



INTERCLUBS GENEVE

DE FOOTBALL DE TABLE

Correspondance: Lapalud Patrick, ch. du Bocage 14, 1213 Onex, tél: 079 / 753.21.11 Laps@Interclubs.ch

Informatique: Senggen Laurent, 15 ch des Serres, 1234 Vessy, tél: 079 / 417.29.07 Laurent@Interclubs.ch

CCP: 84-550759-0, Interclubs Genève, 1200 Genève / www.Interclubs.ch

REGLEMENT

INTERCLUBS

GENEVOIS

Edition 2008

TABLE DES MATIERES

MATIERE	ARTICLE
Introduction	
FSFT	1
Rayon de section	2
Mineurs	3
Inscriptions	4
Nom d'équipe	5
Formation de l'équipe IC	6
Licence	7
Catégories	8
Groupes (nombre de ligues)	9
Coupe IC	10
Calendrier	11
Horaire	12
Parties	13
Financement des parties	14
Cartes de matchs	15
Jeux (matériel)	16
Pièces de rechange	17
Prêt de joueurs	18
Modification de l'équipe	19
Forfait	20
Protêt	21
Arbitrage	22
Sanctions	23
Classements provisoires	24
Classements finaux	25
Promotions / Relégations	26
Trophées	27
Changement de local	28
Envoi des résultats	29

INTRODUCTION

La Comité Interclubs de Genève vous présente son règlement Interclubs.

Ce règlement définit les modalités à respecter lors des inscriptions et dans le déroulement des rencontres et des championnats. Il notifie également aux participants et aux responsables d'établissements leurs droits et devoirs. Toutefois, il ne peut remplacer le fair-play et la sportivité, dont dépend l'utilisation à bon escient de tout règlement de jeu. Nous souhaitons donc à chacun de trouver dans ces pages un instrument de travail; mais l'outil ne dépend-il pas de celui qui l'utilise ?

FSFT

Art. 1.1

Le Championnat Interclubs (IC) est supervisé par la Fédération Suisse de Football de Table (FSFT). Les comités IC en ont la responsabilité. Le règlement de jeu de la FSFT s'applique entièrement.

Art. 1.2

Les comités qui organisent un championnat interclubs utiliseront dans leurs imprimés le sigle officiel des interclubs FSFT.

RAYON DE SECTION

Art. 2.1

Le comité IC définit le périmètre de jeu du championnat interclubs. L'équipe établie au-delà de ce périmètre doit jouer toutes ses parties chez l'adversaire, si ce dernier le demande.

Art. 2.2

Avant le début de la saison, le comité IC organise une consultation des équipes concernées.

MINEURS

Art. 3

Les comités IC fixent l'âge minimum des participants.

INSCRIPTIONS

Art. 4

La finance d'inscription est fixée par le comité IC. Elle comprend au minimum les trophées et la licence obligatoire de la Fédération, qui donne droit à une réduction sur l'inscription aux tournois du calendrier FSFT.

NOM D'EQUIPE

Art. 5.1

Chaque équipe IC a le droit de prendre le nom qu'elle veut. Le comité peut refuser ce nom si sa moralité est douteuse.

Art. 5.2.1

Si le nom d'équipe est, ou comporte, le nom d'un établissement, l'équipe doit être affiliée à cet établissement. En cas de litige entre l'équipe et l'établissement, l'équipe ne peut pas se déplacer en gardant le même nom.

Art. 5.2.2

Les trophées, challenges ou prix restent à l'établissement, sauf si l'équipe est indépendante de l'établissement.

FORMATION DE L'EQUIPE INTERCLUBS

Art. 6.1

Chaque équipe inscrit 4 joueurs au minimum et 8 au maximum, sauf dérogation spéciale (par ex. pour raison professionnelle : PTT, police, etc.). Le patron d'établissement peut faire office de 9^e joueur (voir article 6.7).

