. Elle peut être modifiée en cours de saison en raison des montées et des descentes de façon à faire coïncider la hiérarchie des divisions et la hiérarchie des équipes de l'association.

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. Chaque échelon diffuse au début de la saison un tableau de correspondance afin de définir la correspondance des différentes journées de chaque division.

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.

Un joueur ayant disputé deux rencontres d'une même phase (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 (exemple : 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).

La qualification de tout joueur est à reconsidérer après chaque journée à laquelle ce joueur a participé. Le brûlage est remis à zéro à la fin de la phase si le championnat se déroule en deux phases.

Lorsqu'une association est représentée par deux équipes dans une même poule, un joueur ayant disputé une rencontre avec une des deux équipes ne peut plus jouer avec l'autre équipe tant que les deux équipes sont dans la même poule.

Règle spécifique à la journée n° 2 de chaque phase :

Dans le cas d'une formule de championnat par équipes à trois ou quatre joueurs, lors de la 2e journée de la phase, une équipe ne peut pas comporter plus d'un joueur ayant disputé la 1re journée de la phase dans une équipe de numéro inférieur.

8.2 - Non-participation à une rencontre de championnat

- Lorsqu'une équipe d'une association est exempte d'une journée de championnat ou bénéficie d'un forfait, l'association envoie la composition de l'équipe **par email au Comité**. Les joueurs figurant dans la composition de l'équipe sont alors considérés comme ayant participé à cette journée.

En cas de non réception dans le délai prévu (dimanche soir), une pénalité financière sera appliquée selon le barème en vigueur.

En cas de non réception de la composition de l'équipe (mail) dans les 8 jours suivant la date officielle de la journée de championnat, les joueurs ayant participé à la journée précédente sont considérés comme ayant participé à cette journée au titre de cette équipe. (Exemple : une équipe bénéficie d'un forfait à la journée 3 et ne donne pas la composition de son équipe sous 8 jours. Dans ce cas, ce sont les joueurs de la journée 2 qui sont inscrits pour la journée 3).

- Lorsqu'une équipe d'une association déclare forfait lors de la première journée d'une phase de championnat, ne peuvent participer à la deuxième journée dans cette équipe que des joueurs n'ayant pas participé à la première journée de championnat dans une autre équipe de l'association.

Lorsqu'une équipe d'une association déclare forfait pour une autre journée de championnat, les joueurs ayant disputé la journée précédente au titre de cette équipe ne peuvent pas jouer dans une équipe de numéro supérieur pour cette journée.

Article 9 – Lieu, date et heure des rencontres :

9.1 - Le lieu de la rencontre est déterminé par le numéro attribué dans la poule, La salle dans laquelle se déroule la compétition doit être ouverte une demi-heure au moins avant l'heure prévue pour le début de la rencontre.

En cas de non-respect, l'équipe visiteuse est habilitée à émettre des réserves qui seront suivies d'une enquête de la Commission Sportive Départementale. Les sanctions peuvent aller de la pénalité financière à la perte de la rencontre par pénalité sportive.

9.2 - Le jour et l'heure des rencontres sont fixés pour toutes les divisions le :

dimanche matin à 9h00.

9.2.1 – Retard d'une équipe

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

Si l'équipe visiteuse n'est pas présente à l'heure fixée pour le début de la rencontre :

- le capitaine de l'équipe présente est en droit de déposer des réserves au verso du 1er feuillet de la feuille de rencontre, mais son équipe doit attendre **trente minutes** avant de demander le forfait.

Ce délai est porté à une heure pour une équipe qui a avisé de son retard. L'équipe doit avoir avisé de son retard au plus tard trente minutes avant l'heure fixée pour le début de la rencontre. Le juge-arbitre inscrit cette demande au verso du 1er feuillet de la feuille de rencontre attestant que cette règle a bien été respectée. Toutes les réserves pour retard font l'objet d'une enquête de la commission sportive compétente. Si les raisons invoquées ne sont pas reconnues valables des sanctions sont appliquées.

