

# Mémo / Gestion d'une rencontre à domicile (niveau départemental)

CD08 - Version du 19/09/2022

## Règles d'accueil et savoir vivre

---

### Avant H-30 min

- La salle doit être ouverte au **minimum 30 minutes avant** l'heure de début de rencontre (donc en général le vendredi au plus tard à 19h30).
- C'est le club qui accueille qui **indique** à l'équipe qui arrive **la/les table(s)** où se déroulera la rencontre de la soirée.
- Les tables utilisées pour une rencontre doivent être identiques (marque, modèle, filet)
- Si possible proposez à l'équipe visiteuse un vestiaire où les joueurs peuvent se changer voir se doucher
- Le club qui reçoit prête une balle de compétition par table à l'équipe visiteuse pour l'échauffement
- Le club qui reçoit veille à ce que l'équipe reçue puisse disposer suffisamment des tables pour l'échauffement
- Le club qui reçoit assure le juge arbitrage de la rencontre et l'arbitrage des parties est partagé entre les 2 équipes

### Heure H – 30 min

- Quand au moins 1 des joueurs des 2 équipes est présent, le JA appelle les capitaines et fait le tirage au sort pour le choix des lettres (A ou X) et remettez les fiches de composition d'équipe.  
*Oui même au niveau départemental on utilise les feuilles de composition d'équipe, ça évite les erreurs, ça ne coute rien et ça évite parfois de se fâcher.*  
*Une fois les 2 feuilles de compo remplies et signées, les compositions ne changent plus.*
- L'équipe qui reçoit complète sa rencontre dans GIRPE et imprime les fiches de parties  
On vérifie aussi que tous les joueurs et capitaines sont licenciés et surtout que pour les joueurs, le certificat médical précise « autorise la pratique du tennis de table en compétition »

### Heure H

- Début des premières parties de la rencontre  
On essaye dans la mesure du possible de commencer à l'heure.  
*Tout le monde souhaite ne pas aller dormir trop tard surtout quand il y a de la route !*  
*On ne commence pas à fumer au moment ou on est appelé pour aller jouer ou arbitrer.*
- On joue toutes les parties dans l'ordre de la feuille  
*Imaginez que l'on accepte par exemple qu'un joueur **A** joue 3 parties d'affilé en début de rencontre (**AW, AX, AY**), **Y** casse sa raquette en jouant contre **A** et ne peut plus jouer avec. **Y** n'aura donc pas sa raquette favorite pour jouer contre **C** et **D** qu'il aurait dû jouer avant de jouer **A**, et il va râler a juste titre (idem s'il se blesse)*

### Retards

- L'équipe qui accueille n'a pas le droit d'avoir de retard.
- L'équipe visiteuse à le droit à 30 minutes de retard si elle n'a pas prévenu de son retard (donc le vendredi l'équipe visiteuse doit arriver au plus tard à 20h30).  
*L'équipe en retard doit faire son maximum pour arriver à l'heure et doit avoir une bonne excuse.*
- L'équipe visiteuse à le droit à 1 heure de retard si elle a prévenu de son retard au moins 30 minutes avant la rencontre (donc le vendredi l'équipe visiteuse doit arriver au plus tard à 21h00 si elle a prévenu avant 19h30).
- En cas de retard, on peut quand même autoriser l'équipe adverse à s'échauffer quelques minutes

## Responsabilités

---

- **On ne laisse pas jouer quelqu'un qui n'a pas de certificat médical, le juge-arbitre ou celui qui prends ce rôle est responsable pénalement.** Puisqu'il est question de responsabilité, celui qui assure le rôle de **JA doit être majeur**
- **On ne met pas de score à un joueur qui est absent**  
Si un joueur est absent, son nom peut être inscrit sur la composition (aucun problème) mais le score de ce joueur doit être **11/00 11/00 11/00**  
Le JA indique au dos de la feuille que le joueur est absent (ou ses heures d'arrivée et de départ en cas d'absence partielle).

