

REGLEMENT DU CHAMPIONNAT DE TENNIS DE TABLE

CDSMR 77 Saison 2019-2020

1. Ouverture du championnat.

Le championnat est ouvert à toutes les associations de Seine-et-Marne adhérentes à la F.N.S.M.R.

2. Règles du jeu.

Les règles du jeu sont les mêmes que celles en vigueur en F.F.T.T.

Les parties se déroulent en trois manches gagnantes de 11 pts.

3. Engagement des équipes.

Chaque association ayant engagé une ou plusieurs équipe(s), doit fournir, en début de saison, la liste nominative des joueurs de chaque équipe (6 joueurs maximum par équipe). Un joueur ne peut être inscrit que dans une seule équipe et ne peut en aucun cas en changer jusqu'à la fin de la seconde phase (sauf cas d'Extra Cf. article 12).

Cette liste doit parvenir au C.D.S.M.R. 77 avant le **1er NOVEMBRE de la saison en cours**.

Si pour une équipe, la liste n'atteint pas 6 joueurs, il sera possible, jusqu'au 31 décembre de la saison en cours, de rajouter un joueur qui s'inscrit au club en cours d'année. Celui-ci ne devra pas être licencié en F.F.T.T. ou en UFOLEP. Il devra avoir un niveau inférieur ou égal au joueur le plus fort de l'équipe. **Il est impératif** de prévenir le responsable de la division concernée. Passée cette date, aucun autre joueur ne pourra évoluer dans le championnat et si la liste n'est pas reçue, les joueurs ayant évolué dans une équipe avant le 1^{er} Novembre seront considérés comme membres définitifs de chaque équipe.

Dans le cas où un joueur aurait évolué dans deux équipes différentes avant le premier novembre, la commission sportive le considérera titulaire de l'équipe ayant le numéro le plus élevé (ex : choix pour Voinsles 1 par rapport à Voinsles 2) et qu'il a évolué comme extra dans les autres divisions.

Le championnat se déroulant en deux phases distinctes, il sera possible d'engager de nouvelles équipes avant le début de la deuxième phase.

Toute inscription d'équipe en début de saison est définitive pour les deux phases.

4. Droits d'engagement.

Les frais d'engagement sont de **30€** par équipe quelle que soit la phase d'inscription de l'équipe.

5. Engagement des joueurs.

Tout joueur doit être titulaire d'une licence SPORT EN MILIEU RURAL. Celle-ci doit être en règle (nom, prénom, date de naissance, certificat médical ...). Tout nouveau joueur n'ayant pas été inscrit sur « GESTAFFIL » au moins un jour avant son premier match n'est pas autorisé à participer aux rencontres. S'il joue quand même, les parties gagnées du joueur ne compteront pas et seront données à l'équipe adverse.

Pour les joueurs déjà licenciés lors de la saison précédente, si certains ont déjà participé à une ou plusieurs journée(s) ils ont jusqu'au 1^{er} novembre pour faire valider leur licence. Dans le cas contraire leurs parties gagnées ne compteront pas et seront données à/aux l'équipe(s) adverse(s).

6. Déroulement de la rencontre.

Les rencontres doivent être effectuées dans l'ordre indiqué sur la feuille de match. En accord avec les deux équipes, le double peut se jouer en dernier.

Les feuilles de match doivent être correctement remplies et de façon lisible avant chaque rencontre. Les résultats doivent être inscrits de façon soignée (niveaux ou classements, performances, nom, prénom, journée, lieu...).

ATTENTION, Certains joueurs ont un classement en SMR différent de leur classement F.F.T.T., **pensez à indiquer votre nombre de points SMR et non F.F.T.T.**

Les feuilles de match doivent être expédiées au **responsable de la division** au plus tard le **mardi** suivant la rencontre, cachet de la poste faisant foi. S'il ne la reçoit pas dans le délai imposé, l'équipe ayant la responsabilité de l'envoi peut être déclarée forfait si la commission juge cela nécessaire. Si une irrégularité ou un incident intervient pendant la rencontre, le capitaine pourra, s'il le désire, émettre des réserves ou des réclamations au dos de la feuille de rencontre. **Au bout de 2 forfaits dans la phase, l'équipe sera déclarée forfait pour l'ensemble des matchs de la phase. Les forfaits seront remis à zéro au début de la phase suivante.**

Le responsable de division validera le résultat à la réception de la feuille de match.

