



# Livret du capitaine

Une rencontre  
pas à pas

*Comité départemental de l'Oise  
Tennis de Table*

# Sommaire

Introduction	page 3
Le rôle du capitaine	page 4
Une rencontre pas à pas	page 5
Les annexes	
Annexe 1 - Avant la compétition	page 6
Annexe 2 - Le jour de la compétition	page 8
Annexe 3 - Démarrage de la rencontre	page 9
Annexe 4 - Déroulement de la rencontre	page 10
Annexe 5 - Les inscriptions au verso	page 11
Annexe 6 - Le résultat	page 12
Conclusion	page 13

# Introduction

Le comité a souhaité réaliser ce livret pour accompagner tous les capitaines lors des différentes rencontres du championnat par équipes.

Il comporte :

- Une fiche des différentes activités du capitaine autour d'une rencontre
- Des annexes qui rassemblent les règles de base pour répondre aux questions les plus courantes et limiter les erreurs afin d'éviter des pénalités.

Ce livret pourra être suivi de rencontres pour répondre aux difficultés encore présentes. N'hésitez pas à nous faire part de vos commentaires.

Ce livret n'est pas figé mais évoluera au fil des phases pour le rendre toujours plus efficace.

Le Comité



## Le rôle du capitaine

*Dans bien des cas le capitaine d'équipe pense que son rôle se borne à faire le tirage au sort et signer la feuille de rencontre. En fait il est beaucoup plus important que cela et comporte plusieurs facettes.*

*Il doit s'assurer que ses partenaires sont informés de la rencontre, seront présents et qu'ils sont à jour de leur licence.*

*Il doit être au courant des règles du Tennis de Table car il est le seul à pouvoir discuter avec l'arbitre ou le juge arbitre en cas de litige. Il doit connaître le déroulement d'une rencontre ainsi que le rôle, les devoirs et les droits de chacun. Il doit pouvoir réagir en cas d'incident comme le retard d'une équipe, d'un joueur, une coupure de courant,...*

*Il doit conseiller ses joueurs avant chaque partie. Si besoin s'en fait sentir, il doit indiquer la tactique à suivre, entre chaque manche, pour que ses joueurs tirent le maximum de leurs rencontres. Les conseils entre joueurs sont possibles.*

*Il doit être omniprésent dans les moments difficiles pour remonter le moral de son équipe en cas de défaillance. A tous les stades, il doit être le catalyseur de l'équipe.*

*Il doit contrôler son équipe en cas d'énervement, de non respect des règles. En temps que tête de file de l'équipe, il a le devoir d'exemple, de respect des règles et vis-à-vis des adversaires et des personnes présentes.*

# Une rencontre pas à pas



## Avant la compétition

Informez les joueurs de l'heure et du lieu de rendez-vous de la rencontre.

## Le jour de la compétition

### *Les conditions d'accueil (Annexe 1)*

Ouvrir la salle au moins **1/2 heure** avant la rencontre et préparer l'ensemble du matériel.

### *Le matériel nécessaire au juge arbitre fourni par le club recevant (Annexe 2)*

Un **ordinateur** muni de GIRPE avec la rencontre préparée.

**Des balles** et **tables** homologuées de même couleur et même marque.

**2 fiches de composition d'équipe** et **des fiches de partie**.

### *L'échauffement (Annexe 3)*

Mettre les tables et balles de la rencontre à disposition des adversaires pendant 30 min

### *La préparation de la rencontre au plus tard 15 minutes avant l'heure officielle*

**Désigner le juge arbitre** en présence des 2 capitaines sauf si celui-ci est mandaté.

**Tirer au sort** l'attribution des lettres aux équipes par les 2 capitaines.

Remettre la **composition définitive** sur la fiche au juge arbitre qui remplit la feuille.

### *La réalisation de la feuille de rencontre (Annexe 4)*

Compléter le **cadre du juge arbitre** (outils - cartouche juge arbitre)

Compléter les **compositions des 2 équipes**.

Préparer les fiches de parties et les classer dans l'ordre.

Mettre les réserves, réclamations, cartons ou incidents au dos de la feuille.

Compléter les résultats des parties au fur et à mesure.

Demander aux capitaines la **composition des doubles avec la fiche de composition des équipes**.

Etablir un rapport justifiant les parties non jouées.

