

# **Interclubs 74**

**La compétition se déroulera le Samedi 21 mai 2022 à  
La Roche sur Foron.**

## **Convocations :**

\* **Pointage à partir de 8h30 - Début de la compétition : 9h.**

**Limite des inscriptions** : le mardi précédent la compétition.

## **RÈGLEMENT DES INTERCLUBS 74.**

### **CONDITIONS DE PARTICIPATION**

Les Interclubs sont réservés, aux joueurs (ses) licencié(e)s FFTT dans un club affilié au Comité de Haute-Savoie.

Tou(te)s les joueurs et joueuses de poussins à juniors sont autorisé(e)s à jouer.

### **RESPONSABILITÉ DE L'ORGANISATION**

L'organisation matérielle est confiée à un club du comité.

### **ATTENTION**

- 1 **Cette compétition se déroule uniquement à l'échelon départemental et a été rajoutée au calendrier du Comité de Haute Savoie sur demande des entraîneurs du département**

### **ORGANISATION SPORTIVE**

Une équipe se compose obligatoirement de **3 joueurs et/ou joueuses** (ABC / XYZ) du même club, appartenant à la catégorie d'âge du tableau disputé. Tous les tableaux sont mixtes.

Un seul sur-classement est autorisé par équipe.

## ORGANISATION DE LA COMPÉTITION

### TABLEAUX

2 tableaux seront organisés, et les équipes pourront être mixtes :

TABLEAUX
Tableau A : Poussins, Benjamins et Minimes
Tableau B : Cadets et Juniors

Le classement à prendre en compte est le dernier classement national officiel diffusé ou le dernier classement attribué par la Commission fédérale de classement.

**Le Juge-Arbitre principal de l'épreuve sera Mr Stéfan BRIERE.**

### DÉROULEMENT

- 1 Les rencontres se dérouleront selon l'ancienne formule des Interclubs.  
L'ordre des parties sera le suivant : A-Y ; B-X ; C-Z ; A-X ; B-Y.
- 2 Les rencontres se terminent au score acquis, dès qu'une équipe arrive à 3 points. Dans le tableau à classement intégral, en cas d'égalité, un départage s'effectuera aux manches. Si l'égalité persiste, le départage s'effectuera aux points et si celle-ci perdure, un tirage au sort sera effectué.
- 3 Il n'y aura pas de tête de série, toutes les équipes seront intégrées dans les poules.
- 4 **Placement des joueurs** : Les équipes sont placées dans les poules en tenant compte des points inscrits sur les licences pour la phase en cours (total des trois joueurs). En cas d'égalité, un tirage au sort est effectué. Dans la mesure du possible, deux équipes d'une même association, doivent être placées dans des poules différentes. En cas d'impossibilité, elles doivent être placées de façon à se rencontrer au 1er tour si elles sont deux et le plus rapidement possible si elles sont trois ou plus dans la poule.
- 5 **Retard** : À tous les échelons et dans toutes les catégories, si un joueur ou une joueuse ne se présente pas à l'appel de sa première partie, il ou elle est déclaré(e) perdant(e) pour cette partie, marque 0 point et il ou elle peut disputer les parties lui restant à jouer.
- 6 Dans chaque poule, un classement de 1 à 3 est établi pour des poules de 3 et de 1 à 4 pour des poules de 4, la première équipe est qualifiée pour le tableau OK.

Selon le nombre d'équipes, il sera ou non effectué des rencontres de barrages pour le tableau OK pour les gagnants et le tableau KO pour les perdants. Dans le cas où cette rencontre ne serait pas possible, l'équipe 2<sup>nd</sup>e de poule serait directement qualifiée dans le tableau OK et la troisième dans le tableau KO. La quatrième équipe pour les poules de 4 sera qualifiée pour le tableau K.O.

- 7 Le déroulement des différents tableaux sera déterminé par le responsable de la compétition en fonction du nombre d'inscriptions.
- 8 L'organisation de la compétition peut être modifiée par le juge-arbitre en fonction du nombre d'équipes présentes et des impératifs horaires.
- 9 Les parties se jouent au meilleur des 5 manches dans tous les tableaux et les poules.
- 10 Tout(e) joueur(se) appelé(e) à l'arbitrage sera tenu(e) de s'y rendre sous peine de sanction : immédiate (exclusion) s'il était encore en jeu ou ultérieure par le comité directeur départemental.
- 11 Il n'y aura pas d'interruption au cours de la journée.

**12 Point de règlement à rappeler** : Il est rappelé aux joueurs/joueuses que l'usage du Boost, de la Colle rapide, de Revêtements à Picots modifiés ou hors-liste autorisée est interdit notamment par le paragraphe 2.4.7 des Règles du Jeu FFTT : "Le revêtement de la raquette doit être utilisé sans aucun traitement physique, chimique, ou autre.". Aucun manquement à ces règles ne sera accepté, et il en va de la responsabilité de chacun de les respecter pour une pratique équitable entre tous. Nous rappelons enfin que pour le non-respect de l'une ou plusieurs des règles propres à l'exécution d'un Service, un point doit être attribué au Relanceur (paragraphe 2.6.) => pour consulter les Règles du Jeu:  
[http://www.fftt.com/reglements/regles\\_jeu.htm](http://www.fftt.com/reglements/regles_jeu.htm)

## **ABSENCE**

Toute équipe engagée et absente non excusée dans les délais sera sanctionnée et devra s'acquitter d'une amende financière, d'un montant de **15 €** fixé par le comité directeur départemental, amende qui sera réclamée à son club.

## **COMPÉTENCES DU COMITÉ DIRECTEUR**

Il appartient au comité directeur de statuer sur tout litige et sur tout cas particulier ayant trait à cette compétition (comportement, réclamation...).