

REGLEMENT CHAMPIONNAT DEPARTEMENTAL DU VAL DE MARNE MASCULIN PAR EQUIPES SAISON 2017 / 2018

PRÉAMBULE

1. Il est précisé que c'est l'association et non une de ses équipes qui participe à l'épreuve
2. Le championnat est divisé en deux phases constituant une seule et même saison.

1- QUALIFICATION DES ASSOCIATIONS

1.1 – REPRESENTATION

Une poule ne peut pas comporter plus de deux équipes d'une même association, sauf dans la dernière division du championnat. Si une poule comprend plusieurs équipes d'une même association ces deux équipes sont placées de façon à se rencontrer lors de la première journée. Une association peut inscrire une équipe supplémentaire pour la deuxième phase du championnat dans la dernière division à condition qu'il n'y ait pas eu un forfait général d'une équipe de cette association lors de la première phase, sauf s'il s'agit d'un forfait dans la dernière division départementale avant le troisième tour.

1.2 - CONFIRMATION DE PARTICIPATION

A l'issue de la saison, les associations qualifiées pour le championnat départemental, doivent confirmer leur participation à la date fixée par la Commission Sportive accompagnée des droits prévus et des pénalités financières dues au titre du championnat départemental.

Si tout ou partie de ces pénalités financières reste impayé, toutes les équipes de cette association ou club seront considérées comme non réengagées pour la saison suivante.

2 - STRUCTURE DU CHAMPIONNAT

2.1 – COMPOSITION

Le championnat départemental masculin se déroule en 2 phases. Il est constitué de la façon suivante :

- ⇒ 4 poules de 8 équipes en PRE-REGIONALE
- ⇒ 4 poules de 8 équipes en DEPARTEMENTALE 1
- ⇒ 4 poules de 8 équipes en DEPARTEMENTALE 2
- ⇒ X poules de 8 équipes en DEPARTEMENTALE 3

2.2 - DEROULEMENT

Dans toutes les divisions et pour chaque phase 7 journées de championnats sont prévues
Toutes les rencontres se déroulent le vendredi soir et doivent commencer à 20h30 précises

2.3 - MONTEES ET DESCENTES

2.3.1 – Phase 1 et phase 2

A l'issue de chaque phase :

- ⇒ La 1ère équipe de chaque poule de Pré-Régionale accède à la Régionale 3, la dernière équipe de chaque poule descend en Division 1.
- ⇒ Les 2 premières équipes de chaque poule de Division 1 accèdent à la Pré-régionale, la dernière équipe de chaque poule descend en Division 2.
- ⇒ Les 2 premières équipes de chaque poule de Division 2 accèdent à la Division 1, la dernière équipe de chaque poule descend en Division 3.
- ⇒ Les 2 premières équipes de chaque poule de Division 3 accèdent à la Division 2.

Les montées ou descentes supplémentaires varient en fonction du nombre de descentes de Régionale 3. Elles sont déterminées selon le classement inter-poules (voir paragraphe 3.10.2).

Toute association qui accède à une division supérieure est tenue de s'informer des conditions de déroulement de ladite compétition et d'en accepter les termes dans leur intégralité.

2.3.2 - Impossibilité ou désistement

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

Lorsqu'une équipe désignée pour la montée ne peut pas y accéder ou se désiste, elle est remplacée par l'équipe classée immédiatement après celle-ci dans la poule à l'issue de la phase considérée.

3 - CHAMP D'APPLICATION

3.1 – ORGANISATION

- a) Les équipes sont composées de 6 joueurs répartis en deux groupes de 3 intitulés groupe A et groupe B.
- b) 5 joueurs peuvent former une équipe. Elle est alors considérée comme incomplète.
- c) Une équipe peut être constituée au maximum de :
 - 2 joueurs étrangers (pour la définition d'un joueur étranger voir les règlements administratifs fédéraux)
 - 1 joueur muté pour la phase 12 joueurs mutés lors de la phase 2 et uniquement à condition qu'il s'agisse d'une mutation ordinaire (au 1er juillet de la saison en cours).
- d) Il n'y a pas de limitation en ce qui concerne le nombre de joueurs mutés aux équipes des associations nouvellement formées reprenant leur activité après une saison d'interruption et participant pour la première fois au championnat par équipes.
- e) Les deux joueurs de l'équipe qui comptabilisent le plus de points sur la licence doivent obligatoirement figurer dans le Groupe A et le joueur de l'équipe qui comptabilise le moins de points sur la licence doit être dans le Groupe B.
L'éventuel joueur absent de l'équipe ne peut pas être considéré comme celui ayant le moins de points.
- f) La rencontre se dispute sur 3 tables (ou sur 2 tables si la place est insuffisante).
- g) Toutes les parties d'une rencontre doivent impérativement être jouées dans l'ordre indiqué ci-dessous :