- *Si l'équipe avertit à 8h25 alors la rencontre devra commencer au plus tard à 10h00*
- *Si l'équipe avertit à 8h35 alors la rencontre devra commencer au plus tard à 9h30.*
 - ➔ *Et s'il s'agit bien du début de la rencontre, car si l'équipe qui a prévenu à 8h25 arrive à 9h50, elle n'aura que 10 minutes pour se mettre en place, donner sa composition d'équipe et s'échauffer pour que la rencontre démarre à 10h00.*

9.2.2 - Les rencontres se déroulent dans l'ordre prévu par le calendrier. Il est possible que des aménagements (avancement d'une rencontre, changement d'horaire, changement de salle, etc...) soient accordés par la Commission Sportive Départementale.

La demande préalable doit être établie sous 3 jours :

- **En utilisant le formulaire présent dans l'espace mon club** (dans la rubrique « sportif / modif rencontre ». La demande sera alors transmise automatiquement par email au club adverse et au Comité pour validation par des deux parties.
OU
- **Par email.** La demande sera alors envoyée au club adverse et au Comité. Le club adverse devra alors accepter ou refuser cette demande en mettant toujours en copie le Comité. Ce dernier pourra alors valider ou non la demande.

A défaut d'accord, la rencontre doit être jouée aux dates et heures prévues au calendrier.

En cas de changement de la date de rencontre, ne peuvent être inscrits sur la feuille de rencontre que les joueurs qualifiés à la date initialement prévue.

Article 10 – Conditions matérielles :

10.1.1 - Les tables :

- Les tables doivent être identiques (même marque, même type, même couleur).
- Les tables et filets doivent être homologués FFTT.
 - Les rencontres se disputent sur 2 tables en Championnat départemental de la PR à la D3,
 - Les rencontres se disputent sur 1 table en D4.

10.1.2 – Mise à disposition des tables :

Dans la demi-heure qui précède l'heure fixée pour le début de la rencontre :

- pour le championnat se jouant sur deux tables, l'équipe visiteuse doit pouvoir disposer des 2 tables sur lesquelles est prévue la compétition pendant dix minutes consécutives au moins, et d'une de ces tables pendant les quinze minutes qui précèdent le début.
- pour le championnat se jouant sur une table, l'équipe visiteuse doit pouvoir disposer de la table sur laquelle est prévue la compétition pendant quinze minutes, dont les cinq minutes qui précèdent le début.

10.1.3 – Choix des balles :

L'échauffement (pendant la mise à disposition des tables prévue à l'article 10.1.2), la période d'adaptation aux conditions de jeu et toutes les parties d'une rencontre doivent se disputer avec des balles en plastique agréées d'une même marque, même référence et même couleur. Celles-ci sont fournies par l'association recevant qui doit en prévoir un nombre suffisamment important pour le bon déroulement de la rencontre. Attention : les balles en plastique étant blanches (pour l'instant) pas de tenues blanches !

Article 11 – Tenue des joueurs (ses) :

La tenue sportive est obligatoire et se compose d'un maillot à manches courtes ou sans manches, d'un short ou d'une jupe, de chaussettes et de chaussures de sport.

Les joueurs d'une même équipe doivent avoir au moins les maillots d'une même couleur. Si nécessaire, il incombe à l'équipe recevant de changer de tenue de telle façon que la couleur soit compatible avec la couleur de la balle qui a été choisie pour la rencontre et avec celle des maillots de l'équipe adverse.

En cas de rencontres sur tables neutres cette obligation s'applique à l'équipe première nommée. Le juge-arbitre et les arbitres sont chargés de faire respecter cette disposition et le juge-arbitre peut refuser l'accès à la table à un joueur ne s'y conformant pas.

En l'absence du juge-arbitre désigné, des réserves concernant la tenue peuvent être déposées par le capitaine.

Article 12 - Juge-arbitrage des rencontres :

12.1 - Les rencontres sont placées sous l'autorité d'un juge-arbitre du club qui reçoit.
En cas d'absence d'un juge-arbitre qualifié, le juge-arbitrage peut être assuré par :

- un juge-arbitre qualifié présent dans l'une ou l'autre des deux équipes,
- à défaut le capitaine de l'équipe adverse,
- si celui-ci refuse, alors c'est le capitaine de l'équipe recevante qui assure le rôle.

En aucun cas, il n'est autorisé de porter le nom d'un JA absent.

