

Championnat par Equipes Masculin. RECOMMANDATIONS aux CAPITAINES d' EQUIPES**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** (parties A/X, D/R, B/Y), -- à **20 h 45** (parties E/S, C/Z, F/T), -- et forfait 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 deux capitaines s'entendent ou tirent au sort la lettre de désignation de chaque équipe (A ou X).
Pour faciliter les saisies informatiques nous conseillons que l'équipe recevante soit A
- 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 doit vérifier les licences de l'équipe adverse.
- Elle comporte 3 ou 4 feuillets auto-copiants : Lorsque l'équipe reçoit, envoyer le premier, dans les 24 heures, à :
Mr Daniel CLERC, 26 rue Delambre, 75014 Paris. Le 2ème est destiné à l'équipe visiteuse, le 3ème à l'équipe recevante

Composition des équipes

- Les deux meilleurs classements doivent être inscrits dans le 1^{er} groupe, groupe A (A, B, C ou X, Y, Z).
- Le classement le plus faible doit être inscrit dans le 2^{ème} groupe, groupe B (D, E, F ou R, S, T)
- **Le classement est le nombre de points figurant sur la licence. 2 joueurs au même échelon n'ont pas forcément le même nombre de points.**
- Un joueur absent ne peut pas figurer parmi ces classements obligatoires.
- Le 1^{er} groupe (A, B, C ou X, Y, Z) doit être complet. Une équipe jouant à 5 aura donc un 2^{ème} 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 2 fois dans une équipe supérieure lors de la phase en cours.

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.
- 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).
- Bien indiquer les noms des joueurs de doubles.
- Inscrire le résultat final. Faire signer la feuille de rencontre par les capitaines et le juge-arbitre

Inscription des scores des parties sur la feuille de rencontre

- Avec les feuilles de rencontres actuelles, 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
- 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).
- Il est préférable d'inscrire les scores au fur et à mesure du déroulement de la partie.

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

Décompte des points-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 marque 1 pt et peut disputer les parties restantes.
- Un joueur ne disputant pas une partie, même pour cause de blessure, marque 0 pt, et ne peut pas disputer les parties restantes.
- Un joueur présent, mais blessé dès son arrivée, sera considéré comme absent, sauf blessure dûment constatée durant l'échauffement, et confirmée par un certificat médical envoyé dans les 5 jours suivant la rencontre.