AX – DR – BY – ES – CZ – FT – BX - Double B - AZ – ER – CY – DT - Double A - FS- BZ –ET – CX –FR – AY -DS

3.2 - DEROULEMENT DE LA COMPETITION

A tous les échelons, dans chaque poule de championnat et pour chaque phase toutes les équipes de chaque poule se rencontrent.

3.3 - LIEU DE LA RENCONTRE

La rencontre doit être disputée dans la même salle comportant des aires de jeu réglementaires.

3.4 - DATE ET HEURE DES RENCONTRES

Les rencontres ont lieu le vendredi soir **à 20h30 précises**, aux dates fixées au calendrier départemental sauf accord **écrit** entre les deux adversaires et accord du responsable du championnat.

3.5 - OUVERTURE DE LA SALLE

La salle où doit se dérouler la compétition doit être ouverte 30 minutes avant l'heure prévue pour le début de cette rencontre.

Dans la demi-heure qui précède l'heure prévue pour le début de la compétition :

- ☐ L'équipe visiteuse doit pouvoir disposer **de toutes les tables sur lesquelles** est prévue la compétition pendant 10 minutes consécutives au moins et d'une de ces tables pendant les 15 minutes qui précèdent le début **de la rencontre**.

Cet article doit être appliqué si les conditions pratiques d'utilisation des installations le permettent.

3.6 - ETABLISSEMENT DE LA FEUILLE DE RENCONTRE

- a) La feuille de rencontre doit être mise à la disposition du juge-arbitre ou des 2 capitaines **30 minutes** avant le début de la rencontre par l'association **qui reçoit**.
- b) Avant le début de **la** rencontre, chaque capitaine doit remettre au juge-arbitre (s'il y en a un) la liste, dans l'ordre de la feuille de rencontre, de ses joueurs prenant part à la rencontre ainsi que leurs licences. Avant la rencontre, le juge-arbitre doit exiger l'inscription des noms des capitaines de chacune des équipes en présence. Il doit également s'assurer de la qualification des joueurs (**voir paragraphe 4.1**).
- c) Un capitaine a le droit d'inclure, dans sa liste, des joueurs absents au moment du tirage au sort. Après inscription sur la feuille de rencontre, aucune modification n'est autorisée.
Si à la fin de la rencontre, deux joueurs ou un seul du groupe A sont toujours absents et n'ont pas pu disputer une seule partie, la rencontre sera perdue par pénalité 40 à 0 et 3 points rencontre à 0.
- d) Les résultats des parties sont consignés sur des feuilles de rencontre qui portent obligatoirement l'ordre de déroulement de celles-ci.
- e) La feuille de rencontre doit être établie dans les délais tolérés par (**voir le paragraphe 5.2.**) et doit être en conformité avec les règlements (**voir le paragraphe 3.1**).
- f) Les parties **se déroulent** au meilleur des 5 manches.
- g) **La** composition des doubles doit être communiquée au juge-arbitre juste avant le début de la partie de double considérée. La composition des équipes de doubles est libre à l'intérieur de chaque groupe.
- h) Une mauvaise composition d'équipe entraîne la perte de la rencontre par pénalité avec **0 points rencontre**.

3.7 - PARTICIPATION DES FEMININES AU CHAMPIONNAT MASCULIN

Une équipe ne peut comporter qu'au maximum 3 joueuses.

Les joueuses **qui n'ont pas participé au** championnat régional ou national durant la phase en cours sont autorisées à jouer à la fois en championnat **départemental** masculin et en championnat **départemental** féminin au titre d'une même journée de championnat en tenant compte **du** le numéro de journée et non **de** la date des compétitions.