En aucun cas, une personne n'étant pas responsable de la compétition, n'est autorisée à prendre une sanction ou toute autre initiative empêchant la rencontre de se dérouler.

Pour permettre le bon déroulement de la rencontre, l'équipe qui reçoit, doit disposer d'au moins deux tables en bon état. Elle devra en outre fournir les balles de la rencontre et offrir un pot de l'amitié à la fin du match.

En fin de rencontre, envoyer un message au responsable de poule afin que ce dernier puisse mettre les résultats à jour sur le site.

7. Coaching.

Il est possible pour chaque joueur de recevoir des conseils d'une ou plusieurs personnes pendant une partie. Cependant ceci n'est possible qu'entre deux manches.

Tout conseil donné pendant le déroulement d'une manche est un manquement au règlement et un manque de fair-play caractérisé.

La règle FFTT sur le coaching à tout moment ne sera pas applicable pour les compétitions du CDSMR77.

8. Double.

Pour le double, il est autorisé de faire jouer un autre joueur que les 3 joueurs inscrits sur la feuille de match sans l'autorisation du capitaine adverse. Ce quatrième joueur présent sur la liste nominative devra être indiqué sur la feuille de match **avant le début de la rencontre.**

9. Balle plastique uniquement.

La Balle en plastique est la seule balle qui sera autorisée pendant les rencontres cette saison. Il est mentionné dessus 40+.

Ces balles sont exclusivement blanches il est donc interdit de porter un vêtement blanc lors des parties (CF article 17 *Matériel et tenue de sport*).

10. Envoi des résultats.

Les feuilles de match doivent être expédiées au **responsable de la division** au plus tard le **mardi** suivant la rencontre, cachet de la poste faisant foi. S'il ne la reçoit pas en temps et en heure, l'équipe recevant peut-être déclarée forfait.

En fin de rencontre, envoyer un message au responsable de poule afin que ce dernier puisse mettre le site à jour.

Pour informer les participants, si le responsable ne recevait pas la feuille de rencontre, la lettre « P » sera écrite sur le site devant l'équipe recevant la rencontre. Ce « P » signifie : « Pénalité, absence de feuille de rencontre » dans ce cas il faut que l'équipe recevant régularise cette situation dans les plus brefs délais.

IMPORTANT : Dans chaque division, le résultat doit être communiqué par mail au responsable de la poule qui saisira lui-même les résultats sur le site. Envoyez les résultats le plus tôt possible afin que le site puisse être mis à jour avant le tour suivant. Une photo bien faite envoyée par internet suffit.

Pour chaque envoi par mail, adressez une copie à Thomas MAHEU et Geoffrey DUPLAIX.

Liste des responsables de division : se référer au document « Correspondants TT 2019-2020 » reçu par les responsables de club.

Les scores seront validés sur le site par les responsables de poule après réception des feuilles de match.

11. Horaire des rencontres et retard.

Toutes les rencontres auront lieu le **vendredi soir vers 20H45**. La salle d'accueil doit être ouverte au maximum à **21h sauf cas exceptionnel (problème de disponibilité de la salle)**. En cas de retard, l'équipe se déplaçant devra prévenir l'équipe recevant la rencontre, **par correction** pour les personnes qui attendent. Si l'une des 2 équipes n'est pas présente **au plus tard à 21h30**, elle sera déclarée forfait.

En cas de retard d'une équipe, la rencontre doit impérativement commencer au plus tard à 21h45.