Art. 6.2

Chaque équipe doit désigner un capitaine et un capitaine remplaçant au moment de l'inscription. Le capitaine et son remplaçant doivent impérativement communiquer au comité IC une adresse et un numéro de téléphone. Optimalement, ils auront un téléphone mobile et un accès à Internet. Tout changement doit être annoncé au plus vite au comité IC.

Art. 6.3

Le capitaine et le remplaçant, s'ils ne sont pas eux-mêmes joueurs de l'équipe, doivent néanmoins s'inscrire à l'Interclubs et s'acquitter de la cotisation.

Art. 6.4

Le capitaine informe et dirige son équipe. Il la représente auprès du comité IC. En cas d'absence ou de comportement illicite du capitaine, le remplaçant a les mêmes droits et devoirs.

Art. 6.5

Un joueur ne peut faire partie de deux équipes.

Art. 6.6

En cas de changement de capitaine ou de remplaçant, le comité IC doit être averti immédiatement et par écrit.

Art. 6.7

Un patron d'établissement peut jouer avec toutes ses équipes. Il doit pour cela s'inscrire et s'acquitter du montant de l'inscription. Il ne

pourra toutefois jouer que dans une équipe à la fois. De plus, il ne pourra jouer que trois matchs.

Art. 6.8

Un joueur de niveau supérieur peut venir aider une équipe de ligue inférieure. Il sera un « Coach » son but est d'aider l'équipe, sur le plan stratégique, mentale, dans le respect du Fair-play, ce joueur aura la mention « Coach » à côté de son numéro de joueur et ne pourra jouer que trois matchs.

Limites

	1 ^{ère} ligue	2 ^{ème} ligue	3 ^{ème} ligue
Pro	-	3 matchs	NON
A	-	-	3 matchs
B-C	-	-	Libre (exception possible)

LICENCE

Art. 7.1

Chaque équipe reçoit une licence d'équipe munie d'une photo par participant. Cette licence doit être présentée à chaque rencontre à l'équipe adverse, et, sur demande, aux membres du comité IC, aux représentants du bureau FSFT ou de la commission d'arbitrage.

Art. 7.2

Si une équipe ne peut présenter sa licence à l'heure officielle du début de la rencontre, mais qu'elle prétend pouvoir le faire dans l'heure qui suit, ce délai lui est accordé. Dans ce cas, les parties commencent à être jouées normalement, et la mention « licence en retard », ainsi que le temps du retard, sont portés sur la carte de matchs. En cas de récidive, le comité IC infligera une amende de Frs 15.-.

Art. 7.3

Si la licence d'équipe n'a pu être présentée dans ce délai d'une heure, les parties sont interrompues et l'équipe fautive perd tous ses points. Dans ce cas, la mention « licence absente » et l'heure d'interruption des parties sont portées sur la carte de matchs. La commission d'arbitrage peut toutefois prendre une décision contraire au présent article.

Art. 7.4.1

Un joueur ne peut pas jouer une rencontre si la licence d'équipe ne comporte pas sa photo (à l'exception des prêts de joueurs, art. 18). S'il joue quand même, ne serait-ce qu'une seule boule, son équipe perd la (ou les) partie(s) qu'il a disputée(s).

Art. 7.4.2

Si la présence illicite d'un joueur est dénoncée pendant la rencontre, les parties restant à jouer sont perdues par l'équipe fautive.

CATEGORIES

Art. 8.1

Le comité IC décide de la participation des joueurs B et C aux championnats IC, tandis que le bureau FSFT régit la participation des joueurs Pro et A.

Art. 8.2

Une nouvelle équipe commence automatiquement dans la ligue inférieure. Mais si le niveau des joueurs composant cette équipe est nettement trop élevé par rapport aux autres équipes, le comité peut la faire commencer dans une ligue supérieure.

Art. 8.3

Pour déterminer la ligue, le comité se jugera le niveau de l'équipe en se basant sur le niveau des trois meilleurs joueurs. (nombre minimum pour faire tous les matchs)

GROUPES

Art. 9.1

La formation des groupes est la suivante :

02 – 11 équipes	1 groupe
12 – 23 équipes	2 groupes
24 – 33 équipes	3 groupes
etc.	

et un groupe de plus pour qu'il y ait 8 équipes au minimum par groupe.