Si 5 féminines participent au championnat masculin, l'association doit avoir obligatoirement une équipe évoluant en championnat de France par équipes féminines quel qu'en soit le niveau.

3.8 - CONDITIONS MATERIELLES

Toutes les parties d'une rencontre doivent se disputer avec des balles agréées par la FFTT ou l'ITTF, de même marque, même référence et même couleur. Celles-ci sont fournies par l'association **qui reçoit** et elle doit en prévoir un nombre suffisamment important pour le bon déroulement de la rencontre.

L'équipe **qui reçoit** doit avoir des balles agréées de couleur blanche et de couleur orange de telle sorte que la couleur des balles soit compatible avec la tenue de l'équipe adverse.

Si la compatibilité n'était pas possible par rapport à la couleur de la tenue de l'équipe **qui reçoit** (**tenue en jaune ou en blanc**) **il faut** se reporter **au paragraphe** 6.3.

3.9 - DECOMPTE DES POINTS

a) Pour chaque partie d'une rencontre six cas peuvent se présenter **qui sont les suivants** :

1. **Un joueur gagne une partie (par forfait ou non) son équipe marque 2 points ;**
2. **Un joueur dispute une partie jusqu'à son terme et perd : son équipe marque 1 point ;**
3. **Un joueur abandonne au cours d'une partie : son équipe marque 1 point, le résultat individuel est comptabilisé pour les 2 adversaires et le joueur ne peut plus disputer les parties restantes ;**
4. **Un joueur refuse de disputer une partie ou bien ne peut le faire pour cause de blessure : son équipe marque 0 point, son résultat individuel est comptabilisé mais pas pour son adversaire, et le paragraphe b ci-dessous s'applique ensuite jusqu'à la fin de la rencontre ;**
5. **Une partie n'est pas disputée pour cause d'absence d'un des 2 adversaires ou pour une cause définie au paragraphe b ci-dessous : l'équipe fautive marque 0 point, le résultat individuel n'est pas comptabilisé pour les 2 adversaires présents et le paragraphe b ci-dessous s'applique ensuite jusqu'à la fin de la rencontre ;**
6. **Une partie n'est pas disputée pour cause d'absence des 2 adversaires : les 2 équipes marquent 0 point.**

Un joueur qui abandonne au cours d'une partie, quel que soit le motif ou refuse de disputer une partie, **il ne peut pas** participer aux parties restantes, y compris les doubles. **Son équipe marque 0 point pour chaque partie qu'il aurait dû jouer.**

Si un justificatif **qui certifie** l'incapacité du joueur ce jour-là à disputer ou à finir une rencontre est envoyé au comité dans les 5 jours suivant la rencontre, la Commission Sportive **jugera** s'il y a lieu de rétablir le(s) point(s) partie de la défaite pour l'équipe concernée (Certificat médical etc. ...)

Un joueur présent mais blessé dès son arrivée sera considéré comme absent, sauf blessure dûment constatée durant l'échauffement et confirmée par un certificat médical envoyé au comité dans les 5 jours suivant la rencontre.

Lorsque 2 joueurs disputent une partie, il y a transfert de points pour leur classement, que la partie aille ou non à son terme (notamment en cas d'abandon au cours de la partie).

Lorsque l'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 perdu cette partie. Par contre, son adversaire n'est pas crédité des points qu'il aurait pu gagner. Ceci ne concerne pour ce joueur que sa première partie non jouée.

L'addition des points **obtenus pour chaque partie** par chaque équipe dans **le groupe A et B** détermine le résultat de la rencontre.

Les points **qui** sont attribués à l'issue de la rencontre sont les suivants :

- Une victoire : 3 points
- Un résultat nul : 2 points
- Une défaite : 1 point
- Une défaite par forfait ou pénalité : 0 point

