



## COMITE DE L'AUBE DE TENNIS DE TABLE



### COMMENT REMPLIR UNE FEUILLE DE RENCONTRE

Bonjour,

Depuis maintenant 3 ou 4 ans les clubs sont appelés à saisir, dans SPID Mon club, directement les résultats des rencontres de championnat par équipes.

L'avantage est de permettre d'avoir une information diffusée le plus rapidement possible auprès de nos licenciés, de nos dirigeants.

Mais cela n'empêche pas que les feuilles de rencontres doivent être transmises à la Commission Sportive compétente (Fédérale pour les rencontres de National et de Pré National, Ligue pour les rencontres de Régional et Comité pour les rencontres de Pré Régional et de Départemental).

Seule modification apportée, pour le niveau Ligue de Champagne et Comité de l'Aube, la transmission se fait après avoir scannée le recto de la feuille et éventuellement le verso en cas de rapport du JA, de réserves, de réclamations et de cartons attribués.

Cette transmission est demandée pour permettre à la Commission Sportive compétente de pouvoir traiter les litiges, les départages en cas d'égalité de classement.

Le constat fait actuellement par la CSD est que les feuilles de rencontres sont, dans certains cas de plus en plus mal saisies.

Dans l'attente de la remise à plat des pénalités financières par le CATT, vous trouverez ci après, un document vous indiquant la manière de remplir correctement une feuille de rencontre.

J-Claude LIEBON, membre de la CSD

# MODÈLE DE FEUILLE DE RENCONTRE UTILSÉE POUR LE CHAMPIONNAT PAR ÉQUIPES

## FÉDÉRATION FRANÇAISE DE TENNIS DE TABLE

### Championnat par Équipes

C.S.F. 08.2.0.6.A

Nom, Prénom, Adresse du Juge-Arbitre :
N° Licence du JA :

Lieu de rencontre :		Ligue :	
Date :	Heure :	Division :	Poule :
* National	* Régional	* Départemental	

\* Rayer les mentions inutiles

N°	Association	Points	Muté Etranger	Cartons
N° Licence	NOM - PRÉNOM			
	A			
	B			
	C			
	D			

N°	Association	Points	Muté Etranger	Cartons
N° Licence	NOM - PRÉNOM			
	W			
	X			
	Y			
	Z			

SCORES					ORDRE DES PARTIES		POINTS	
1	2	3	4	5			ABCD	WXYZ
					A	contre W		
					B	" X		
					C	" Y		
					D	" Z		
					A	X		
					B	" W		
					D	" Y		
					C	" Z		
					Double 1	" Double 1		
					Double 2	" Double 2		
					A	" Y		
					C	" W		
					D	" X		
					B	" Z		
<b>TOTAL DES POINTS DE CHAQUE EQUIPE</b>								

Réserves  
 Réclamations  
 Cartons  
 Rapport JA

Capitaine Équipe A Nom N° Licence Signature à la fin de la rencontre	Capitaine Équipe X Nom N° Licence Signature à la fin de la rencontre	Association Association
---	---	----------------------------

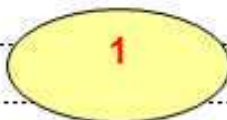
Signature du Juge Arbitre

PHASE	JOURNEE
N°	N°

# REEMPLIR LES CARTOUCHES

## Juge Arbitre & Rencontre

**Daniel BOURBON**  
**10, rue Romain Rolland**  
**53000 LAVAL**



N° Licence du JA : 532306



- 1 Inscrire le Nom, Prénom et Adresse complète  
 En cas d'absence de Juge Arbitre Officiel dans la salle. Se référer à l'article 18 des règlements sportifs.
- 2 Inscrire le N° de Licence du JA..

Lieu de rencontre :	ANGERS - 3 rue des Ecureuils	Ligue :	PAYS DE LA LOIRE
Date :	21/09/2007	Heure :	17 h 00
		Division :	N3
		Poule :	A
* National	* Régional	* Départemental	

\* Rayer les mentions inutiles

- 3 Noter le lieu de la rencontre le plus complet possible (Nom du gymnase, adresse)
- 4 Inscrire le nom en toute lettres
- 5 Date du jour de la rencontre
- 6 Heure du début de la rencontre
- 7 (Nationale) I - II - III (Régionale) Pré Nationale - I - II - III (Départementale) Pré Régionale - I - II - III - IV
- 8 Inscrire le N° (ou la lettre) de la Poule
- 9 Rayer la mention inutile