12.2 - Discipline

Le juge-arbitre a qualité pour demander au représentant de l'association recevante ou, à défaut, au capitaine de l'équipe de cette association, l'expulsion de toute personne licenciée ou non dont l'attitude ou les propos sont incompatibles avec l'esprit sportif et qui entravent le déroulement normal de la rencontre. En tout état de cause, la rencontre ne se poursuit qu'après exécution de la décision.

Dans le cas où une décision n'est pas exécutée, quel qu'en soit le motif, le juge-arbitre arrête la rencontre sur le résultat acquis à ce moment-là et envoie, lui-même, la feuille de rencontre ainsi que son rapport à la Commission Sportive Départementale.

Article 13 - Etablissement de la feuille de rencontre :

2 cas peuvent se présenter.

13.1 Utilisation des feuilles du Comité

La feuille de rencontre doit être mise à la disposition du juge-arbitre (ou des deux capitaines en cas d'absence du juge-arbitre) quinze minutes avant le début de la rencontre par l'association recevant.

Avant la rencontre, le juge-arbitre doit demander les noms des capitaines de chacune des équipes en présence.

Le club recevant devra prévoir la mise à disposition des fiches de partie nécessaires au bon déroulement de la rencontre.

Chaque capitaine doit remettre au juge-arbitre quinze minutes avant le début de la rencontre la feuille de composition d'équipe avec la liste, dans l'ordre de la feuille de rencontre, de ses joueurs prenant part à la rencontre et leurs attestations de licences. Un capitaine a le droit de comprendre dans sa liste, à ses risques et périls, des joueurs absents au moment même du tirage au sort.

Après remise au juge-arbitre de cette feuille de composition d'équipe signée, seul le juge-arbitre peut autoriser une modification dans le but de corriger une erreur. La responsabilité d'une mauvaise composition d'équipe incombe exclusivement au capitaine de l'équipe.

Les résultats des parties sont consignés sur une feuille de rencontre qui porte obligatoirement l'ordre de déroulement de celles-ci.

ATTENTION : vérifiez bien les numéros de licence des joueurs. Ils vous seront indispensables pour la saisie des feuilles de rencontre. Vérifier la qualification des joueurs : nombre de mutés, de féminines, d'étrangers,...

Après inscription sur la feuille de rencontre, aucune modification n'est autorisée.

A la fin de la rencontre, le juge-arbitre fait signer la feuille de rencontre aux deux capitaines ; ils attestent ainsi la conformité des résultats inscrits. Il signe ensuite la feuille de rencontre.

RAPPEL : Le club recevant doit garder la feuille de rencontre jusqu'à la fin de la saison sportive.

13.2 Utilisation de GIRPE (version V7.0)

Lors de l'utilisation de GIRPE, le JA veillera à sélectionner la bonne feuille de sa division :

- 4 joueurs avec 18 parties (PR à D3),
- 3 joueurs avec 10 parties (D4).

L'ensemble des supports seront ceux de GIRPE :

- feuilles de composition d'équipes (celles-ci devront être remplies entièrement à la main par le capitaine : Nom, prénom, mutation (M), étranger (E), points et nom du capitaine),
- fiches de parties (avec plan d'arbitrage partagé ou non),
- feuille de rencontre.

13.3 Procédure d'envoi des feuilles de rencontres pour toutes les divisions départementales lors que vous avez une rencontre à domicile

- Si vous utilisez GIRPE ou que vous utilisiez une feuille standard, vous n'avez pas à envoyer la feuille de rencontre au comité (sauf en cas de cartons, réserves, réclamations, rapport du JA).
- **Dans le cas de « match nul »**, la feuille de rencontre est à envoyer au Comité ou par email à cd.4243@laura-tt.fr (sauf si vous utilisez GIRPE)
- **En cas d'arrêt** de la rencontre par le JA, l'envoi de la feuille est effectué par celui-ci.

Attention, une copie de la feuille de rencontre devra être donnée au club visiteur et au JA.

Article 14 - Arbitrage des parties :

Il appartient au capitaine de l'équipe recevante de proposer un arbitrage partagé à l'équipe visiteuse. En cas de refus, l'arbitrage est effectué, en totalité, par l'équipe qui reçoit.