Art. 9.2

Pour de justes motifs, chaque comité interclubs peut demander une dérogation à cette règle au bureau de la Fédération. La demande devra parvenir suffisamment tôt pour que la réponse du bureau FSFT, qui prend deux semaines pour rendre sa décision, puisse arriver à temps.

COUPE IC

Art. 10.1

Le comité IC peut organiser une Coupe Interclubs.

Art.10.2

Les rencontres de coupe se jouent en sept parties (art. 13.4.1). Hormis les adaptations nécessaires, tous les articles du règlement sont valables.

Art. 10.3

L'équipe de ligue inférieure joue dans son établissement. Si les équipes jouent dans la même ligue, le comité IC tire au sort l'équipe recevant.

CALENDRIER

Art. 11.1

Le comité IC choisit un soir de la semaine pour les rencontres et établit le calendrier.

Art. 11.2

Chaque rencontre a lieu selon le calendrier officiel établi par le comité IC. En principe, chaque équipe rencontre un nouvel adversaire par semaine (à l'exception des parties de rattrapage ou des parties que la commission d'arbitrage ou le comité IC ont décidé de faire rejouer). Le championnat se déroule au minimum en deux tours. Au retour, l'équipe recevante devient l'équipe visiteuse.

Art. 11.3

Toutes les parties doivent en principe être jouées au jour et au lieu mentionnés au calendrier. Pour pouvoir reporter une rencontre, le capitaine d'une équipe doit informer le capitaine adverse au plus tard le jeudi précédant la rencontre (jusqu'à 20h30). Les deux capitaines doivent ensuite informer le comité IC.

Une équipe n'a le droit qu'à un seul renvoi de rencontre par tour.

Art. 11.4

La rencontre doit être rejouée dans un délai d'un mois. Si aucune date n'a pu être fixée par les capitaines dans ce délai. Si un arrangement n'est pas possible, sur appel du capitaine, le comité fixe une date, ce service est payant. Cette date est butoir pour toutes rencontres renvoyées, suite à cela un forfait au deux équipes sera prononcé.

Art. 11.5

Si deux équipes modifient le calendrier sans respecter cette procédure, la rencontre sera déclarée perdue par forfait par elles deux.

Il est bien entendu possible, de jouer la rencontre avant la date du calendrier (en avertissant le comité IC)

Art. 11.6

Si toutes les conditions sont remplies le capitaine à l'obligation d'accepter le report.

Art. 11.7

L'équipe mentionnée en première colonne du calendrier est l'équipe recevante (sauf décision contraire de la commission d'arbitrage ou du comité IC).

HORAIRE

Art. 12.1

Les rencontres débutent à l'heure fixée par le comité IC. Une marge de 15 minutes est accordée. Si à 20h20, une équipe n'aligne pas deux joueurs, elle perd le premier match. A 20h30, elle perd le second match, et à 20h40 la rencontre.

Art. 12.2

La partie commencée, les équipes doivent pouvoir aligner toutes les 20 minutes les joueurs de la partie suivante. Sinon, l'équipe fautive perd cette partie et les suivantes.

Art. 12.3

L'équipe qui commence une partie contre un adversaire retardataire en accepte implicitement la validité.

PARTIES

Art. 13.1

L'équipe recevante demande à l'équipe visiteuse de désigner les joueurs qui vont débiter la partie. Elle les inscrit sur la carte de matchs ainsi que ses propres joueurs. Le match peut alors commencer.

Art. 13.2

En coupe, cet ordre est inversé à chaque match. C'est également le cas lors du dernier tour d'une saison comportant un nombre de tours impair.

Art. 13.3

Une partie se joue en deux manches gagnantes à cinq buts. Si une troisième manche est nécessaire, elle se joue à cinq buts avec deux buts d'écart.

Art. 13.4.1

En coupe, les rencontres comportent 7 parties.

Art. 13.4.2

En championnat, les rencontres comportent 8 parties. La victoire rapporte trois points, le nul deux points, la défaite un point et le forfait zéro point.