# REEMPLIR LE CARTOUCHE

## Association

N°	12-91-0591		Association	SAINT MARC LA FORET T.T. 1		
N° Licence		NOM - PRÉNOM	Points	Muté Etranger	Cartons	
9112586	A	ANDRE Paul	2051			
9125812	B	BERNARD Jacques	2227	Muté		
9118936	C	CAMILLE Luc	2202	E		
9125698	D	FRANCOIS Julien	1970			

- 10** Mettre le N° de l'Association en entier N° Ligue N° Comité N° Association (ex : 04-44-0076)
- 11** Nom de l'Association en toutes lettres **ANGERS ST PAUL TT** et non **ANGERS SPTT** ainsi que le N° de l'Equipe.
- 12** Inscrire le N° de licence, en cas d'absence de licence faire signer le joueur et porter en zone 31 le nom du joueur.
- 13** Inscrire le nom et le prénom (Le nom en majuscules)
- 14** Inscrire le Nombre de points (figure sur la licence) bien vérifier la validité de la licence 1° - 2° phase.
- 15** Inscrire "E" pour Etranger ou "M" pour Muté comme porté sur la licence.



# REEMPLIR LE CARTOUCHE

## Résultat

SCORES					ORDRE DES PARTIES				POINTS	
1	2	3	4	5					ABCD	WXYZ
-10	-08	-09	/	/	A	ANDRE P.	contre W	XAVIER A.	0	1
06	05	-10	-02	12	B	BERNARD J.	* X	YVES J.	1	0
00	00	00	/	/	C	CAMILLE L.	* Y	ZORAN B.	1	0
03	04	05	/	/	D	FRANCOIS J.	* Z	THEODORE R.	1	0
-07	-09	-09	/	/	A	ANDRE P.	X	YVES J.	0	1
01	02	-01	-02	-12	B	BERNARD J.	* W	XAVIER A.	0	1
06	07	08	/	/	D	FRANCOIS J.	* Y	ZORAN B.	1	0
-08	09	-07	-08	/	C	CAMILLE L.	Z	THEODORE R.	0	1
07	07	07	/	/	Double 1	A - B	* Double 1	X - Y	1	0
05	07	09	/	/	Double 2	C - D	* Double 2	W - Z	1	0
02	03	09	/	/	A	ANDRE P.	* Y	ZORAN B.	1	0
-02	-08	-10	/	/	C	CAMILLE L.	* W	XAVIER A.	0	1
-02	08	-07	08	-10	D	FRANCOIS J.	* X	YVES J.	0	1
03	05	07	/	/	B	BERNARD J.	* Z	THEODORE R.	1	0
TOTAL DES POINTS DE CHAQUE EQUIPE									8	6

- 16** Pour un joueur absent à l'appel de son nom, porter le résultat 11/00, 11/00,11/00  
Le laisser jouer ses parties suivantes en comptabilisant les points parties
- 17** Inscrire le nom du joueur en majuscules et la première lettre du prénom en cas d'homonymie
- 18** Pour les doubles inscrire les lettres des joueurs correspondants.
- 19** Inscrire le chiffre 1 pour la partie gagnée et 0 pour la partie perdue.
- 20** Inscrire les scores en 2 chiffres ( 02 ) et non ( 2 ) et tirer un trait dans les cases des manches non jouées  
Faire précéder la marque du signe ( - ) lorsque la manche est perdue par l'équipe ABCDEF
- 21** Inscrire le total des points de la colonne

Il est très important de bien saisir les scores et de ne pas oublié de bien mettre le signe - lorsque le joueur A, B, C ou D a perdue la manche.

En effet cela sert lorsque la CSD doit faire un départage entre deux 2 équipes.

Pour mémoire, lors de la phase 1 de la saison 2005-06, la montée en Nationale 3 entre le TOS Les Noés et le CMATT s'est fait au départage aux points. **Le TOS Noés est monté pour l'avoir emporté 733 point à 732 !**

# REEMPLIR LES CARTOUCHES

## Association

	Réserves
	Réclamations
X	Cartons
	Rapport JA

22

<b>Capitaine Équipe A</b> Nom: <b>ALBERT Gilles</b> N° Licence: <b>919191</b> Signature à la fin de la rencontre		<b>Capitaine Équipe X</b> Nom: <b>ZORAN Bernard</b> N° Licence: <b>498506</b> Signature à la fin de la rencontre		Association: <b>SAINT MARC LA FORET T.T. 1</b> Association: <b>ANGERS St PAUL T.T. 1</b>	8 25 6
---	--	---	--	---	--------------

