

RECOMMANDATIONS AUX CAPITAINES D'ÉQUIPES

Le Capitaine de l'équipe recevante : Il doit assurer :

- L'ouverture de la salle.
- La réception de l'équipe adverse.
- La fourniture des balles et la désignation des tables.
- La rédaction et l'envoi de la feuille de rencontre.

Le Capitaine de l'équipe visiteuse : Il fait fonction de juge-arbitre en l'absence d'un officiel désigné.

- Il doit vérifier que la feuille de rencontre soit correctement rédigée, car c'est lui qui en atteste la véracité.

Les Horaires :

- Les équipes doivent arriver à **20 h 00**. La feuille de rencontre doit être faite immédiatement.
- Les parties sur les tables doivent débuter à **20 h 15**.
- Si l'équipe visiteuse est en retard, des forfaits partiels peuvent être demandés à **20 h 30, 20 h 45**, et général à **21 h 00**.
- Il n'y a pas de délai pour l'équipe recevante.

La feuille de rencontre :

- Elle doit indiquer la division, la poule, la date, le lieu, le numéro de la journée.
- Les 2 capitaines s'entendent ou tirent au sort la lettre de désignation de chaque équipe (A ou X)
- Chaque capitaine inscrit sur la feuille la composition de son équipe, en indiquant bien :
 - le numéro et l'intitulé du Club -- **le numéro de l'équipe**
 - les noms, prénoms, classements, **numéros de licence** de chaque joueur.
- **(important, car les résultats sont saisis sur informatique sous le seul numéro de licence)**
- la composition des doubles, lorsque ces parties seront à jouer.
- Chaque capitaine devrait vérifier les licences de l'équipe adverse.
- la feuille de rencontre comporte 4 feuillets auto-copiants: Lorsque l'équipe reçoit, envoyer les deux premiers, dans les 24 heures, à : Mr Daniel CLERC, 26 rue Delambre, 75014 Paris. - le 3ème est destiné à l'équipe visiteuse - garder le 4ème

Composition des équipes :

- Les deux meilleurs classements doivent être inscrits dans le 1er groupe (A,B,C ou X,Y,Z)
- Les deux classements les plus faibles doivent être inscrits dans le 2ème groupe (D,E,F ou R,S,T)

IMPORTANT : le classement est le nombre de points figurant sur la licence. 2 joueurs au même échelon n'ayant pas forcément le même nombre de points.

- Un joueur absent ne peut pas figurer parmi ces classements obligatoires.
- Le 1er groupe (A,B,C ou X,Y,Z) doit être complet. Une équipe jouant à 5 aura donc un 2ème groupe composé de seulement 2 Joueurs. En D3, une équipe pouvant jouer à 4, chaque groupe sera composé de deux joueurs seulement.
- Ne pas utiliser de joueurs ayant opéré 3 fois dans une équipe supérieure

Déroulement de la rencontre :

- Appliquer le comptage de points, avec des manches en 11 points.
- Une rencontre doit débuter dès que 4 joueurs de chaque équipe sont physiquement présents, et que 5 joueurs sont inscrits sur la feuille de rencontre, dont les 3 du groupe A.
- Les parties se jouent en 3 manches gagnantes (on dit aussi au meilleur des 5 manches), dans l'ordre strict de la feuille de rencontre, doubles compris.
- Il est recommandé d'inscrire les scores au fur et à mesure.
- Si une partie s'est disputée en 5 manches, bien indiquer qui a gagné ou perdu les manches.

Inscription des scores sur les feuilles de rencontre :

Les feuilles de rencontres actuelles sont du modèle 'A contre X'. Il faut inscrire systématiquement les scores acquis par le joueur nommé en premier, c'est à dire ceux de l'équipe A, B, C, D, E, F.

- Si celui-ci a gagné la manche, marquer les points inférieurs (par exemple, pour 11/3, marquer seulement 3).
- Si la manche a été perdue, poser le signe – et indiquer les points réalisés (par exemple, pour 3/11, marquer - 3).

- **Décompte des parties lors des rencontres** :

| | |
|-------------------------|---------|
| Une victoire | = 2 pts |
| Une défaite sur table | = 1 pt |
| Une défaite par absence | = 0 pt |

Un joueur abandonnant en cours de partie, ou présent, mais blessé, ne jouant pas, marque 1 point par partie.

- Bien indiquer les noms des joueurs de doubles.

- Tout joueur, inscrit sur la feuille de rencontre, absent à l'appel de sa première partie, perdra celle-ci par w/o. Il pourra disputer les parties suivantes, qui seront prises en compte. Il en sera de même lors de sa deuxième partie.

Si, à la fin de la rencontre, un joueur du groupe A est toujours absent et n'a disputé aucune partie, la rencontre sera perdue par pénalité. (20/0 si l'équipe adverse est complète)

- Inscrire le résultat final.

* Toute omission risque d'entraîner des sanctions ou des annulations de résultats à l'égard des deux équipes.

Daniel CLERC

Responsable du Championnat départemental masculin