REGLEMENT DU CHAMPIONNAT DE TENNIS DE TABLE
CDSMR 77 Saison 2024-2025

1. Ouverture du championnat.

Le championnat est ouvert à toutes les associations de Seine et-Marne adhérentes à la F.N.S.M.R. Il vise à promouvoir le sport et à offrir une plateforme compétitive pour les joueurs de tous les niveaux autorisés. Il encourage l'esprit sportif, la compétition saine et l'amélioration des compétences des participants.

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. Composition du calendrier.

Le championnat est organisé par la Commission Tennis de Table du CDSMR77. Le calendrier des matchs et lieux des rencontres sera communiqué à l'avance, aux clubs souhaitant s'y engager, à la fois sur le site Internet et sur les canaux de diffusion d'informations (Facebook et WhatsApp du CDSMR). La rapidité de diffusion de ce calendrier dépendra, de fait, de la rapidité des remontées d'engagement d'équipes par les clubs.

4. Engagement des équipes.

Chaque association ayant engagé une ou plusieurs équipe(s) doit fournir 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 changer jusqu'à la fin de la seconde phase (sauf cas d'Extra Cf. article 15).
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'à la fin de la 1ere phase, de rajouter un joueur en cours d'année. Il devra avoir un niveau inférieur ou égal au joueur le mieux classé 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 1er Novembre seront considérés comme membres définitifs de chaque équipe.
Dans le cas où un joueur aurait évolué dans deux équipes différentes avant le 1er novembre, la commission sportive le considérera titulaire de l'équipe ayant le numéro le plus élevé (ex : choix pour Pecy 2 par rapport à Pecy 1) 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. Une liste nominative des nouvelles équipes devra être transmise avant le début de la 2nde phase.
Toute inscription d'équipe en début de saison est valable pour les deux phases.

5. Droits d'engagement.

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

6. 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 » (ou étant inscrit sur une autre association) avant son premier match n'est pas autorisé à participer aux rencontres.
Pour les joueurs déjà licenciés dans la même association que la saison précédente, ils ont jusqu'au 1er novembre pour faire valider leur licence.
Dans le cas contraire leurs parties gagnées ne compteront pas et seront donnés à/aux l'équipe(s) adverse(s).

7. Classements autorisés

Tous les joueurs ayant un classement inférieur ou égal à 1599 pts (SMR/UFOLEP/FFTT) sont autorisés à participer à toutes les divisions SMR.

Un nouveau joueur qui n'a jamais fait de compétition en SMR, UFOLEP, FFTT sera classé NC (non classé). Son classement sera attribué par la commission TT en cours de saison.

Un ancien joueur de SMR (classé avant 2014) 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.
Le responsable du club peut 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 début de la 2nde phase si ses performancesne sont pas conformes au classement du début de saison.

8. Matériel et tenue de sport

Une tenue sportive est exigée (T-shirt/Short/jupe conseillé, survêtement toléré). Les chaussures de sport sont obligatoires. Les balles utilisées en compétition seront de nature Plastique 40+.

La raquette doit avoir un revêtement noir et l'autre parmi les couleurs autorisées par l'ITTF.
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.
Seuls sont acceptés les revêtements autorisés par l'ITTF.

9. 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 (classements, performances, nom, prénom, journée, lieu...).
ATTENTION, Certains joueurs ont un classement en SMR différent de leur classement FFTT, **pensez à indiquer votre nombre de points SMR et non FFTT.**
Une équipe peut jouer avec 2 joueurs au minimum sans être forfait. Elle peut aussi faire appel à un joueur en extra (Cf article 15).
Une équipe évoluant avec 2 joueurs seulement concède 3pts (les 3 parties du joueur absent). Chaque victoire est obtenue par le score de 11/00 11/00 11/00.

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.

Dans le cas où une équipe n'est pas en mesure de recevoir à domicile une rencontre prévue au calendrier du championnat, elle peut demander à jouer dans la salle de l'équipe adverse et devra en informer le responsable de poule.