12. Report et avancement de rencontre.

Un seul report par phase sera autorisé par équipe en cas de force majeure. Il est impératif d'en faire la demande au responsable de la division au plus tard le mercredi précédent la rencontre. C'est à l'équipe demandeuse d'en formuler la demande au responsable de la division concerné et de communiquer **obligatoirement** la date du report.

La rencontre doit être jouée avant la rencontre suivante dans le cas contraire l'équipe demandeuse sera déclarée forfait.

En revanche, les clubs peuvent s'arranger entre eux pour avancer la rencontre sans autorisation du responsable de division.

Une équipe peut jouer avec 2 joueurs au minimum sans être forfait. Elle peut aussi faire appel à un joueur un extra (Cf article 13).

Une équipe évoluant avec 2 joueurs seulement concède 3pts (les 3 parties du joueur absent C ou Z) Chaque victoire est obtenue par le score de

11/00 11/00 11/00.

Si l'équipe recevant ne dispose pas de sa salle elle peut : _ se déplacer chez l'équipe adverse en accord avec l'autre équipe et en avisant le responsable de division.

_faire jouer la rencontre dans une autre salle il faut pour cela que la salle apparaisse dans les statuts de l'association où aura lieu la rencontre. De plus cette association devra obligatoirement être affiliée à la FNSMR pendant la saison en cours.

13. Joueur(s) Extra(s).

Un joueur Extra est un joueur qui vient compléter une équipe de niveau supérieur alors qu'il n'est pas inscrit dans cette équipe. Néanmoins, ce joueur doit être inscrit dans la liste nominative (soit dans une équipe inférieure, soit dans la case Extra).

Quand une équipe est complétée par un joueur « Extra », celui-ci doit avoir un nombre de points inférieur ou égal au joueur titulaire le moins bien classé présent le même jour (CF annexe 3).

Une équipe peut disposer pour 2 rencontres par phase de joueurs extra. L'équipe a la possibilité de choisir ces Extras comme elle l'entend (4 joueurs évoluant 1 fois, 2 joueurs évoluant 2 fois, un joueur évoluant 4 fois...).

Tous les joueurs inscrits sur la liste nominative (cf. article 3) peuvent être une ou plusieurs fois « Extra » dans une équipe évoluant à un niveau supérieur.

Pour ce faire, il faut remplir les conditions suivantes :

1) Être titulaire d'une équipe évoluant dans une division inférieure. **Pour la dernière équipe**, il est impératif de noter les Extras sur la liste nominative car il n'y a pas d'équipe dans les divisions inférieures, **cependant les joueurs inscrits dans la liste « Extra » peuvent intégrer n'importe quelle équipe en respectant la règle des compositions d'équipe détaillée dans l'annexe 3.**

2) **Tout joueur faisant un Extra devra être d'un classement inférieur ou égal au plus petit classement des joueurs titulaires de l'équipe dans laquelle il va évoluer. Par journée, seul 1 extra par équipe est autorisé.**

3) **IMPORTANT Il faut indiquer ce joueur en inscrivant la mention « EXTRA » devant son nom sur la feuille de rencontre.**

ATTENTION : Un joueur ne peut pas participer à deux rencontres comptant pour la même journée (pour les cas de matchs avancé ou reporté) Cf Annexe 4.

14. Déroulement du championnat.

Le championnat se déroule en poules de 6 ; 7 ou 8 équipes avec 7 tours en 1^{ère} phase et 7 autres en 2nd phase.

Chaque phase se joue avec des rencontres uniques.

A l'issue de chaque phase les deux premières équipes de chaque poule monteront en division supérieure et les deux derniers de la poule descendront dans la division inférieure.

Les champions seront les premiers de chaque division SMR à l'issue de la seconde phase.

Il en va ainsi pour les poules de 6 7 et 8 équipes pour assurer un turn-over suffisant.

15. Qualification pour les play-offs.

PLAY OFF

Attention les Play-offs ne jouent aucune place dans les montées ou les descentes pour la saison suivante.