3.10 - CLASSEMENT DES EQUIPES ET CLASSEMENT GENERAL DE LA DIVISION @@@@ @@@@ @@@@ @@@@

3.10.1 - CLASSEMENT A L'INTERIEUR D'UNE POULE

- a) Le classement dans chaque poule est établi dans l'ordre décroissant du nombre de points-~~rencontres~~ rencontres des rencontres.
- b) Une équipe battue par forfait ou pénalité est considérée battue par **40 à 0**. Chaque partie étant comptée comme perdue 3 manches à 0 et **11 à 0** dans chaque manche.
- c) Si 2 ou plusieurs équipes sont à égalité de points à la fin d'une phase, il est établi un nouveau classement de ces équipes portant sur la ou les rencontres disputées entre elles.
Chaque fois qu'une ou plusieurs équipes peuvent être classées, il convient de recommencer la procédure du départage, pour celles restant encore à égalité :
 1. En faisant le total de leurs points rencontres obtenus dans la ou les rencontres les ayant opposées.
 2. Ensuite, pour celles qui restent à égalité, en faisant le quotient des points obtenus **lors des parties** (voir **paragraphe** 3.9 a) gagnés par ceux perdus dans la ou les mêmes rencontres.
 3. Ensuite pour celles qui restent encore à égalité, en faisant le quotient des manches gagnées par les manches perdues dans la ou les mêmes rencontres.
 4. Ensuite, pour celles qui restent encore à égalité, en faisant le quotient des points jeux gagnés par les points jeux perdus dans la ou les mêmes rencontres.
 5. Pour celles qui restent encore à égalité, on privilégiera **pour le classement**, l'association qui compte le plus grand nombre de licencié(e)s (masculins ou féminines, selon le championnat concerné).
 6. Si besoin est, en cas d'égalité persistante, une rencontre sur tables neutres est organisée par la commission sportive départementale, si impossibilité un tirage au sort est effectué.

3.10.2 - CLASSEMENT GENERAL ENTRE LES POULES

A l'issue de chaque phase, un classement général des équipes est établi dans les 4 divisions en fonction des critères suivants :

- a) La place obtenue dans la poule.
- b) Les points-rencontre obtenus dans la poule, en ajoutant autant de fois 3 points qu'il y a d'équipe manquante dans une poule.
- c) Le nombre total des points des parties gagnées, divisé par le nombre de rencontres disputées.
- d) Le nombre total des manches gagnées divisé par le nombre de rencontres disputées.

Pour les équipes restant encore à égalité, on privilégie l'association qui compte le plus grand nombre de licencié(e)s traditionnel(le)s.

3.11 - DESTINATION DES FEUILLES DE RENCONTRE

- a) La feuille de rencontre est établie en 3 exemplaires. Un exemplaire doit être donné aux personnes suivantes :
 - ☐ 1 exemplaire au responsable du championnat,
 - ☐ 1 exemplaire pour chaque capitaine.

- b) L'envoi de la feuille de rencontre doit être effectué par l'équipe qui reçoit quel que soit le résultat enregistré et doit être obligatoirement effectué au plus tard le deuxième jour ouvré suivant la rencontre (au plus tard le mardi soir) au responsable du championnat départemental par courrier affranchi au tarif en vigueur, le cachet de la poste faisant foi.

Dans le cas où le lieu de la rencontre aurait été inversé, les devoirs et prérogatives des différentes rencontres restent inchangés (fourniture des balles, feuille de rencontre etc.). La saisie des résultats et l'envoi de la feuille de rencontre incombent toujours à l'équipe qui aurait dû recevoir initialement.

- c) Tout retard est sanctionné par une pénalité financière infligée à l'association qui reçoit.
- d) Lorsque l'équipe d'une association ou est exempte d'une journée de championnat ou bénéficie d'un forfait, elle doit saisir le nom des joueurs sur le site internet de la FFTT et envoyer une feuille de rencontre ou un courriel avec les noms qui ont été saisis dans le délai prévu dans le règlement (voir paragraphe 3.11 b et c). Les joueurs enregistrés sont alors considérés comme ayant participé à cette journée.

3.12 - SAISIE DES RESULTATS

L'association qui reçoit doit obligatoirement effectuer la saisie intégrale de la rencontre (parties et score final) sur le site de la FFTT (« fft.com »). Cette saisie doit être effectuée au plus tard le premier jour ouvré suivant la rencontre (le lundi soir suivant la rencontre). Tout retard à cette obligation sera sanctionnée par une pénalité financière.

L'envoi de la feuille de rencontre incombe à l'équipe qui reçoit, quel que soit le résultat enregistré et doit être obligatoirement effectué au plus tard le mardi soir suivant la rencontre, au responsable du championnat départemental, par courrier affranchi au tarif rapide en vigueur, le cachet de la poste faisant foi.