## Les événements

---

- **« Il fait froid »**  
Il n'y a pas de température minimum pour jouer mais il faut quand même que la température soit acceptable et le sol ne doit pas être glissant pour cause d'humidité
- **Panne de lumière/courant**  
Le club qui reçoit fait son maximum pour réparer mais si au bout d'une heure la situation n'est pas rétablie, alors la rencontre est arrêtée
- **Blessure**  
Pendant une partie, en cas de blessure l'arbitre déclenche un chrono et le JA indique au blessé le temps dont il dispose pour reprendre la partie, au maximum 10 minutes  
*Ça n'est pas le blessé qui décide de prendre systématiquement « ses » 10 minutes*  
*Exemple : en cas de petit saignement de nez, le JA peut accorder 1 ou 2 minutes.*  
En cas de blessure grave, on appelle immédiatement les secours si aucune personne habilitée n'est dans la salle.
- **Abandon**  
Un joueur qui abandonne en cours de partie ne peut plus jouer aucune partie de cette rencontre (ni simple, ni double)
- **Mauvais comportement**  
Les premiers mauvais gestes peuvent être avertis verbalement mais en cas de geste ou paroles graves, les cartons doivent être utilisés pour sanctionner.  
Plus tôt on réprimande, plus la situation reste gérable (en tout cas, c'est le but).

## Fin de la rencontre

---

- **N'oubliez pas de vérifier** et faire vérifier au capitaine adverse la feuille de rencontre avant de signer ainsi que les 2 capitaines
- **N'oubliez pas de bloquer la feuille et de la remonter dans les temps**
- **Un verre** offert à la fin de la rencontre n'est pas interdit (si le COVID nous laisse tranquille)

## Rappels et nouveautés réglementaires

---

- **Le fait de toucher 2 fois la balle avec la raquette et/ou la main de la raquette n'est pas une faute, le jeu continue**
- **Les services doivent être corrects, soyez pédagogues mais ne laissez pas tout passer**  
Lancé vertical de la balle, sans jamais la masquer, d'au moins 16 cm de haut, derrière la ligne de fond, ...
- **Tous les joueurs de la même équipe doivent avoir la même couleur de tenue** (maillot et short/jupette)
- **De nouvelles couleurs de revêtements sont apparues** mais il doit toujours y avoir un revêtement noir (ou peinture noire) sur chaque raquette
- **Une balle casse**  
Quand la balle est cassée pendant l'échange alors l'arbitre annonce « balle à remettre ». Si on constate seulement après coup que la balle est cassée alors le point est joué.
- Chaque joueur (ou paire en double) a le droit à un temps mort d'au maximum 1 minute par partie
- La période d'adaptation est limitée à 2 minutes maximum
- Un joueur ne change pas de raquette pendant une partie sauf si elle a été cassée involontairement
- Les sacs de sport, les bouteilles, ... ne doivent pas trainer dans l'aire de jeu, ils pourraient engendrer la chute de joueurs.

**L'arbitre n'est pas là que pour indiquer le score, il contribue au bon déroulement de la partie en faisant respecter les règles.**

## Outils

---

- **Les règlements**  
Conseil : téléchargez l'ensemble des règlements sur l'ordi (si vous ne les avez pas sous forme imprimée)  
On les trouve ici, surtout les règlements fédéraux : <https://www.lgett.fr/competitions/reglements>  
Les règlements départementaux sont dans la rubrique Documents → Règlements du site : <https://www.pingenardenne.fr/>
- **GIRPE**  
On le trouve ici : <http://www.fft.com/girpe/>  
De nombreux tutoriels sont disponibles sur le site de GIRPE  
Pensez à le mettre à jour avant la rencontre

En cas de souci n'hésitez pas à contacter :  
[championnat@pingenardenne.fr](mailto:championnat@pingenardenne.fr) ou [coupes@pingenardenne.fr](mailto:coupes@pingenardenne.fr) en fonction de la compétition concernée  
au sujet des événements qui sont intervenus lors des rencontres