Article 15 - Décompte des points en championnat départemental – classement des équipes dans une poule :

15.1- Décompte des points « parties » en championnat départemental :

Partie gagnée :	2 points
Partie perdue (<i>partie jouée, abandon, blessure</i>) :	1 point
Partie perdue pour joueur absent :	0 point

Lorsqu'il y a forfait d'une équipe, il ne faut pas mentionner les « points partie ».

- La partie n'est pas disputée pour cause d'absence des 2 joueurs : les deux équipes marquent 0 point,
- La partie n'est pas disputée pour cause d'absence d'un des 2 joueurs : l'équipe fautive marque 0 point,
- Un joueur abandonne au cours d'une partie : son association marque 1 point.

Attention : un joueur qui abandonne, quel que soit le motif ou qui refuse de disputer une partie, ne peut en aucun cas participer aux éventuelles parties restantes.

15.2 - Classement des équipes dans une poule, à l'issue du championnat :

Le classement dans une poule est établi dans l'ordre décroissant du nombre de points rencontre.

Les équipes à égalité sont départagées suivant le quotient des points parties gagnés / points parties perdus (départage général) ;

Dans le cas où l'égalité persiste, alors la procédure de départage est appliquée aux rencontres disputées entre elles, suivant:

- le nombre de points rencontre,
- le quotient des points parties gagnés / points parties perdus
- le quotient des manches gagnées / manches perdues,
- le quotient des points-manches gagnés / points-manches perdus;

En dernier recours, il sera procédé à un tirage au sort.

Une équipe battue par forfait ou pénalité sera considérée comme battue par le total des parties prévues pour la rencontre à 0, chaque partie étant comptée comme perdue trois manches à 0, et 11-0 à chaque manche. Une équipe battue par forfait ou pénalité sera considérée comme battue sur le score de :

- 18 à 36 pour les divisions de PR à D3,
- 10 à 20 pour la D4

Article 16 - Rencontre interrompue :

Une rencontre de championnat par équipes est considérée comme interrompue lorsque les parties ont été arrêtées plus de 60 minutes consécutives, les raisons de l'arrêt (par exemple éclairage qui disjoncte, déclenchement d'une alarme,) étant laissées à l'appréciation de la commission sportive compétente.

Ces 60 minutes sont consécutives : si l'éclairage disjoncte durant 20 minutes puis revient puis disjoncte à nouveau, il faudra attendre à nouveau 60 minutes avant d'interrompre définitivement la rencontre.

En tout état de cause, vous devez noter les faits au dos de la feuille de rencontre.

Plusieurs cas peuvent se présenter et doivent être réglés comme suit :

a) 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 ;

b) aucune des deux équipes n'a un total de points-parties supérieur à la moitié des parties possibles :

- 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 ;

- les causes de l'interruption ne peuvent pas être imputées à l'une ou l'autre des associations représentées :

- le nombre de parties disputées est supérieur à la moitié du nombre des parties possibles : le score est considéré comme acquis au moment de l'interruption ;

- le nombre de parties disputées est égal ou inférieur à la moitié du nombre des parties possibles : 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 date fixée pour la première rencontre.

Article 17 – Réerves :

Les réserves doivent être inscrites au verso du 1er feuillet de la feuille de rencontre par le juge-arbitre sous la dictée du capitaine réclamant et en présence du capitaine de l'équipe adverse, qui devra apposer sa signature, celle-ci attestant qu'il a été informé de la réserve, sans aucun engagement de sa part ; il ne peut s'y refuser.

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.

Pour être recevables, les réserves relatives aux conditions matérielles doivent être inscrites, au plus tard après la fin de la première partie de la rencontre du ou des groupes, et avant le début de la deuxième partie du ou des groupes. Toutefois, si les conditions de jeu viennent à être modifiées au cours de la rencontre, le juge-arbitre doit accepter les réserves en précisant à quel moment il lui a été demandé de les inscrire et quel était le score à ce moment. Quelle que soit la qualité du juge-arbitre officiant et quels que soient ses liens avec l'une ou l'autre des équipes, il ne peut refuser d'inscrire une réserve régulièrement déposée.

