



**LIGUE
AUVERGNE
RHÔNE ALPES**



Règlements des Rencontres par Équipes en Auvergne-Rhône-Alpes

Dispositions Générales

Les présents règlements s'appuient sur les Règlements Administratifs et Sportifs de la FFT, version 2019, ci-après dénommés **RA FFT et **RS FFT**.**

Ce livret est un point d'appui aux Règlements Particuliers de chaque Compétition par équipe sur notre territoire.

Chaque compétition devra préciser :

- **les formats de jeu,**
- **les formats de rencontre,**
- **la nécessité éventuelle de l'arbitrage,**
- **etc.**

Article A. Entente d'Équipes

Selon les compétitions, la création d'Entente d'équipes entre clubs peut être autorisée. L'organisateur doit alors en préciser les contours dans ses **Dispositions Particulières** :

- conditions d'engagements ;
- participation ou non au mécanisme de montée/descente ;
- etc.

Article B. Ouverture entre les Championnats Départementaux

- (a) Dans l'intérêt des compétitions, les Organismes de Championnats Départementaux sont libres de faire jouer des équipes de clubs qui ne sont pas affiliés à leur territoire.
- (b) Sous réserve d'acceptation des Organismes, un club peut faire la demande de jouer dans un autre Championnat que celui du département auquel il est rattaché (tout en restant au sein de la Ligue Auvergne-Rhône-Alpes).

Article C. Les règles incontournables

Rappel des règlements FFT : « *Au cours d'une même année sportive, un même joueur ne peut jouer en épreuves par équipes que pour un seul club affilié à la FFT.* »

C.1. Qualification et Statut Sportif des joueurs

- (a) Pour jouer en Championnat par équipes, la licence ne doit pas comporter l'une des mentions suivantes : « Non EQ » (Non Équipe), « ND » (classement Non Déterminé), ou « Hors Compétition ».
- (b) Tout compétiteur ne satisfaisant pas à ces conditions de licence ne pourra participer, sous peine de disqualification de son équipe pour les rencontres concernées.

C.2. Composition des équipes

- (a) Lors de chaque rencontre, la participation des joueurs « NvEQ » est limitée :
 - à 1 joueur si la rencontre comprend 3 simples ou moins
 - à 2 joueurs si la rencontre comprend 4 simples
- (b) Dans le cas de Championnat par Équipes en catégorie d'âge qualificatif au Championnat de France, aucun joueur ne peut participer à 2 épreuves de catégories d'âge différentes.
- (c) Pour toute rencontre prévue initialement le même weekend (*même si celle-ci a été avancée ou reportée*), un même joueur ne peut jouer dans deux équipes différentes, toutes divisions confondues (*ligue et comités*).
- (d) Les compositions doivent tenir compte du classement des joueurs au jour effectif de la rencontre.

En particulier, pensez aux classements mensuels

L'article C doit être complété, au choix de l'organisateur, par les dispositions :

- de l'Article D. **OPTION A** : Liste de joueurs
- ou de l'Article D. **OPTION B** : Hiérarchie stricte des classements

Article D. OPTION A Utilisation du mécanisme de Listes de joueurs

Ces dispositions sont en complément de l'Article C des présents règlements.

D.1. Inscription des équipes

- (a) Le club doit communiquer à l'organisateur de la compétition, dans les délais fixés par la commission compétente, une liste de joueurs, ordonnée suivant leurs classements.
- (b) Cette liste ne peut comporter qu'un maximum de 3 joueurs ayant le statut « NvEQ » (nouvellement équipe).
- (c) L'organisateur fixe une date butoir de saisie de ces listes. Au-delà de cette date, il n'est plus possible d'ajouter des joueurs.

D.2. Joueurs Brûlés

- (a) Cette liste doit comporter au minimum autant de joueurs que nécessaire pour assurer une rencontre suivant le format de la compétition. Ces joueurs sont dits « brûlés » (ex. : 4 joueurs dans le cas de rencontres ayant 4 simples et 2 doubles)
- (b) Un joueur brûlé ne peut en aucun cas figurer dans la composition d'une équipe inférieure. Il peut néanmoins être déclaré dans une équipe supérieure.
- (c) Dans une même épreuve, si le club a plusieurs équipes engagées, alors la liste des joueurs brûlés doit respecter l'ordre des classements d'une liste à l'autre (au moment de la saisie).

D.3. Qualification et Statut Sportif des joueurs

- (a) La participation à cette compétition est **interdite** à tout joueur ne figurant pas sur la liste préalablement déclarée.
- (b) Dans le cas d'une équipe « dernière », tout joueur de classement inférieur ou égal au moins bien classé de la liste est considéré comme faisant partie de cette liste (sans limite de nombre). Il en va de même si le club n'a qu'une seule équipe dans l'épreuve concernée.