### *Clôture de la rencontre (annexe 5)*

**Signer la feuille au recto et au verso par les 2 capitaines et le juge arbitre, et la clôturer.**

Eventuellement donner une feuille papier aux 2 capitaines, ou organiser l'envoi du fichier à l'équipe adverse, ou prendre une photo de la feuille de match.

**La transmission des résultats (annexe 6)** Les résultats sont exportés vers SPID par l'équipe receveuse dès la fin de rencontre (avant le samedi soir à 21h en national, dimanche à 19h30 en régional et lundi 12h en départemental). Pensez à prendre le **code d'accès** à SPID (pass équipe).

# Les annexes

## *Annexe 1 : Avant la compétition*

En début de phase, prendre connaissance de la circulaire de la commission sportive nationale, régionale ou départementale en fonction du niveau de l'équipe et éventuellement des règlements sportifs de la saison.

Constituer l'équipe en coordination avec le responsable du championnat qui vérifiera la qualification des joueurs.

Vérifier que vous disposez des coordonnées des joueurs pour palier à un retard ou à une absence.

Vérifier que vous disposez d'une attestation collective à jour du club ou l'application FFTT pour palier aux oublis de licence des joueurs.

Pour une rencontre en extérieur, munissez-vous de l'adresse de la salle et de ses coordonnées.

### **Changement d'horaire ou de date**

Lors qu'une équipe rencontre des difficultés pour jouer, elle peut demander à l'équipe adverse d'avancer la rencontre ou de changer de lieu. La demande doit être faite au moins 15 jours avant la date prévue pour une rencontre nationale ou régionale et 2 jours avant pour une rencontre départementale.

### **Définition d'une rencontre**

Une rencontre oppose 2 équipes.

Une partie oppose 2 joueurs ou 2 paires de joueurs.

La partie se joue au meilleur des 5 manches.

La manche est la division de la partie et l'interruption entre 2 manches est de 1 minute.

Le temps d'adaptation avant chaque partie est de 2 minutes.

Chaque joueur dispose d'un « temps mort » d'une durée maximale de 1 minute par partie.

Les joueurs ne peuvent s'essuyer que tous les 6 points.

Les conseils aux joueurs sont permis entre chaque point, tant qu'ils ne ralentissent pas le déroulement de la partie.

### **Déroulement d'une rencontre**

Toutes les parties d'une rencontre doivent être disputées et se succéder sans interruption. Dès qu'une table est libre, la partie suivante doit être jouée sans attendre que la seconde table se libère et il n'y a pas d'attribution de la table à un groupe. Si le respect du temps d'adaptation se fait, la rencontre ne s'éternise pas.

## Tenue

La tenue sportive est obligatoire. Elle doit être conforme aux règles de la FFTT. Les joueurs de l'équipe doivent porter le même maillot.

## Retard

Si une équipe n'est pas présente à l'heure fixée pour le début de la rencontre (à moins d'avoir avisé de son retard), le capitaine de l'équipe présente est en droit de déposer des réserves au verso de la feuille, mais son équipe doit attendre 30 minutes avant de demander le forfait. Ce délai est porté à une heure pour une équipe qui a prévenu de son retard. L'équipe doit avoir informé de son retard au plus tard 30 minutes avant le début de la rencontre. Aucun délai n'est accordé à l'équipe qui reçoit.

## Composition des équipes

Aucune obligation tant dans le placement des joueurs que pour la composition des doubles. La composition se construit avec son équipe.

Rappel de certaines règles :

Article II.112.1: qualification des joueurs (brûlage)

.... Au titre d'une même journée de championnat, un joueur ne peut participer qu'à une seule rencontre dans une seule équipe de son association exempté les filles en départemental et régional (impossible avec une participation en national).

Article II.112.1: dans le cas d'un championnat par équipes à trois ou 4 joueurs, lors de la 2<sup>ème</sup> journée de la phase, une équipe ne peut pas comporter plus d'un joueur ayant disputé la 1<sup>ère</sup> journée de la phase dans une équipe de numéro inférieur.



## Annexe 2 : Le jour de la compétition

### Les conditions réglementaires d'accueil

Art. II.105 : Les tables doivent être mises à la disposition de l'équipe visiteuse 30 minutes avant l'heure officielle de début de la rencontre. Elle doit pouvoir disposer des 2 tables 10 minutes consécutives et d'une de ces tables pendant les 15 minutes qui précèdent la rencontre.

