

# CHAMPIONNAT PAR EQUIPES

Saison 2017-18

COMITE DE L'AUBE

Saison 2017-18

## Les Règlements Départementaux



### Dispositions Générales

#### Article 1 – Dispositions générales

Tous les articles des Règlements Sportifs de la FFTT (qui ne sont pas modifiés ci-dessous) s'appliquent au niveau départemental.

#### Article 2 – Juge-arbitrage

Le juge-arbitrage des rencontres est effectué par un juge-arbitre joueur de l'équipe recevant.

#### Article 3 – Arbitrage des parties

Chaque équipe devra arbitrer la moitié des rencontres. Suivant le plan d'arbitrage ci-dessous.

#### Plan d'Arbitrage par Équipes de 4 joueurs

PARTIES	ARBITRAGE	PARTIES	ARBITRAGE
A - W	D	C - Z	A
B - X	Z	Double 1	
C - Y	B	Double 2	
D - Z	W	A - Y	Z
A - X	C	C - W	B
B - W	Y	D - X	W
D - Y	X	B - Z	C

#### Articles 4 – Les équipes

Les équipes sont composées de 4 joueurs. (Règlements sportifs fédéraux)  
Lors d'une rencontre au niveau départemental, toutes les parties sont jouées.

Par niveau, il y a une poule de 8 équipes ou deux poules de six équipes (généralement)

Un club ne peut pas avoir plus de 2 équipes dans une même poule.

Si un club a 2 équipes au même niveau comportant 2 poules, l'équipe n°1 est placée à son rang. L'équipe n°2 est placée dans l'autre poule.

Si un club a 2 équipes au même niveau ne comportant qu'une poule, les équipes seront placées de manière à se rencontrer lors de la première journée. Ensuite tout joueur ayant joué dans l'une des 2 équipes ne pourra plus jouer dans l'autre pendant toute la durée de cette phase.

#### Article 5 – Rencontres et classements

Il y a deux phases par saisons, avec montée(s) et descente(s) à l'issue de chacune d'elles.

Lorsqu'un niveau comporte deux poules, il y a des rencontres de classement.

L'attribution des numéros de rencontre se fait selon la procédure suivante :  
Le 1er de la poule A sera N°1

Le 1er de la poule B sera N°2

Le 2ème de la poule A sera N°3

Le 2ème de la poule B sera N°4

Et ainsi de suite suivant ce modèle.

L'ordre des rencontres est :

1ère journée 1 contre 4 et 3 contre 2

2ème journée 2 contre 1 et 4 contre 3

La 3ème journée est celle ayant eu lieu en poule ; elle n'est pas rejouée mais compte dans le classement final.

Il est possible d'avancer (pas de reculer) l'heure ou/et la date des rencontres. En plus de l'accord des 2 clubs, il faut prévenir le président de la commission sportive ou à défaut le président du comité de l'Aube.

#### Article 6 – Engagements

Les engagements se font au plus tard le 31 juillet de la saison en cours (sauf pour le niveau D3 où un délai est accordé jusqu'au 7 septembre).

#### Article 7 – Droits d'engagement

Chaque année le Comité de l'Aube fixe le montant des droits d'engagement aux différents niveaux du championnat départemental.

#### Article 8 – Amendes

##### Article 8.1 – Premier forfait

En cas de premier forfait pour la phase (absence d'une équipe), le Club se voit confisquer sa caution et doit la régler à nouveau pour pouvoir continuer à évoluer en championnat par équipes.

##### Article 8.2 – Deuxième forfait

Un deuxième forfait au cours de la même phase se traduit par un forfait général et la sanction infligée est celle définie par les règlements fédéraux.

Si cette dernière n'est pas la dernière équipe (du club) engagée, toutes les autres équipes subissent la même sanction.

##### Article 8.3 – Forfait général

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 une division en dessous au début de la phase suivante.

Lorsqu'une équipe est mise hors compétition, tous ses résultats sont automatiquement annulés ainsi que les points résultats acquis contre cette équipe par ses adversaires.

##### Article 8.4 – Équipe incomplète

Une équipe comportant un seul joueur absent est considérée incomplète.

# CHAMPIONNAT PAR EQUIPES

Saison 2017-18

COMITE DE L'AUBE

Saison 2017-18



## Les Règlements Départementaux

Si deux ou plusieurs joueurs sont absents, la rencontre a lieu avec les joueurs présents, mais la commission sportive déclarera cette équipe « forfait » avec les conséquences qui en découlent.

Si un joueur est « brûlé », il sera considéré comme absent.

Toute équipe incomplète (sauf en D3) ne se verra infliger qu'une amende de 15,00 €, seulement.

L'équipe recevante doit saisir les résultats de la rencontre, ainsi que les résultats individuels de chaque licencié (voir « Saisie des résultats page5 »).

La non-saisie du résultat d'une équipe dans les 48 h qui suivent la rencontre est sanctionnée d'une pénalité financière de 3,00 €.

La non-saisie des résultats individuels est sanctionnée d'une pénalité financière de 5,00 € par feuille.

Les clubs ont la possibilité, moyennant finance (1,00 € par feuille), de demander au comité de saisir ces résultats individuels.

### Article 9 – Participation des féminines

Les féminines sont autorisées à participer à ces niveaux de championnat, sans limitation de nombre (dans le respect des règlements fédéraux).

### NIVEAU PREREGIONAL

#### Article 10

Les deux poules de pré-régional comportent 6 équipes.