4 - QUALIFICATION DES JOUEURS

4.1 - QUALIFICATION PAR LA LICENCE

- a) Le joueur doit présenter au Juge-arbitre un document officiel permettant de vérifier l'exactitude de sa licenciation et sa situation vis-à-vis du certificat médical.
Si la mention « certificat médical fourni » figure sur le document présenté, le joueur est autorisé à jouer.
Si la mention « sans pratique sportive » figure sur le document présenté, il doit fournir un certificat médical indépendant en cours de validité.
Pour vérifier qu'un joueur ou une joueuse soit licencié on peut utiliser les moyens suivants :
- Attestation de licence personnelle imprimée.
 - Attestation de licence collective imprimée.
 - Accès à Internet à l'adresse suivante : <http://www.fft.com/licence>
 - Accès à la base de données fédérales à l'adresse suivante : <http://spid.fft.com/spid/home.do>
 - Accès à l'application « FFTT » pour Smartphones.
- b) S'il ne peut pas justifier qu'il est licencié, il n'est pas autorisé à jouer.
- c) Tout joueur qui participe à une rencontre, alors que sa licence n'est pas demandée pour la saison en cours, sera considéré comme joueur non qualifié et sanctionné comme tel, avec les conséquences qui en découlent pour son équipe.
- d) Une rencontre reportée ou à rejouer ne peut se jouer qu'avec les joueurs qualifiés à la date initiale de la rencontre.

- e) Les personnes figurant sur le « banc », situé à proximité de l'aire de jeu, doivent être licenciées. Le juge-arbitre doit s'assurer **que ces personnes sont licenciées**.

4.2 - BRULAGE

4.2.1 - REGLES GENERALES DE BRULAGE

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 la commission sportive. 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.

Le brûlage est remis à zéro à la fin de chaque phase.

Au titre de la 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 (voir exemple de tableau de correspondance ci-après) afin de définir les correspondances 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, la participation de l'équipe portant le plus petit numéro est entérinée, les autres sont à annuler avec toutes les conséquences qui en découlent.

Lors de la 2^{ème} journée, une équipe ne peut pas comporter plus de deux joueurs ayant disputé la 1^{ère} journée dans une équipe de numéro inférieur.

Un joueur ayant disputé deux rencontres, consécutives ou non lors d'une même phase, au titre d'une même équipe ou d'équipes différentes ne peut plus participer au championnat dans une équipe dont le numéro est supérieur à cette ou ces équipes (exemple : un joueur **qui** a participé à deux rencontres en équipe 2 ne peut plus jouer en équipe 3 et en équipe 4 lors de cette phase). La qualification de tout joueur est à reconsidérer après chaque journée à laquelle ce joueur a participé.

Lorsqu'une association **a** 2 équipes dans une même poule, **un joueur qui a** disputé une rencontre avec une de ces 2 équipes ne **peut plus jouer dans l'autre équipe**.

Lorsqu'une féminine participe alternativement au championnat masculin et au championnat féminin, les règles générales s'appliquent pour chaque championnat (il n'y a aucune correspondance entre les deux championnats).

4.2.2 - Exemple d'application

Une association ou un club possède 5 équipes. La simulation transcrite dans le tableau suivant montre l'évolution de la qualification du joueur X au fur et à mesure de sa participation au championnat.

Evolution dans chaque équipe du joueur X après chaque tour

Joueur X	Equipe 1	Equipe 2	Equipe 3	Equipe 4	Equipe 5	
Tour 1		X				
Tour 2					X	Après ce tour qualifié équipe 5
Tour 3				X		Après ce tour qualifié équipe 4
Tour 4			X			Après ce tour qualifié équipe 3
Tour 5		X				Après ce tour qualifié équipe 2
Tour 6	X					Après ce tour qualifié équipe 2
Tour 7	X					Après ce tour qualifié équipe 1

4.2.3 - Cas de la dernière division

Aucun brûlage n'est appliqué entre les équipes évoluant dans la dernière division. Un joueur peut jouer indifféremment dans n'importe quelle équipe de cette division, même s'il a joué 1 fois dans une division supérieure.

