



REGLES DE PARTICIPATION AUX COMPETITIONS

LICENCIATION

Règlement Administratif Fédéral Chapitre 6 Article II. 606.1

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 présenté » figure sur le document présenté, le joueur est autorisé à jouer.

Si la mention « ni entraînement, ni compétition » ne figure sur le document présenté, il doit fournir un certificat médical indépendant en cours de validité.

S'il ne peut pas justifier de sa licenciation, il n'est pas autorisé à jouer.

Article II.606. 2 – Documents attestant de la licenciation

Pour vérifier l'exactitude de la licenciation d'un joueur, il convient d'utiliser l'un des moyens ci-dessous :

- Attestation de licence personnelle au format PDF (imprimée ou en format informatique),
- Attestation de licence collective au format PDF (imprimée ou en format informatique),
- Accès à Internet à l'adresse suivante : <http://www.fft.com/licence>,
- Accès à la base de données fédérale à l'adresse suivante : <http://spid.fft.com/spid/home.do>,
- Accès à l'application « Smart Ping » pour Smartphones (Androïd et IOS).

Règlement administratif départemental, applicable à toutes les épreuves départementales

Même procédure que le règlement administratif Fédéral.

Les attestations personnelles et collectives devant être éditées à chaque phase, il sera autorisé dans les épreuves départementales qu'un joueur présentant son attestation personnelle ou collective de la 1ère phase au cours de la 2ème phase soit autorisé à jouer, en respectant la réglementation sur la certification médicale.

Dans ce cas où le joueur ne justifierait pas de sa licenciation dans toutes les épreuves départementales, une pénalité financière sera infligée au club du joueur fautif.

Art 1 – CONDITIONS DE PARTICIPATION

Les Interclubs sont organisés pour les catégories suivantes :

M15/18	Joueurs de moins de 18 ou 15 ans
M13	Joueurs de moins de 13 ans
M11	Joueurs de moins de 11 ans

Chaque équipe est composée de trois joueurs. Une équipe ne peut comporter que 2 mutés et 2 étrangers. Les équipes doivent être complètes et la mixité est acceptée.

En cas de non confirmation de l'engagement ou non-paiement (de l'engagement ou des pénalités), l'équipe ou les équipes de l'association peuvent être retirées de la compétition avec les conséquences qui en découlent.

Les joueurs ou joueuses doivent être physiquement présents au pointage de la première rencontre pour pouvoir participer à une rencontre de cette compétition.

Le règlement disciplinaire relatif aux cartons infligés aux joueurs et joueuses est applicable pour ce championnat.

Art 2 – MATERIEL ET TENUE

Les règles à observer concernant notamment le matériel et la tenue sont celles régissant le Championnat de France par équipes. La tenue uniforme (short et maillot) aux couleurs du club est vivement recommandée pour chaque joueur et joueuse.

Les rencontres doivent se dérouler exclusivement avec des balles plastique

Art 3 – DEROULEMENT DES RENCONTRES

Le choix des lettres (A ou X) de chaque équipe se fait par tirage au sort par le juge-arbitre.

Les trois joueurs d'une équipe sont désignés par A, B et C, les trois joueurs de l'équipe adverse par X, Y et Z. Leur placement sur la feuille est libre.

La rencontre se dispute sur une ou deux tables. L'ordre des parties est : AY – BX – CZ – AX - BY.

Les parties se déroulent au meilleur des 5 manches (3 manches gagnantes).

Art 4 – ARRET DES RENCONTRES

La rencontre est arrêtée dès que l'une des 2 équipes a gagné trois parties dans l'ordre de la feuille de rencontre.

Toute partie commencée doit se terminer.

Art 5 – FORMULE DE LA COMPETITION

L'épreuve se déroule sans poule. Chaque équipe joue au minimum 3 rencontres sur le principe suivant :

- Les vainqueurs du premier tour se rencontrent lors du second tour.
- Les perdants du premier tour se rencontrent lors du second tour.

- Les vainqueurs du second tour se rencontrent lors du troisième tour.
- Les perdants du second tour se rencontrent lors du troisième tour.

A chaque tour les équipes ayant le même nombre de victoires se rencontreront dans la mesure du possible

5.1 Affectation des équipes pour le premier tour

Les équipes seront classées en fonction de la moyenne des points classements des 2 meilleurs joueurs ou joueuses physiquement présent(e)s.

5.2 Horaires

L'horaire de début de la compétition est 10 heures. La dernière rencontre est lancée au plus tard à 17h00. Aucune rencontre n'est lancée après cet horaire afin de permettre de terminer la compétition à un horaire convenable.

Art 6 – CLASSEMENT DES EQUIPES

Un classement est établi par catégorie :

- Une victoire par 3 à 0 rapporte 5 points à son équipe.
- Une victoire par 3 à 1 rapporte 4 points à son équipe.
- Une victoire par 3 à 2 rapporte 3 points à son équipe.
- Une défaite par 2 à 3 rapporte 2 points à son équipe.
- Une défaite par 1 à 3 rapporte 1 point à son équipe.
- Une défaite par 0 à 3 rapporte 0 point à son équipe.

A la fin de la journée, le classement est établi dans l'ordre des critères suivants :

- a) Ratio du nombre de victoires de l'équipe / nombre de rencontres disputées
- b) Ratio du nombre de points de l'équipe / nombre de rencontres disputées.
- c) Nombre de victoire par 3 à 0 puis par 3 à 1 puis par 3 à 2.

Art 7 – POINTAGE

Le pointage des joueurs s'effectuera, pour toutes les catégories, une demi-heure avant le début de l'épreuve pour la catégorie concernée.

Art 8 – RETARD

Un joueur (ou une joueuse) absent(e) à l'appel de sa première partie pourra disputer son éventuelle seconde partie, mais son résultat ne sera pas pris en compte pour le résultat de la rencontre.

Art 9 – FORFAIT

Une équipe absente une demi-heure après l'heure de pointage, c'est à dire au début de l'épreuve, sera déclarée forfait général. Une pénalité financière sera infligée à son club.

Art 10 – CHALLENGE DES JEUNES

Cette épreuve attribue des points au challenge des Jeunes. Cf. Challenge des Jeunes.