Article 18 – Réclamation :

La réclamation ne peut porter que sur des faits précis, qui n'ont pu être tranchés ou sont estimés mal tranchés par le juge-arbitre. Ce dernier devra faire parvenir son rapport dans les 72 heures à la Commission Sportive Départementale en précisant les faits et la décision qu'il a prise.

a) Toute réclamation, pour être valable, devra être inscrite par le juge-arbitre sous la dictée du capitaine réclamant et en présence du capitaine de l'équipe adverse qui devra apposer sa signature : celle-ci attestant qu'il a été informé de la réclamation, sans aucun engagement de sa part ; il ne peut s'y refuser.

b) La réclamation doit être confirmée dans les 72 heures par lettre à la Commission Sportive Départementale et être accompagnée de la caution fixée. Si la réclamation est reconnue fondée, la caution est remboursée.

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

Article 19 - Transmission des résultats :

L'original de la feuille de rencontre est conservé par le club. Une copie est donnée à l'équipe visiteuse.

Les résultats doivent être saisis, par l'équipe qui reçoit, sur le site fédéral avant le **dimanche soir au plus tard**.

En cas de défaillance du site ou tout problème de saisie, vous pouvez contacter Jacques PERRIN et lui transmettre les résultats par email .à cd.4243@laura-tt.fr

A défaut, une pénalité financière par résultat non communiqué **avant le dimanche minuit** sera appliquée aux clubs fautifs, selon le barème en vigueur.

Article 20 – Forfait :

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 compétente.

Cinq cas peuvent se présenter :

- forfait simple
- forfait général
- forfait au cours de la dernière journée de championnat de la saison
- forfait au cours de la journée des titres
- forfait au cours d'une rencontre des barrages.

20.1 - Forfait simple :

L'équipe qui déclare forfait doit aviser son adversaire et au Comité **par email** au moins 3 jours avant la date fixée pour la rencontre (sauf cas de force majeure). Une pénalité financière est appliquée selon le barème en vigueur.

En cas de forfait de l'équipe qui reçoit et si l'équipe visiteuse a réellement effectué le déplacement, le club, qui recevait, devra procéder au remboursement des frais de déplacement aller-retour, au tarif kilométrique en vigueur à cette date, sur la base d'un véhicule pour une équipe de 4 ou moins.

L'équipe qui bénéficie du forfait envoie **par mail** la composition d'équipe complète. Les joueurs figurant sur la feuille de rencontre sont alors considérés comme ayant participé à cette journée

A noter : Dans le cas où une équipe est exempte lors du dernier tour de Championnat, un forfait lors de l'avant-dernier tour est considéré comme forfait simple.

20.2 - Forfait général :

Une équipe d'une association est forfait général, soit de son plein gré, soit à la suite de 2 forfaits simples consécutifs ou non (**ATTENTION** : ceci est valable pour les 2 phases, c'est-à-dire qu'un forfait en phase 2 s'ajoute à un forfait de la phase 1 et engendre un forfait général).

Lorsqu'une équipe est forfait général dans une division, elle est mise hors compétition pour la saison en cours et recommence 2 divisions en dessous au début de la saison suivante. De plus, une pénalité financière est appliquée, selon le barème en vigueur.

20.3 - Forfait au cours de la dernière journée de championnat de la saison :

L'équipe ayant déclaré forfait est rétrogradée de 2 divisions pour la saison suivante. De plus, une pénalité financière est appliquée, selon le barème en vigueur.

20.4 - Forfait au cours de la journée des titres :

Pour les divisions dans lesquelles l'accession est acquise avant cette journée, un forfait signifie la non-accession en division supérieure.

20.5 - Forfait au cours d'une rencontre des barrages :

Aucune pénalité financière ne sera appliquée. Par contre, l'équipe ne pourra pas prétendre à un repêchage en début de saison, ou de phase suivante.

Article 21 - Barrages et repêchages – journée des titres :

21.1 – Conditions de participation aux journées de titres et barrages :

A l'issue du déroulement des poules, une journée des titres et/ou de barrages est organisée.

Ne peuvent disputer à ces journées que des joueurs et joueuses qualifiés (brûlages) qui ont participé à au moins 2 rencontres dans la phase concernée dans cette équipe.

Cependant un maximum de 2 joueurs ou joueuses n'ayant pas de participations dans cette équipe au cours de la phase pourront intégrer ces barrages à condition que leurs points FFTT soient inférieurs ou égaux aux points du 2ème joueur présent.

Attention, pour les titres et barrages, les équipes doivent être complètes.