Dans toutes les divisions les équipes qualifiées doivent présenter des joueurs inscrits sur la liste nominative et ayant joué un minimum de trois journées (en simple ou en double) dans la division concernée. Pour être autorisé à participer à la journée finale ou aux barrages. En aucun cas, un extra ne peut participer à la finale ni aux barrages.

Les premiers de chaque phase sont qualifiés pour les play-offs.

Cas particuliers : Si une même équipe fait 1^{er} dans deux divisions différentes chaque phase, elle jouera les play-offs dans la division la plus élevée des deux. Dans ce cas l'équipe qui aura fait 2nd dans la poule ou à participer cette équipe sera repêchée pour les play offs. (CF ANNEXE 1)

En SMR 1 si c'est la même équipe remporte les deux phases, il n'y aura pas de play-off cette équipe sera championne.

Si une équipe ne se présente pas lors de cette finale, sans motif et non transmis avant le jour de la rencontre, un forfait sera appliqué sur la saison suivante à l'équipe en question, avec un total de 3 points en moins. En cas de raison particulière, la demande sera soumise à la commission TT et étudiée ; un retour sera donné dans les plus brefs délais.

16. Classements autorisés.

Les **joueurs classés 5 à 14 inclus** (SMR/UFOLEP/FFTT) **peuvent participer à toutes les divisions SMR, sauf cas particulier pour la dernière (cf. début de page suivante).**

Toutefois, Si le joueur obtient un classement (UFOLEP ou FFTT) supérieur à 14 en cours de saison, il est autorisé à finir la saison dans la division où il évoluait.

Tout joueur ayant un classement UFOLEP ou FFTT **supérieur à 14** au début de la saison, ne peut évoluer au sein du championnat de Tennis de Table du CDSMR 77.

Un nouveau joueur qui n'a jamais fait de compétition en SMR, UFOLEP, FFTT sera classé NC (non classé). Au bout de sa première année, si le joueur ou la joueuse n'a pas fait de compétition ou de match en championnat, son classement attribué sera automatiquement 5 (500pts). Un ancien joueur de SMR (classé avant 2011) prendra l'équivalence en classement de son ancien niveau moins 2 niveaux.

Un ancien joueur classé (FFTT ou UFOLEP) qui reprend dans le championnat prendra son ancien classement ou pourra être évalué par la commission.

Le responsable du club doit demander à la commission de se prononcer sur un réajustement de classement mais ne peut en aucun cas le lui attribuer de sa propre initiative.

La commission se donne le droit de changer le classement d'un joueur avant le 31 décembre de l'année en cours si ses performances ne sont pas conformes au classement au début de saison.

Particularité de la dernière division : en première phase seuls les joueurs classés entre NC, 500pts et 699pts sont autorisés à évoluer dans cette division. Cependant, le jour de la rencontre l'équipe doit être composée d'au moins un joueur classé entre 500pts et 599pts jouant les simples et le double.

Cas exceptionnel.

Cas n°1 : Pour la 2^e phase : Si une équipe dont un ou plusieurs joueurs ont un classement supérieur à 699pts descend en dernière division, les joueurs sont tous autorisés à jouer sur cette phase.

Exemple :

En phase 1 Mouroux 6 (Classement des joueurs 5 5 7 8) descend de SMR 4 vers la SMR 5.

La commission sportive n'empêchera aucun des joueurs de l'équipe à participer.

La règle imposant les classements 5 et 6 seul avec un seul 6 maximum (Cf article 15 du règlement) n'est donc pas applicable en 2nd phase.

~~Cas n° 2 : Pour la 1ere phase : si une équipe numérotée 1 (exemple : Voinsles 1) doit évoluer en SMR 5 car elle est descendue lors de la saison précédente tous joueurs même supérieurs à 699pts peut conserver sa place dans l'équipe.~~

~~Cette règle a pour but de ne pas empêcher un joueur de participer au championnat quand son club ne parvient pas à se maintenir au-dessus de la division SMR5.~~

17. Points rencontres (average).

Comptage des points : toutes les parties ainsi que le double comptent 1 point (ce qui permet un total de 10 Points).