5 – REPORT, RETARD, FORFAIT et RENCONTRE INTERROMPUE

5.1. REPORT ET AVANCEMENT DE DATE

- a) Toutes les dates portées aux différents calendriers sont impératives. Toutefois, un avancement de date peut être autorisé **en effectuant la demande par « SPID mon club »**.
La procédure est la même pour le changement éventuel de salle.
- b) Dans le cas de sélection ou d'un stage de sélection, l'association d'un joueur concerné peut demander le report de la rencontre, la décision appartient à la commission sportive départementale.
Une sélection nationale peut faire reporter les épreuves nationales, régionales et départementales.
Une sélection régionale ne peut faire reporter que les épreuves régionales et départementales.
Cependant, si l'organisme sélectionneur a demandé et obtenu l'accord de l'instance supérieure intéressée, la rencontre prévue au niveau supérieur à celui de la sélection peut être reportée.

En dehors des cas prévus **au paragraphe** b, le report de d'une rencontre est exceptionnel et du seul ressort de la commission sportive départementale.

5.2 - RETARD

Si une équipe 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. **Si l'équipe a prévenu de son retard** ce délai est porté à une heure. L'équipe doit avoir **prévenu** 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.

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

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 parties restantes.

5.3 – FORFAIT

5.3.1 - Généralités

- a) 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 départementale qui peut, s'il y a lieu et suivant les circonstances, moduler la sanction. Celle-ci peut aller de la pénalité simple à l'exclusion de la compétition avec des sanctions financières. Le montant des pénalités et sanctions est proposé par la Commission Sportive Départementale et entériné par le Comité Directeur Départemental.
- b) Quatre cas peuvent se présenter qui sont les suivants :
- Forfait simple
 - Forfait général
 - Forfait au cours de la dernière journée de championnat de la saison
 - Forfait au cours d'une rencontre de repêchage

5.3.2 - Forfait Simple

- a) L'équipe qui déclare forfait doit aviser son adversaire et la commission sportive départementale 15 jours avant la date fixée pour la rencontre, sauf cas de force majeure.
- b) Lorsqu'une équipe est déclarée forfait, une pénalité financière est infligée à l'association fautive.
- c) En cas de forfait sur ses tables, la sanction envers l'équipe fautive est la suivante : remboursement à l'équipe visiteuse des frais de déplacement aller et retour, si celle-ci s'est réellement déplacée.

5.3.3 - Forfait Général

- A) Une équipe d'une association est forfait général à la suite de deux forfaits simples consécutifs ou non. L'association peut demander le forfait général pour une de ses équipes.
- B) Lorsqu'une équipe d'une association est déclarée forfait général dans une division, elle est mise hors compétition pour la saison en cours, et recommence la compétition dans la plus basse division au début de la phase suivante ou saison suivante. Cette règle ne s'applique pas pour une équipe qui évolue dans la dernière division.
- C) Une équipe forfait général dans la dernière division avant la troisième journée de la phase 1 pourra se réengager en phase 2.
- D) Une équipe qui a fait un forfait général empêche toute équipe de numéro supérieur à accéder à la division supérieure avant la saison suivante, (sauf cas du paragraphe c).
- E) Une équipe de l'association qui a fait un forfait général entraîne la mise hors compétition pour la phase en cours de toutes les autres équipes de l'association d'un numéro supérieur et la descente de chacune de ces équipes dans la division inférieure pour la phase suivante ou le début du championnat suivant.
- F) Lorsqu'une équipe est mise hors compétition suite à un forfait général, tous ses résultats sont automatiquement annulés, et les points rencontrés acquis par ses adversaires sont annulés et retirés.

5.3.4 - Forfait au cours de la dernière journée de championnat de la saison

Un forfait est considéré comme tel au cours de la dernière journée de championnat de la saison si, après celle-ci, l'équipe ne doit plus disputer de rencontre pour la saison sportive en cours.

Le forfait au cours de la dernière journée de championnat de la saison entraîne la sanction suivante : application des sanctions financières d'un forfait simple et rétrogradation de l'équipe de deux divisions.

Si ce forfait correspond à la dernière rencontre d'une poule, les résultats vis-à-vis des autres équipes de la poule sont conservés.