21.2 - Barrages - repêchages :

A l'issue de chaque phase, des rencontres de barrage sont organisées entre «les moins bons non descendants » d'une division et «les meilleurs non montants » de la division inférieure départementale, suivant le schéma ci-dessous

- les équipes classées 2^{ème} de poule des divisions D1-D2-D3 disputeront deux journées de barrage pour une éventuelle accession à la division supérieure: la première journée contre une équipe seconde dans la même division, la seconde journée contre un « non-descendant » de la division supérieure.

Les rencontres de barrages se déroulent au score acquis.

La commission sportive utilisera ces rencontres pour d'éventuels repêchages entre les divisions départementales. La participation aux barrages n'est pas obligatoire. Toutefois le refus de participer à cette épreuve exclut tout repêchage.

21.3 - Journée des titres :

A l'issue de la 2^e phase, une journée des titres sera organisée pour décerner le titre de champion. Sont concernés les 1ers de poule dans chaque division. Un tirage au sort déterminera l'ordre des rencontres.

Les rencontres des titres se déroulent au score acquis.

N.B. la participation à la journée des titres est obligatoire sous peine d'interdiction de montée.

Pénalités financières et sportives 2018-2019
Niveau Départemental

<i>Championnats par équipes</i>	
Résultat non rentré le dimanche soir	5€ par résultat non rentré
Forfait avant le début du championnat	50€
Forfait simple prévenu	25€
Forfait simple non prévenu	50€
Forfait dernière journée	100€
Forfait général	100€
Absence de Juge Arbitre	15 €
Juge Arbitre non qualifié	15 €
Joueur non qualifié (cas de plusieurs mutés phase 1 & poussin(e))	5 € + parties perdues
Absence du M de muté et/ou E pour étranger	5 €
Feuilles d'exempt (ou forfait) non parvenues	5 €
Joueur non licencié	30€

NOTES PERSONNELLES

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Conseils aux joueurs

Règle applicable
à compter du 01/09/2018

Mise à jour le 3 aout 2018 [FL]

3.5.1.3 Les joueurs peuvent recevoir des conseils à tout moment sauf pendant les échanges, à condition que cela n'affecte pas la continuité du jeu (3.4.4.1); si une personne autorisée donne des conseils illégalement, l'arbitre doit brandir un carton jaune pour l'avertir qu'une autre faute de même nature entrainera son éviction de l'aire de jeu

Exemples de situations de jeu		Conseil légal	Conseil illégal	Carton
1 -	Conseil pendant un échange		X	Coach
2 -	Conseil pendant une suspension de jeu et entre les manches	X		
3 -	Conseils entre les échanges sans interruption de la continuité de jeu	X		
4 -	Le joueur fait volontairement un détour pour aller voir son coach en allant ramasser la balle		X	Joueur
5 -	Le joueur se déplace très lentement pour aller ramasser la balle ou revenir à la table pendant que son coach le conseille		X	Joueur
6 -	Le joueur A va vers son coach pour un conseil quand le joueur X récupère la balle Il est prêt à jouer quand le joueur X revient dans l'aire de jeu	X		
7 -	Le joueur A va vers son coach pour un conseil quand le joueur X récupère la balle en dehors de l'aire de jeu. Il ne revient pas immédiatement à la table quand le joueur X rentre dans l'aire de jeu		X	Joueur
8 -	Après être allé rechercher une balle en dehors de l'aire de jeu, le joueur va vers son coach au lieu d'aller directement à la table pour reprendre le jeu		X	Joueur
9 -	Conseil quand le joueur est prêt à servir (balle dans la paume de la main)	X		Coach *
10 -	Conseil avant le service (joueur faisant rebondir la balle sur la table)	X		
11 -	Conseil pendant que les joueurs s'essuient	X		
12 -	Le joueur regarde son coach avant de servir	X		
13 -	Le joueur se déplace légèrement du côté du coach pour avoir un conseil entre les échanges	X		
14 -	Le joueur va vers son coach pour un conseil entre les échanges		X	Joueur
15 -	Conseils entre la période d'adaptation et le début de la première manche, si cela ne retarde pas le début de la partie. <i>Si retard, l'arbitre rappelle les joueurs; en cas de refus, il appelle le juge-arbitre</i>	X		

*: s'il est clair que le coach veut perturber l'adversaire