Art.II.107.1 : Les 2 tables et leur filet sur lesquelles va se dérouler la rencontre doivent être identiques (marque, modèle, couleur), homologuées et en bon état.

Art. II.107.2 : Les balles pour la rencontre doivent être homologuées de même marque et de même couleur.

### Les licences

Un joueur, adulte ou jeune (minimum benjamin) doit être licencié pour la saison en cours et pouvoir le justifier.

Si un joueur n'est pas en possession de son attestation de licence ou ne peut pas le justifier avec l'application FFTT ou sous SPID, il est autorisé à jouer mais risque de se faire disqualifier par la commission sportive.

### La composition d'une équipe

Le capitaine doit savoir que :

Pour une équipe à 4 joueurs

**4 joueurs mutés** et 1 étranger peuvent jouer

4 féminines peuvent faire partie de l'équipe.

Selon le niveau, un absent est accepté en départemental (sur un maximum de 3 rencontres par phase sans amende), mais n'est pas accepté en régional sans entraîner la défaite par pénalité.



## *Annexe 3 : Démarrage de la rencontre*

### **Le choix du juge arbitre**

En l'absence de juge arbitre nommé, le juge arbitre est dans l'ordre : un juge arbitre présent dans la salle, un licencié accompagnateur de l'équipe visiteuse, à défaut le capitaine, joueur ou non de l'équipe visiteuse. Si l'équipe visiteuse refuse, le capitaine de l'équipe receveuse assure la fonction.

### **Le rôle du juge arbitre**

Le juge arbitre est responsable de la direction et du bon déroulement de la rencontre. Le juge arbitre ou le faisant fonction est chargé de renseigner la feuille de rencontre quel que soit la composition proposée par les équipes. Les anomalies seront étudiées par la commission sportive.

### **Les fonctions administratives**

Le juge arbitre peut contrôler les licences et précise le fonctionnement de la rencontre (Modalités d'arbitrage avec arbitres désignés ou arbitrage partagé). Une fois la fiche de composition des équipes remises au juge arbitre, elles ne peuvent plus être modifiables sans l'accord du juge arbitre.



## Annexe 4 : Déroulement de la rencontre

### Discipline

Le juge arbitre a qualité pour demander l'expulsion de toute personne licenciée ou non et dont l'attitude ou les propos sont incompatibles avec l'esprit sportif et qui entravent le bon déroulement de la rencontre au capitaine de l'association. En tout état de cause, la rencontre ne se poursuit qu'après exécution de la décision. Dans le cas où la décision n'est pas exécutée, le juge arbitre arrête la rencontre sur le résultat acquis et envoie lui-même la feuille de rencontre ainsi que son rapport à la commission concernée.

### Retard et abandon

- Un joueur absent physiquement à l'appel de son nom pour une partie, et présent à l'appel de son nom pour la partie suivante doit être autorisé à disputer sa partie et le résultat de cette partie compte dans le résultat de la rencontre.
- Un joueur qui abandonne (précisions ci-dessous) ou qui refuse de disputer une partie ne peut plus jouer pour le reste de la rencontre.
- Abandon d'un joueur

Lorsqu'un joueur abandonne en cours de rencontre, les points sont perdus comme s'il avait perdu la partie et son adversaire gagne les points comme s'il avait gagné la partie (il y a transfert de points)

A la première partie après l'abandon, il n'y a pas transfert de points.



## *Annexe 5 : Les inscriptions au dos de la feuille*

### **Les réserves**

Article II.120 : LES RESERVES doivent être inscrites au verso de la feuille par le juge arbitre sous la dictée du capitaine réclamant et en présence du capitaine adverse qui devra apposer sa signature attestant qu'il a été informé de la réserve sans aucun engagement de sa part. Il ne peut s'y refuser.

Les réserves relatives à la qualification des joueurs doivent être faites avant le déroulement de la rencontre si tous les joueurs sont présents ou à l'arrivée des joueurs s'ils étaient absents au début de la rencontre.

Pour être recevables, les réserves relatives aux conditions matérielles doivent être déposées au plus tard à la fin des premières parties ou avant le début de la seconde.

Toutefois, si les conditions de jeu viennent à être modifiées au cours de la rencontre, le juge arbitre doit accepter les réserves en précisant à quel moment il lui a été demandé de les inscrire et quel était le score à ce moment.