Lorsqu'une équipe est exempte lors de la dernière rencontre d'une poule, un forfait lors de la rencontre précédente est un forfait simple.

Si ce forfait est le deuxième forfait de la saison, il y a lieu d'appliquer les règles du forfait général pour le reclassement de l'équipe la saison suivante, et les règles du forfait au cours de la dernière journée de championnat pour les résultats de l'équipe au cours de la saison.

5.4 - RENCONTRE INTERROMPUE

Lorsqu'une rencontre de championnat par équipes est **interrompue**, les raisons de l'arrêt sont laissées à l'appréciation de la commission sportive départementale. Plusieurs cas peuvent se présenter et doivent être réglés de la façon suivante :

a) l'une des 2 équipes a un total de points partie gagnés supérieur à la moitié des points partie gagnés possibles : le résultat est considéré comme acquis au moment de l'interruption.

b) Aucune des 2 équipes n'a un total de points partie gagnés supérieur à la moitié des points parties gagnés possibles. **Deux cas peuvent se présenter :**

1. Les causes de l'interruption sont inhérentes à l'une ou l'autre des associations en présence : les parties en cours et **qui restent** à jouer sont perdues par l'équipe responsable **de l'interruption. De plus, elle peut** être déclarée battue par pénalité en fonction des raisons de l'arrêt.

2. Les causes de l'interruption ne peuvent pas être imputées à l'une ou l'autre des associations représentées **par conséquent :**

- ☐ Le nombre de parties disputées est supérieur à la moitié des parties possibles : le résultat acquis au moment de l'interruption est entériné.
- ☐ 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.

6 - ARBITRAGE – LITIGES

6.1 - JUGE-ARBITRAGE ET ARBITRAGE DES RENCONTRES

6.1.1 - Juge-arbitrage des rencontres

Les rencontres sont placées sous l'autorité d'un juge-arbitre désigné par les commissions correspondantes d'arbitrage.

En cas d'absence du juge-arbitre officiellement désigné, il doit être fait appel, dans l'ordre, à un juge-arbitre officiel présent dans la salle dans l'ordre de l'échelon le plus élevé vers le moins élevé ou à un licencié accompagnateur de l'équipe visiteuse.

Si l'équipe visiteuse ne peut pas présenter une personne pour officier, l'équipe qui reçoit doit faire assurer ce rôle. A défaut, c'est le capitaine joueur ou non de l'équipe visiteuse qui tient cette fonction.

6.1.2- Arbitrage des parties

L'arbitrage des parties est assuré :

- par des arbitres nommés par la Commission fédérale d'arbitrage ou par les commissions régionales d'arbitrage ;
- à défaut, par des arbitres officiels non joueurs mis à disposition par l'association qui reçoit ;
- à défaut, par les joueurs de l'équipe qui reçoit. Le capitaine de l'équipe qui reçoit est responsable de l'exécution de cette mesure.

Dans les deux derniers cas :

- si les joueurs de l'équipe visiteuse expriment le souhait d'arbitrer avant le début de la rencontre, l'équipe qui reçoit ne peut pas s'opposer à cette demande. L'équipe visiteuse arbitrera la moitié du nombre de parties dans le groupe ou chacun des groupes ;
- si un arbitre officiel accompagne l'équipe visiteuse et que celle-ci le demande avant le début de la rencontre, le juge-arbitre peut désigner celui-ci pour arbitrer en alternance, les autres parties étant arbitrées par les arbitres officiels non joueurs mis à disposition par l'association qui reçoit ou à défaut par les joueurs de l'équipe qui reçoit.

6.2 - RESERVES ET RECLAMATIONS

1. Les réserves relatives à la qualification des joueurs doivent être inscrites sur la feuille de rencontre par le juge-arbitre 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.

2. Les réserves relatives aux conditions matérielles ou à la tenue des joueurs doivent être inscrites pour être recevables, au plus tard avant le début de la deuxième partie du ou des groupes.

3. Les réclamations concernant des faits précis, qui n'ont pas pu être résolus ou ne sont pas estimés résolus par le juge-arbitre.

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 pas s'opposer à l'inscription d'une réserve ou une réclamation sur la feuille de rencontre.