D.4. Composition des équipes

- (a) À chaque rencontre, la composition d'équipe doit être issue des listes préalablement déclarées.
- (b) **On ne s'occupe pas de la hiérarchie des classements d'une équipe à l'autre.** Un joueur d'une équipe inférieure peut donc être mieux classé qu'un joueur d'une équipe supérieure, du moment qu'on respecte les listes déclarées.



« Si t'es dans la liste,
tu peux jouer... sinon,
tu ne peux pas ! »

Article D. **OPTION B** Application Stricte de la hiérarchie des classements

Ces dispositions sont en complément de l'Article C des présents règlements.

D.1. Inscription des équipes

- (a) L'organisateur peut demander au club de déclarer un certain nombre de joueurs par équipe, en particulier afin de constituer les poules et/ou tableaux.

D.2. Qualification et Statut Sportif des joueurs

- (a) En application des **RS FFT 89.A.3**, tout compétiteur devra obligatoirement avoir sa licence de la saison en cours enregistrée au plus tard **la veille de la 1^{ère} journée de la compétition par équipes** à laquelle il participe.

D.3. Composition des équipes

- (a) À chaque rencontre, la hiérarchie des classements doit être strictement respectée d'une équipe à l'autre. Ainsi, en cas de multiples équipes inscrites dans la même épreuve, le moins bien classé d'une équipe doit toujours être au moins aussi bien classé que le 1^{er} d'une équipe inférieure.
- (b) Dans le cas où la compétition est constituée d'au moins une phase de poules suivie d'une phase finale en Tableau, seuls les joueurs ayant participé à au moins une rencontre de poule peuvent être alignés en phase Tableau.



Pour chaque compétition par équipes, l'Organisateur doit choisir :

- soit d'utiliser le mécanisme des Liste de Joueurs (**Article D. OPTION A**),
- soit d'appliquer strictement la hiérarchie des classements (**Article D. OPTION B**)

L'application stricte de la hiérarchie des classements permet d'éventuellement autoriser des joueurs licenciés très tardivement à jouer en équipe...

Cependant, dans ce cadre, on doit respecter jusqu'au bout la hiérarchie des classements d'une équipe à l'autre : ce qui veut dire que suivant les manques de joueurs, on pioche dans les équipes inférieures, quitte à casser une certaine cohésion dans les compétiteurs d'une équipe.

Cet écueil est évité par le mécanisme de « Liste de Joueurs » : en début de championnat, on déclare les joueurs susceptibles de jouer dans une équipe. Du début à la fin des rencontres, l'équipe sera composée exclusivement des joueurs de la liste, sans s'occuper des autres équipes.

On préserve ainsi un certain « esprit d'équipe » ☺

Article E. Reports de Rencontre

E.1. Conditions des reports

- (a) Seuls les reports dus aux mauvaises conditions climatiques sont autorisés.
- (b) Afin de mettre à jour la date sur *Gestion Sportive*, tout report doit faire l'objet d'une information par mail à la commission compétente, le soir de la date initiale (*pas avant*), en précisant la **cause** et la **date** du report.
- (c) L'organisateur est tenu de communiquer des **dates officielles de report** pour chaque rencontre.
- (d) L'organisateur est tenu de communiquer des **dates butoirs** pour jouer les rencontres (*les dates butoirs pouvant être les dates officielles de report*).
- (e) En cas de report, c'est la date officielle du report qui doit être utilisée, sauf si les 2 capitaines font part de leur accord par mail à l'organisateur. Cependant, il est important de souligner que ces reports doivent respecter les articles (a) et (d) précédents.
- (f) Si la rencontre a été reportée et que l'équipe visiteuse s'était déplacée, la rencontre reportée doit alors se dérouler prioritairement dans le club de l'équipe visiteuse.
- (g) Tout report non autorisé sera sanctionné par une disqualification de l'équipe visitée.

E.2. Rencontres inachevées

- (a) Toute rencontre inachevée et reportée à un jour ultérieur doit être recommencée intégralement (*la composition des équipes peut être modifiée*).
- (b) Le Juge-Arbitre doit envoyer la *Feuille de Match* incomplète de la rencontre pour que les parties terminées soient comptabilisées dans le palmarès des joueurs.

E.3. Rencontres avancées

Une fois les calendriers promulgués et avec accord des 2 capitaines, une rencontre peut toujours être avancée par rapport à sa date officielle. Il faudra néanmoins en informer la commission compétente.

Article F. Forfait, Forfait Général, Disqualification – Sanctions Financières

Les dispositions ci-après s'appliquent à tous les Championnats par équipe sur le territoire de la Ligue, sauf mention contraire par l'organisateur.