Pour le classement : **rencontre gagné 3 Points**
rencontre avec score nul 2 Points
rencontre perdu 1 Point
rencontre forfait 0 point pour le forfait, 3 points pour les adversaires.

En cas d'égalité de points victoire, l'équipe ayant remporté le plus de parties durant les sept tours de la phase sera devant. Si de nouveau, une égalité survenait, le point average particulier, entre ces deux équipes sera pris en compte.

18. Matériel et tenue de sport.

Une tenue sportive est exigée (Short conseillé, survêtement toléré). Les chaussures de sport sont obligatoires. **Les maillots de couleurs blanches sont interdits. Les balles utilisées en compétition sont des balles en Plastiques 40+.**

Pour la raquette, 3 éléments sont désormais indispensables :

- 1) La raquette doit avoir un revêtement rouge et l'autre noir
- 2) Les revêtements BACKSIDE (adhérent initialement) doivent être adhérents. S'ils n'adhèrent plus du tout, le joueur n'est plus autorisé à jouer avec. Les caractéristiques initiales des revêtements sont faussées.
Le joueur, s'il le souhaite, pourra se fournir en ANTI TOP (revêtement lisse) étudié en la circonstance.
- 3) Seul le matériel (colle, revêtements...) autorisé est réglementaire.

19. Composition des divisions.

En poule de 6 ; 7 et 8 équipes, il est interdit de disposer de trois équipes de la même association dans la même division. Si le problème se pose, ce sera aux responsables de la commission sportive de trancher afin de déterminer les modifications sur les équipes descendantes et montantes de divisions pour la phase suivante (CF annexe 5).

20. Nature des feuilles de match.

Depuis la saison 2019-2020, le CDSMR77 propose aux associations d'utiliser, **si elles le souhaitent**, une feuille de match informatique. Le but est multiple : limiter l'utilisation de feuilles papier, permettre et espérer un envoi plus rapide aux responsables de poule et coordinateurs TT (mise à jour plus rapide des résultats sur le site), et permettre au CDSMR une économie sur les impressions des triptyques de compétition (et réinjectera cette économie dans les lots et récompenses de l'année).

Cette feuille informatique est identique au contenu de la feuille papier. Tous les articles de ce règlement, évoquant l'utilisation de la feuille de rencontre « classique », s'applique de la même manière à la feuille informatique. Il est possible de signer directement sur la feuille via le logiciel Acrobat Reader en suivant les indications apportées par l'outil. Pour l'envoi, il suffira d'enregistrer le document tel qu'il apparaît devant vous, en le renommant à la date de la journée suivi du nom des deux équipes et de la journée de championnat.

Exemple : 20.09.2019 Voinsles 1 Voinsles 2 J1

ANNEXES

ANNEXE 1

Cas particulier de qualification pour les play-offs.

Exemple 1

<u>Phase 1 SMR 3</u>		<u>phase 1 SMR 2</u>
1 ^{er} Voinsles 1		1 ^{er} Grisy 2
2 nd Longueville 1	↙	2 nd Mouroux 4
...		...
<u>Phase 2 SMR 3</u>		<u>phase 2 SMR 2</u>
1 ^{er} Longueville 1		1 ^{er} Voinsles 1
2 nd Faremoutiers 3	↘	2 nd Mouroux 4
...		...

Dans le cas présent Voinsles 1 a fait 1^{er} dans deux divisions donc ils participeront aux play-off de SMR 2.

Longueville 1 (2nd de phase 1) est donc repêché pour le play-off en SMR 3.

En phase 2, Longueville 1 (déjà qualifié) finit 1^{er} de SMR 3, donc Faremoutiers 3 est repêché.