23

Toutes les informations sont disponibles sur :

[www.fft.com](http://www.fft.com)



Signature du Juge Arbitre

26

PHASE	JOURNEE
N°	N°








2

27

- 22 A cocher si des informations ont été portées au verso.
- 23 inscrire le nom et le numéro de licence du capitaine et le faire signer à la fin de la rencontre.
- 24 Inscrire le nom de l'association et n° de l'équipe ex: St MARC TT 1
- 25 Reporter le résultat final de la zone 22 ( Ne pas mettre 3 - 1 ou 2 - 2 )
- 26 Signature du JA après la signature des capitaines.
- 27 Inscrire le N° de la journée inscrite au calendrier.
- 28 Inscrire le N° de la Phase

# REEMPLIR LE CARTOUCHE

## Cartons

<b>C A R T O N S</b>							
Nom Prénom		Association	Jaune	Jaune - Rouge		Rouge	<b>MOTIFS DES CARTONS</b>
				1 Pt	2 Pt	J.A.	
ANDRE Paul		SAINT MARC	X				Carton Jaune à ANDRE Paul pour jet de raquette dans les séparations Carton jaune à YVES Julien pour coup sur la table Carton jaune et rouge à YVES Julien pour bris de balle volontaire (2 <sup>e</sup> infraction)
YVES Julien		SAINT PAUL	X				
YVES Julien		SAINT PAUL		X			
							
<b>Capitaine Équipe A</b> Signature 		<b>Juge-Arbitre</b> Signature 		<b>Capitaine Équipe X</b> Signature 			

**29** Nom et Prénom du fautif

**30** Association du fautif

**31** Mettre un **X** dans la case appropriée

**32** Inscrire dans ce pavé les fautes ayant entraîné un carton


**C'EST LE JA QUI ECRIT ET NON UN CAPITAINE**

**36** Signature du JA

**37** Faire signer les capitaines des deux équipes de la prise de connaissance des cartons

# REEMPLIR LE CARTOUCHE

## Réserves Réclamations

RÉSERVES * OU RECLAMATIONS * (* Rayer la mention inutile)	
Pour chaque réserve ou réclamation, veuillez noter l'heure et la marque au moment de l'infraction	
Heure :	Score
 NEANT	

<b>Capitaine Équipe A</b> Signature 	<b>Juge-Arbitre</b> Signature 	<b>Capitaine Équipe X</b> Signature 
La signature n'atteste que la connaissance, et non la reconnaissance des faits		

- 34** Inscrire sous la **DICTÉE du CAPITAINE** réclamant la Réserve ou la Réclamation.
- 35** Faire signer les capitaines des deux équipes de la prise de connaissance des Réserves ou Réclamations
- 35**
- 36** Signature du JA

### RAPPEL :

Les différents types de réserves

#### Réserves relatives à la qualification des joueurs :

Elles doivent être inscrites avant le déroulement de la rencontre si tous les joueurs sont présents, ou au moment de l'arrivée des joueurs si ceux-ci étaient absents au début de la rencontre.

#### Réserves relatives aux conditions matérielles de jeu :

Pour être recevable, les réserves relatives aux conditions matérielles doivent être inscrites

au plus tard après la fin de la première partie de la rencontre du ou des groupes, et avant le début de la deuxième partie du ou des groupes.

#### Qui peut déposer des réserves ?

Seuls les capitaines d'équipe sont habilités à déposer des réserves.

#### Inscription des réserves

Seul le juge-arbitre ou la personne officiant en tant que tel est habilité à inscrire les réserves au verso de la première feuille de rencontre, sous la dictée du capitaine plaignant, sans interprétation personnelle.

Le juge-arbitre indiquera toujours à quel moment la réserve a été déposée (heure, état de la rencontre).

#### Les réclamations

Les réclamations ne doivent pas être confondues avec les réserves.

La réclamation déposée par l'une ou l'autre des équipes ne peut porter que sur des faits ou incidents qui n'ont pu être tranchés ou sont estimés mal tranchés par le juge-arbitre,

de la part de l'un ou l'autre des 2 capitaines.

La réclamation en cours de jeu doit être signalée au juge-arbitre au moment de l'incident.

Elle n'est inscrite sur la feuille de rencontre qu'après la fin de la partie où s'est produit l'incident.