- (a) Les amendes stipulées ci-après sont à régler par le club, à l'organisateur.
- (b) Le club ne peut en aucun cas inscrire d'équipe dans une compétition tant qu'il ne s'est pas acquitté de ses amendes.
- (c) Le forfait d'une équipe est sanctionné d'une amende de 50€.
- (d) Le forfait général d'une équipe est sanctionné d'une amende de 100€.
- (e) Dans le cas de disqualifications uniques ou générales, il appartient à la commission juridictionnelle compétente de les assimiler ou non à des forfaits donnant lieu à sanction financière.

RS FFT 113 : « *L'équipe déclarant deux fois forfait lors d'un championnat se déroulant par poules est automatiquement forfait général [...] »*



Article G. Juge-Arbitrage et Arbitrage

- (a) Pour toute rencontre, la présence d'un Juge-Arbitre (JAE) est **obligatoire**. La rencontre se joue sous sa responsabilité.
- (b) En cas de réclamation ou de litige, c'est à lui que la Commission décisionnaire compétente s'adressera avant toute décision.
- (c) Avant le lancement des parties, il appartient au Juge-Arbitre de vérifier la qualification des joueurs présentés par les capitaines ainsi que leur identité (pièce d'identité à présenter). Le constat a posteriori de la présence de joueurs non qualifiés entraînera la disqualification des équipes concernées sur ces rencontres.

Article H. Résultats des Rencontres et Classements des équipes

- (a) Sauf disposition particulière, chaque partie gagnée (simple et double) rapporte 1 point.
- (b) À l'issue des rencontres en phase de poules, chaque équipe est créditée de :
 - 3 points par victoire
 - 2 points par résultat nul
 - 1 point par défaite
 - -1 point en cas de disqualification
 - -2 points en cas de forfait
- (c) En cas d'égalité de points entre plusieurs équipes à l'issue d'une phase par poules, leur classement est établi en tenant compte, à l'occasion de toutes les rencontres :
 - de la différence des scores des rencontres gagnées et perdues par chacune d'elles (*par score de rencontre, on entend le résultat final de la rencontre*) ;
 - puis, en cas de nouvelle égalité, de la différence des nombres de manches gagnées et perdues par chacune d'elles (*rappel : le super-jeu-décisif est une manche*);
 - puis en cas de nouvelle égalité, de la différence des nombres de jeux gagnés et perdus par chacune d'elles.
- (d) Lorsque les équipes à égalité n'ont pu être départagées par les méthodes successives décrites ci-dessus, ces mêmes méthodes doivent être appliquées aux seuls résultats des rencontres les ayant opposées, avant un éventuel recours au tirage au sort.
- (e) L'équipe ayant déclaré forfait ou ayant été disqualifiée lors d'une rencontre de poule se verra attribuer une défaite sur un score forfaitaire correspondant au nombre total de points qu'il y a en jeu pour la rencontre. Pour les calculs de manches et de jeux, on applique le plus grand écart possible suivant le format de jeu (*par exemple 6/0 6/0 si les manches sont en 6 jeux*).
- (f) Dans le cas d'une rencontre à élimination directe (Tableau), si les 2 équipes sont à égalité de points à l'issue des parties de simples et de doubles, on procède à un double décisif en un super-jeu-décisif (**RS FFT 118.5**).

Article I. Saisie des résultats

La saisie de la **Feuille de Match** dans l'application **Gestion Sportive** est **obligatoire**.

- (a) Elle doit être effectuée par le Juge-Arbitre, le jour de la rencontre.
- (b) En plus des résultats proprement dits, il est impératif de saisir les coordonnées des Capitaines, du Juge-Arbitre, et des éventuels Arbitres.
- (c) Le manque de saisie du nom du Juge-Arbitre sera bloquant.



Parfois, hélas, ça se passe mal...

Un problème ? Un litige ? Un conflit ?
Sachez qui contacter !

Les Commissions Organisatrices sont toujours sources de conseil, voire de médiation avant un réel conflit/litige.

N'hésitez pas à les contacter.



- Joueur hors liste / inscrit hors délais
- Joueur aligné sur 2 équipes un même weekend
- Hiérarchie des classements non respectée
- Classement mensuel non respecté
- Format de jeu non respecté
- ...

Commission Sportive Organisatrice

Suivant la division d'inscription de votre équipe, il faudra donc contacter les organisateurs au niveau « Ligue » ou au niveau « Départemental ».
Vérifiez bien ces informations avant le début du championnat.

- Contestation sur changement de club

- Joueur NEQ (Non Équipe)
- Joueur ND (ancien « bon classé »)
- Désaccord sur date de report
- Désaccord sur feuille de match
- Désaccord entre équipes et Commission organisatrice
- ...

- Injures, menace, violence, ...
- Fausse identité, corruption, ...
- Refus de présenter sa licence au JA
- ...

**Commission
Régionale
des Conflits
Sportifs**

**Commission
Fédérale des
Conflits
Sportifs**

—→ Saisie en 1ère instance
- - -→ Saisie en Appel

**Commission
Régionale
des Litiges**

**Commission
Fédérale
des Litiges**