Play-off : SMR 3 :
Repêché de phase 1 : Longueville 1
Repêché de phase 2 : Faremoutiers 3

SMR 2:
Qualifié de phase 1 : Grisy 2
Qualifié de phase 2 : Voinsles 1

ANNEXE 2

~~Cas d'une équipe dont un ou plusieurs joueurs ont un classement supérieur à 6 et descend en SMR 5 ; les joueurs sont tous autorisés à jouer.~~

~~Exemple :~~

~~En phase 1, Mouroux 6 (Classement des joueurs 5 5 7 8) descend de SMR 4 vers la SMR 5.~~

~~La commission sportive n'empêchera aucun des joueurs de l'équipe à y participer.~~

~~La règle imposant les classements 5 et 6 seul avec un seul 6 maximum (cf article 15 du règlement) n'est donc pas applicable en 2nd phase.~~

ANNEXE 3

Les joueurs sur la liste nominative sont : Thomas M. 856 points ; Anaïs M. 789 points ; Alexandre K. 662 points ; Antoine K 580 points.

Cas n°1 :

Le jour de la rencontre Anaïs et Antoine sont absents, l'équipe sera donc composée de Thomas M. 856pts et Alexandre K. 662pts comme joueurs titulaires.

Pour compléter leur effectif, l'équipe fait appel à un joueur Extra.

Ils ont le choix entre deux joueurs disponibles ce jour-là : « le petit Stéphane L. 608 points » ou « le grand Geoffrey D. 750 points »

Geoffrey D. 750 pts étant mieux classé que Alexandre K. 662pts il ne peut pas intégrer cette équipe lors de cette rencontre.

Composition : Thomas M. 856pts.
Alexandre K. 662pts.
Stéphane L. 608 pts.

Geoffrey D. 750pts ne peut pas jouer.

Cas n°2 :

Lors d'une autre rencontre Alexandre K. 662pts et Antoine K. 580pts sont absents.

Les titulaires présents sont : Thomas M. 856 pts et Anaïs M. 789pts.

Dans cette composition Geoffrey D. 750pts et Stéphane L. 608 sont en droit d'intégrer l'équipe.

ANNEXE 4

Cas d'un Extra ayant évolué dans deux rencontres pour la même journée.

Exemple :

Journée n°4 le 09 novembre 2018

En SMR 2 Mouroux 2 fait avancer la rencontre le vendredi 2 novembre

Le jour de la rencontre Mouroux 2 n'a que deux joueurs titulaires et demande à Christophe C., titulaire dans Mouroux 4, de compléter leur équipe.

Dans ce cas Christophe C. aura joué la journée n°4 le 2 novembre 2018 et ne pourra donc pas y participer dans son équipe le 09 novembre.

S'il participait à cette rencontre : ces parties ne compteront pas et seront données à l'équipe adverse.

ANNEXE 5

Cas d'une association devant avoir trois équipes dans une même poule lors des montées et descentes entre les deux phases.

Exemple : en fin de 1^{er} phase, Verneuil 1 descend de SMR3 en SMR 4.

En SMR 4, Verneuil 2 et Verneuil 3 terminent respectivement à la 3^e ; la 4^e ou la 5^e place et sont donc théoriquement maintenus.

Si rien n'est fait alors Verneuil 1 ; 2 et 3 seront ensemble en SMR 4 lors de la 2e phase.

Ce cas n'étant pas autorisé par l'article 19 du règlement, une de ces équipes devra donc descendre en SMR 5 à la place d'une des équipes ayant fini 6^e ou 7^e de SMR 4.

Le choix de l'équipe qui laissera sa place revient aux responsables de l'association concernée.

Dans le cas où le problème apparaîtrait à la suite d'une montée.

Exemple : En SMR 2 Mouroux 3 termine dans les 2 premières places et peut prétendre à la montée.

Cependant si Mouroux 1 et 2 sont en position de maintien en SMR 1, alors Mouroux 3 ne pourra pas monter ; l'équipe repêchée sera alors celle qui aura terminée 3^e de SMR 2.