#### Article 11 – Montée et descente

L'équipe terminant à la 1ère place accède à l'échelon régional à la fin de la phase.

A la fin de la première phase de l'année 2017-2018, exceptionnellement deux équipes de pré-régionale accéderont à la R4.

En cas de refus de monter, d'une ou des deux équipes, c'est la 3ème qui accède à la division supérieure. En cas de nouveau refus, la place sera laissée à l'appréciation de la CSR.

#### Article 12 – Date et heure des rencontres

Les rencontres ont lieu le dimanche à 9h30, suivant le calendrier élaboré en début de phase.

### NIVEAU DEPARTEMENTAL 1, 2 ET 3

#### Article 14 – Date et heure des rencontres

Les rencontres ont lieu le samedi à 16h00 suivant le calendrier élaboré en début de phase. Il est possible d'avancer l'heure ou/et la date ; en plus de l'accord des 2 clubs, il faut prévenir le président de la commission sportive.

#### Article 15 – Montée et descente

Les équipes terminant 1ère et 2ème accèdent à l'échelon supérieur.

En cas de refus de monter, d'une ou des deux équipes, c'est la 3ème qui accède à la division supérieure. En cas de nouveau refus, le descendant de la division supérieure est maintenu.

# CHAMPIONNAT PAR EQUIPES

Saison 2017-18

COMITE DE L'AUBE

Saison 2017-18



## Les Règlements Départementaux

### SAISIE DES RESULTATS DE CHAM-

#### Article 17.1

L'accès à « l'espace Mon Club » est ouvert à tous les clubs de la FFFTT, à partir du site [fftt.com](http://fftt.com) dans l'espace <http://fftt.com/monclub>

Cette connexion n'est pas décomptée des 50 accès mensuels autorisés dans le SPID.

Pour accéder aux fonctionnalités vous devez simplement disposer de votre numéro de club et de votre mot de passe SPID.

Celui-ci vous a été communiqué par votre organisme gestionnaire (ligue ou comité départemental), à votre responsable de club.

#### Article 17.2

Après identification, vous verrez apparaître à l'écran votre numéro de club et votre « domaine », c'est-à-dire pour un club le code du comité départemental.

En premier lieu, vous devez choisir l'organisme (« COMITE » puis D10 -AUBE).

Choisissez ensuite la division.

Puis choisissez maintenant la poule désirée.

La saisie des résultats d'une journée est ouverte 10 jours avant et reste disponible 48 h après (rencontre le samedi : saisie possible jusqu'au lundi soir). Tant que la journée est disponible, vous pouvez revenir sur votre enregistrement. Ainsi en cas d'erreur, vous pouvez vous-même procéder aux rectifications.

Au-delà du délai autorisé, c'est l'organisme en charge des résultats qui pourra faire la saisie ou modifications.

#### Article 17.3

C'est le club recevant qui doit effectuer la saisie.

Après avoir choisi la rencontre concernant votre club, vous devez dans un premier temps saisir le score glo-

bal (10-3 par exemple).

Pour ce faire, cliquez sur le bouton « Mise à jour scores ». Ensuite validez puis confirmez le score.

Cas particuliers :

Victoire par forfait : saisir le score du club vainqueur : 10, score du club perdant : F.

Après cette opération, saisir le détail de la feuille de rencontre. Pour ce faire, cliquez sur le + qui se trouve en bout de ligne (un + gris indique que la feuille n'a pas encore été saisie. Dans le cas contraire, le + est de couleur orange.

Cet écran va vous permettre de faire la composition des équipes et de saisir ensuite les scores des parties. Par défaut, la lettre A est affectée à l'équipe recevant et X à l'équipe qui se déplace.

Si le tirage au sort a décidé du contraire, cliquez sur le bouton « Inverser ». Vous verrez alors les équipes s'inverser.

Vous devez maintenant en face de chaque lettre saisir le numéro de licence. Le passage à la case suivante se fait en appuyant sur la touche « Entrée » ou « Tab ».

Dans le cas où le numéro est illisible ou manque, vous pouvez cliquer sur la lettre. Cette action vous ouvrira une fenêtre comportant la liste de tous les licenciés du club, par ordre alphabétique. Cliquez sur le nom désiré, le numéro sera mis automatiquement dans la bonne case et le curseur passera à la case suivante. Vous pouvez ainsi saisir l'ensemble de l'équipe en cliquant sur les noms. Vous pouvez procéder ainsi pour l'autre équipe. Pour indiquer un joueur absent, laissez la case vide.

Après avoir saisi vos compositions d'équipes, cliquez sur le bouton « Vérifier ».

Vous verrez ainsi les éventuels problèmes (numéros de licence inexistants, joueurs n'appartenant pas au club ou à l'entente). Tant que des problèmes subsistent, vous ne pourrez pas valider l'équipe.

Lorsque les compositions sont correctes, vous pouvez appuyer sur le bouton « valider les équipes ». Les problèmes de qualification ou de brûlages seront détectés plus tard.

Les parties sont générées et affichées. Vous pouvez voir sous la composition des équipes les touches disponibles pour la saisie (0, 1, 2, 3). Exemple : Touche 0 donnera le score 0-1 etc.

Indiquez les parties gagnées par forfait avec la touche 2 ( F-1 : le joueur de l'équipe A est forfait) ou la touche 3 ( 1-F : le joueur de l'équipe X est forfait).

Une partie non jouée sera indiquée sans rien.

A l'issue de cette saisie, vous pouvez enregistrer la feuille.