Seul le juge-arbitre est habilité à transcrire une réclamation sur la feuille de rencontre.

La procédure d'enregistrement d'une réclamation est la même que celle d'une réserve. Toutefois, le juge-arbitre rappellera au capitaine déposant la réclamation que celle-ci doit être confirmée dans les 72 heures, à la Commission Sportive compétente, par pli recommandé accompagné de la caution fixée.



# REEMPLIR LE CARTOUCHE

## Rapport du Juge Arbitre

**RAPPORT DU JUGE ARBITRE**

- Le joueur YVES Julien d'ANGERS n'était pas présent à l'appel de son nom pour sa première partie.

**33**

**33**

Inscrire dans ce pavé en cas de licence manquante - Certificat médical absent

Inscrire également si un joueur est absent à l'appel de son nom pour une partie.

**C'EST LE JA QUI ECRIT ET NON UN CAPITAINE**

# PLAN D'ARBITRAGE

## PLAN D'ARBITRAGE POUR ÉQUIPES DE 4 JOUEURS

PARTIES	ARBITRAGE	ARBITRAGE NON PARTAGE	
	PARTAGE	A RECOIT	X RECOIT
A - W	D	C	Y
B - X	Z	D	Z
C - Y	B	A	X
D - Z	W	B	W
A - X	C	D	Y
B - W	Y	C	Z
D - Y	X	A	X
C - Z	A	B	W
Double 1			
Double 2			
A - Y	B	D	X
C - W	D	B	Z
D - X	Z	A	Y
B - Z	C	C	W

### RAPPEL

Depuis cette saison 2013-14, l'arbitrage est partagé à tous les échelons régionaux et départementaux.  
 Pour le niveau national, le club recevant doit vous mettre à disposition au moins 2 arbitres officiels.  
 Si cela n'est pas le cas, vous devez demandé au capitaine de l'équipe visiteuse si il souhaite participer à l'arbitrage des parties.  
 En cas d'acceptation, l'équipe visiteuse doit arbitrer la 1/2 des parties.  
 En cas de refus, vous appliquez l'arbitrage non partagé comme défini à côté

# SAISIE DES RESULTATS DE CHAMPIONNATS

## Rappel des règlements sportifs régionaux

Article 27 :

27.1 : L'accès à « l'espace Mon Club » est ouvert à tous les clubs de la FFTT, à partir du site fftt.com dans l'espace <http://www.fftt.com/monclub>  
Cette connexion n'est pas décomptée des 50 accès mensuels autorisés dans SPID.

Pour accéder aux fonctionnalités, vous devez simplement disposer de votre numéro de club et de votre mot de passe SPID.

Celui-ci vous a été communiqué par votre organisme gestionnaire (ligue ou comité départemental), à votre responsable de club.

27.2 : Après identification, vous verrez apparaître à l'écran votre numéro de club et votre « domaine », c'est-à-dire pour un club le code du comité départemental.

En premier lieu, vous devez choisir l'organisme ("LIGUES" puis L08 Champagne Ardenne).

Choisissez ensuite la division.

Puis choisissez maintenant la poule désirée.

La saisie des résultats pour une journée est ouverte 10 jours avant et reste disponible 48h après (rencontre le samedi : saisie possible jusqu'au lundi soir). Tant que la journée est disponible, vous pourrez revenir sur votre enregistrement. Ainsi, en cas d'erreur, vous pourrez vous-même procéder aux rectifications. Au-delà du délai autorisé, c'est l'organisme en charge des résultats qui pourra faire la saisie ou modifications.

27.3 : C'est le club recevant qui doit effectuer la saisie

Après avoir choisi la rencontre concernant votre club, vous devez dans un premier temps saisir le score global 10 – 4 (par exemple).

Pour ce faire, cliquez sur le bouton « Mise à jour scores ». Ensuite valider puis confirmer le score.

Cas particuliers :

Victoire par forfait : saisir le score du club vainqueur : 14, score du club perdant : F

Après cette opération, saisir le détail de la feuille de rencontre. Pour ce faire, cliquez sur le + qui se trouve en bout de ligne (un + gris indique que la feuille n'a pas encore été saisie. Dans le cas contraire, le + est de couleur orange).

Cet écran va vous permettre de faire la composition des équipes et de saisir ensuite les scores des parties.

Par défaut, la lettre A est affectée à l'équipe recevant et X à l'équipe qui se déplace.