4. La réclamation doit être confirmée dans les 72 heures, par écrit, à la commission sportive, par l'association qui l'a formulée

5. Le juge-arbitre doit faire parvenir son rapport dans les 72 heures à la commission sportive intéressée, en précisant les faits et la décision qu'il a prise.

6.3 – TENUE

☐ La tenue sportive est obligatoire et doit être conforme aux règlements généraux de la Fédération.

☐ Si nécessaire, il incombe à l'équipe qui reçoit de changer sa tenue de telle façon que la couleur soit compatible avec la couleur de la balle qui a été choisie pour la rencontre.

Le juge-arbitre est chargé de faire respecter cette disposition et peut refuser l'accès à la table à un joueur qui ne s'y conforme pas.

☐ En cas d'absence du juge-arbitre désigné, des réserves concernant la tenue peuvent être déposées.

6.4. - DISCIPLINE

Le juge-arbitre a qualité pour demander **au représentant de l'association 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 seraient incompatibles avec l'esprit sportif et qui entraverait le déroulement normal de la rencontre. En tout état de cause, la rencontre ne **pourra se poursuivre** qu'après exécution de la sanction.

Dans le cas où la sanction ne serait pas exécutée, quel qu'en soit le motif, le juge-arbitre arrêtera la rencontre sur le résultat acquis à ce moment et enverra lui-même la feuille de rencontre, ainsi que son rapport, à la commission sportive départementale.

6.5 – SANCTIONS

- a) Tout non-respect du règlement du championnat par équipes peut entraîner une sanction sportive et/ou financière **décidée** par la commission sportive départementale.
- b) Dans un cas de tricherie manifeste, la Commission Sportive Départementale se réserve le droit **d'appliquer une** sanction sportive, **qui peut impliquer la rétrogradation de l'équipe** d'une ou plusieurs divisions. Cette descente pourra être assortie d'une impossibilité de remonter dans la division supérieure avant une date qui sera précisée **par la commission sportive départementale.**
- c) **Une association peut faire appel devant le Comité Directeur départemental suite à une sanction décidée par la commission sportive départementale.**
- d) **Une association peut faire appel devant le jury d'appel fédéral suite à une sanction décidée par le Comité Directeur départemental.**
- e) Une sanction **décidée** par le Comité Directeur départemental est susceptible d'appel devant le Comité Directeur de l'échelon supérieur. Ce Comité Directeur peut cependant déléguer à une autre instance de son échelon l'examen de cet appel.

7 - TARIFS DES PENALITES FINANCIERES

<input type="checkbox"/> Non transmission de la feuille de rencontre avant le mardi soir suivant la rencontre :	8 €
<input type="checkbox"/> Non saisie dans SPID du résultat de la feuille de rencontre avant le lundi soir suivant la rencontre :	8 €
<input type="checkbox"/> Dans SPID erreur de saisie	4€
<input type="checkbox"/> Mauvais modèle de feuille de rencontre :	8 €
<input type="checkbox"/> Expédition de la feuille de rencontre au mauvais destinataire :	8 €
<input type="checkbox"/> Désistement (15 jours avant la 1 ^{ère} journée) pas de pénalité financière, mais non remboursement des droits	
<input type="checkbox"/> Forfait général : montant de l'engagement	
<input type="checkbox"/> Forfait ou perte par pénalité :	32 €
<input type="checkbox"/> Feuille incorrectement remplie, illisible et mention manquante ou erronée (Chacune des deux associations devra régler la pénalité financière) :	
<input type="checkbox"/> N° de division ou de poule :	4 €
<input type="checkbox"/> Nom et, ou n° d'équipe :	4 €
<input type="checkbox"/> Date et, ou n° de la journée :	4 €
<input type="checkbox"/> Résultat partiel ou total :	4 €
<input type="checkbox"/> Signature du capitaine et, ou du J.A :	4 €
<input type="checkbox"/> Nombre de points classement des joueurs :	8 €
<input type="checkbox"/> Numéro de licence manquant ou n° erroné :	8 €
<input type="checkbox"/> Mauvaise composition d'équipe :	10 €
<input type="checkbox"/> Joueur non qualifié (joueur non licencié, licencié hors délai, etc....) :	10 €
<input type="checkbox"/> Caution pour réclamation adressée par pli recommandé ou pour appel :	80 €