10. 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 ou lors d'un temps mort.
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.

11. 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.**

12. Envoi des résultats.

Les feuilles de match doivent être expédiées au **responsable de la division** au plus tard le **lundi** suivant la rencontre par courrier ou en envoyant une photo lisible de la feuille de match. Le responsable de division validera alors le résultat à sa réception.
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 ; la commission Tennis de Table en sera informée et délivrera un avis pouvant aller d'un simple rappel au règlement jusqu'à la rencontre générale perdue.
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 au responsable de la division 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 le plus rapidement possible. Une photo bien faite envoyée par internet ou téléphone suffit.

13. Nature des feuilles de match.

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 division et coordinateurs TT (mise à jour plus rapide des résultats sur le site).
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.
Il reste possible d'imprimer une feuille de match depuis le site du CDSMR (cliquer ici pour la télécharger) pour ceux qui veulent utiliser une version papier.

14. 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 **après 21h30**, elle sera déclarée forfait.
En cas de retard d'une équipe, la rencontre doit impérativement commencer au plus tard à 21h45.

15. 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 concernée 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 préalable du responsable de division.
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 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.

16. Joueur(s) Extra(s).

Un « Extra » est un joueur qui vient compléter une équipe de division supérieure alors qu'il n'est pas inscrit dans cette équipe.
Néanmoins, ce joueur doit être inscrit dans la liste nominative (soit dans une équipe inferieure, soit dans la case Extra).
Quand une équipe est complétée par un joueur « Extra », celui-ci doit avoir un classement inférieur ou égal au joueur le moins bien classé de l'équipe qu'il complète.
Une équipe peut disposer pour 2 rencontres par phase d'un joueur 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…).

<u>Il faut indiquer ce joueur en inscrivant la mention « EXTRA » devant son nom sur la feuille de rencontre.</u>

ATTENTION : Un joueur ne peut pas participer à deux rencontres comptant pour la même journée (pour le cas de match avancé ou reporté)

17. Déroulement du championnat.

Le championnat se déroule en poules de 5 ou 6 équipes avec 7 journées en 1ere phase et 7 autres en 2nd phase. Chaque phase se joue en rencontres uniques.
A l'issue de chaque phase, les 3 premières équipes de chaque poule monteront en division supérieure et les 3 dernières de la poule descendront dans la division inférieure.
Les premiers de chaque phase se qualifient pour les finales SMR à l'issue de la seconde phase.

18. Points rencontres (average)

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

Pour le classement : **Rencontre gagnée = 3 Points**
Rencontre avec score nul = 2 Points
Rencontre perdue = 1 Point
Rencontre forfait = 0 point pour l'équipe forfait, 3 points pour les adversaires.

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.

En cas d'égalité de points victoire, l'équipe ayant le meilleur average sera devant. Si de nouveau, une égalité survenait, les rencontres entre les équipes encore à égalité seront prises en compte pour les départager.

19. Qualification pour les finales.

.
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). En aucun cas, un extra ne peut participer à la finale ni aux barrages.

Les premiers de chaque phase sont qualifiés pour les finales.

Cas particulier : si une même équipe fait 1er dans deux divisions différentes à chaque phase, elle jouera la finale de la division la plus élevée des deux. Dans ce cas, l'équipe qui aura fait 2nd dans l'autre poule sera repêchée pour les finales.

En SMR 1, si la même équipe remporte les deux phases, il n'y aura pas de finale, 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, une pénalité sera appliquée 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.

20. Composition des divisions.

En poule de 5 et 6 équipes, il est interdit de disposer de trois équipes de la même association dans la même poule.
Si le problème se pose à la suite des classements de fin de phase, 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.

21. Acceptation du règlement.

L'inscription au championnat implique l'acceptation pleine et entière de ce règlement par les clubs et participants.

Par le président de la Commission Tennis de Table,

Monsieur Guillaume PICARD