### **Les réclamations**

Article II.121 : LES RECLAMATIONS : ne peuvent porter que sur des faits ou des incidents non ou estimés mal tranchés par le JA dès le moment où ils se produisent (si nécessaire arrêter la rencontre) et inscrites à la fin de la partie. Toute réclamation, pour être valable doit être inscrite au verso de la feuille par le juge arbitre sous la dictée du capitaine réclamant et en présence du capitaine adverse qui devra apposer sa signature attestant qu'il a été informé de la réclamation sans aucun engagement de sa part. Il ne peut s'y refuser.

La réclamation en cours de jeu doit être signalée au juge arbitre au moment de l'incident. Elle n'est inscrite qu'à la fin de la partie où s'est produit l'incident.

Les réserves ou les réclamations doivent être confirmées par un courrier explicatif des 2 capitaines dans les 72 heures.

En aucun cas vous ne pouvez décider d'arrêter la rencontre pour une réserve ou une réclamation qui, selon vous, entraînerait une perte de la rencontre pour l'équipe adverse : leur étude et les décisions éventuelles sont uniquement du ressort de la commission sportive.

### **Les cartons**

Les CARTONS infligés par le juge arbitre et la raison pour laquelle ils l'ont été sont inscrits au dos de la feuille. Cette inscription doit être signée par le capitaine du joueur concerné.

## **Annexe 6 : le résultat**

### **Constat d'erreur**

La feuille étant signée, une éventuelle erreur doit être signalée au responsable de l'épreuve.

### **Equipe exempte**

**Art. II.112:** non participation à une rencontre de championnat

Lorsqu'une équipe d'une association est exempte d'une journée de championnat ou bénéficie d'un forfait, l'association saisit une feuille de rencontre en respectant le règlement de l'échelon concerné dans les délais prévus. Les joueurs figurant sur la feuille de rencontre sont alors considérés comme ayant participé à cette journée. En cas de non réception de la feuille de rencontre dans les huit jours suivant la date officielle de la journée de championnat, les joueurs ayant participé à la journée précédente sont considérés comme ayant participé à cette journée au titre de cette équipe.

### **Perte de la rencontre**

La rencontre est perdue par pénalité en cas :

D'équipe incomplète en régional et national

D'équipe composée de moins de 3 joueurs valides au niveau départemental

La décision de la perte de la rencontre est du ressort de la commission sportive concernée.

### **Départage des équipes à égalité dans une poule**

**Art. I.202.2 - Cas où toutes les parties sont jouées**

Les équipes à égalité sont départagées suivant le quotient des points-parties gagnées par les points-parties perdues (départage général).

Chaque fois qu'une ou plusieurs équipes ne peuvent pas être classées, il convient de recommencer la procédure du départage, décrite ci-après de manière chronologique, pour celles restant encore à égalité :

a) en cas d'égalité persistante, les équipes sont départagées en faisant le total de leurs points-rencontres sur les rencontres disputées entre elles ;

b) en cas d'égalité persistante, les équipes sont départagées suivant le quotient des points-parties gagnées par les points-parties perdues sur les rencontres disputées entre elles ;

c) en cas d'égalité persistante, les équipes sont départagées suivant le quotient des manches gagnées par les manches perdues sur les rencontres disputées entre elles ;

d) si l'égalité persiste, les équipes sont départagées suivant le quotient des points-jeu gagnés par les points-jeu perdus sur les rencontres disputées entre elles ;

e) si l'égalité persiste, il sera procédé à un tirage au sort.

Une équipe battue par forfait ou pénalité sera considérée comme battue par le total des parties prévues pour la rencontre à 0, chaque partie étant comptée comme perdue trois manches à 0, et 11-0 à chaque manche.

# Conclusion

Ce livret ne peut pas contenir tous les textes car il serait trop long et indigeste.

Vous pouvez consulter le site de la FFTT pour obtenir

- Les règlements sportifs
- Les règlements administratifs.

Si l'équipe évolue en nationale, les informations spécifiques de la saison sont dans la circulaire de la commission sportive fédérale.

Si l'équipe évolue en régionale, les informations spécifiques de la saison sont sur le site de la ligue Hauts-de-France.

Si l'équipe évolue en départementale, elles sont sur le site du comité.

Ce livret sera rapidement mis à jour si la FFTT venait à modifier certains points de règlement.

Bonne reprise du championnat.