Si le tirage au sort a décidé du contraire, cliquez sur le bouton « Inverser ». Vous verrez alors les équipes s'inverser.

Vous devez maintenant en face de chaque lettre saisir le numéro de licence. Le passage à la case suivante se fait en appuyant sur la touche « Entrée » ou « Tab ».

# SAISIE DES RESULTATS DE CHAMPIONNATS

## Rappel des règlements sportifs régionaux

Dans le cas où le numéro est illisible ou manque, vous pouvez cliquer sur la lettre. Cette action vous ouvrira une fenêtre comportant la liste de tous les licenciés du club, par ordre alphabétique. Cliquez sur le nom désiré, le numéro sera mis automatiquement dans la bonne case et le curseur passera à la case suivante. Vous pouvez ainsi saisir l'ensemble de l'équipe en cliquant sur les noms.

Vous pouvez procéder ainsi pour l'autre équipe.

Pour indiquer un joueur absent, laissez la case vide.

Après avoir saisi vos compositions d'équipes, cliquez sur le bouton « Vérifier ».

Vous verrez ainsi les éventuels problèmes (numéros de licence inexistant, joueurs n'appartenant pas au club ou à l'entente). Tant que ces problèmes subsistent, vous ne pourrez pas valider l'équipe.

Lorsque les compositions sont correctes, vous pouvez appuyer sur le bouton « valider équipe ». Les problèmes de qualification ou de brûlage seront détectés plus tard.

Les parties sont générées et affichées. Vous pouvez voir sous la composition des équipes les touches disponibles pour la saisie (0,1, 2, 3).

Exemple : Touche 0 donnera le score 0 – 1 etc... Indiquez les parties gagnées par forfait avec les touches 2 (F – 1 : le joueur de l'équipe A est forfait) ou 3 (1 – F : le joueur de l'équipe X est forfait).

Lorsque un joueur (ou une joueuse) déclare forfait pour cause de blessure, pour la rencontre au cours de laquelle s'est passé la blessure, vous saisissez normalement le résultat de la partie. Pour la ou les partie(s) suivante(s), vous ne devez saisir aucun résultat.

A l'issue de cette saisie, vous pouvez enregistrer la feuille.

Vous avez la possibilité de donner à chaque capitaine d'équipe un code d'accès pour la saisie de la feuille de rencontre de son équipe.

Pour connaître ce mot de passe, il vous suffit de cliquer sur l'onglet passe-équipe.



# SAISIE DES RESULTATS DE CHAMPIONNATS

## Rappel des règlements sportifs régionaux

Vous verrez s'afficher l'écran suivant :

Phase n°1		Phase n°2	
Chpt Jeunes Regroupement 1	Passe-équipe	Chpt France par équipes masculin	Passe-équipe
BAR/SEINE 1 (Juniors Bar/Seine)	8.xakjeq		
BAR/SEINE 2 (Juniors Bar/Seine)	bm4sqp0.		
BAR/SEINE 3 (Cadets JGT)	0wu1alxi		
BAR/SEINE 4 (Minimes Bayel)	mf97wo8s		
Chpt Jeunes Regroupement 2	Passe-équipe		
BAR/SEINE 1 (Juniors Brienne)	4mwm5ixk		
BAR/SEINE 2 (Juniors Bar/Seine)	f4f4hs8y		
BAR/SEINE 3 (Cadets St André)	b9xs9h5i		
BAR/SEINE 4 (Minimes Arcis)	abbdyzj2		
Chpt France par équipes masculin	Passe-équipe		
BAR/SEINE 1 (PRE REGIONAL 1 MESSIEURS Poule A)	cnkeqzya		
BAR/SEINE 2 (PRE REGIONAL 1 MESSIEURS Poule B)	3lq7obr6		
BAR/SEINE 3 (DEPARTEMENTAL 1 MESSIEURS Poule A)	st3wwygk		
BAR/SEINE 4 (DEPARTEMENTAL 2 MESSIEURS Poule A)	lxnpwrg2		
Championnat Dpt Jeunes	Passe-équipe		
BAR/SEINE 1 (Juniors Regroupement 1 Bar/seine)	xusjpnhw		
BAR/SEINE 2 (Juniors Regroupement 1 Bar/seine)	a3t5mwvk		

Ce passe-équipe n'est valable que pour une phase de championnat et que pour l'équipe concerné. Il ne donne accès qu'aux résultats du championnat par équipes et à aucune autre fonctionnalité.