Art. 13.5

Les parties se déroulent impérativement selon l'ordre suivant :

En coupe :	En 8 parties :
1. double	1. double
2. <i>simple</i>	2. double
3. double	3. <i>simple</i>
4. double	4. double
5. <i>simple</i>	5. double
6. double	6. <i>simple</i>
7. double	7. double
	8. double

Art. 13.6

une équipe représentée par deux joueurs n'aura pas le droit de faire plus de 3 matchs. Un seul joueur ne peut pas représenter son équipe.

Art. 13.7

Les joueurs ne peuvent disputer que cinq parties par rencontre, et deux seulement avec le même coéquipier.

Art. 13.8

Le Coach et le Patron ne peuvent faire que 3 matchs(Art. 6.7 et Art. 6.8)

Le Coach et le Patron et 1 joueur ne peuvent faire que 6 matchs.
Le Coach ou le Patron et 2 joueurs ne peuvent faire que 7 matchs.

FINANCEMENT DES PARTIES

Art. 14

Le financement des parties est à la charge de l'équipe recevante.

CARTE DE MATCHS

Art. 15.1

Le capitaine de l'équipe recevante ou son remplaçant sont responsables de la carte de matchs.

Art. 15.2

La carte de matchs doit être envoyée dans les deux jours ouvrables au comité IC. Sinon, un point de pénalité sera infligé.

Art. 15.3

La carte de matchs doit être remplie complètement et lisiblement. Elle sera notamment datée et signée par les capitaines. Il est conseillé de remplir et de faire signer une photocopie de la carte, qui peut être demandée en cas de perte de l'original.

JEUX

Art. 16.1

Les jeux sont ceux homologués par les différentes Fédérations reconnues. Seules les pièces et les boules homologuées doivent être utilisées. Les jeux FSFT seraient privilégiés.

Art. 16.2

En début de saison, l'équipe choisit son type de jeu. Le changement en cours de saison ne se fera que sur dérogation du comité IC.

Art. 16.3

L'équipe recevante choisit son jeu dans l'établissement (sous réserve des art. 16.6 et 16.7).

Art. 16.4

Les jeux doivent répondre à des prescriptions minimales. Leurs pièces doivent être en excellent état : les figurines (bien vissées), les barres, les deux bouliers (six dés au minimum), les caoutchoucs ou ressorts, les coussinets, les poignées, les bagues d'arrêt des barres des gardiens, les bandes et les coins et les rondelles. De plus, les jeux doivent être stables et suffisamment éclairés. Il n'est pas possible de refuser de jouer sur un jeu qui répond à ces exigences.

Art. 16.4

Une équipe peut exiger de jouer avec des balles neuves à condition de les fournir.

Art. 16.6

Si le jeu ne répond pas aux prescriptions des art. 16.1 et 16.4, il doit être réparé rapidement. Si c'est impossible, l'équipe visiteuse choisit un autre jeu dans l'établissement en respectant l'art.16.2. Si l'établissement ne dispose que d'un jeu, l'équipe recevable perd la rencontre. L'équipe visiteuse doit s'assurer avant la rencontre du bon fonctionnement du jeu. Si elle commence à jouer, elle accepte implicitement le jeu dans son état.

Art. 16.7

Si une pièce se brise soudainement, la partie en cours s'arrête immédiatement. Le jeu doit alors être réparé rapidement. Si c'est impossible, l'équipe visiteuse choisit un autre jeu dans l'établissement. Si l'établissement ne dispose que d'un jeu, l'équipe recevable perd la partie en cours ainsi que les suivantes.

PIECES DE RECHANGE

Art. 17

Si possible, le comité IC s'arrangera pour vendre des pièces de rechange aux équipes.

PRET DE JOUEUR Art. 18

Conditions :

Pour qu'un prêt de joueur soit possible il faut :

- que l'établissement possède deux équipes dans deux ligues différentes;
- que l'équipe prêteuse soit dans une ligue inférieure;
- qu'il reste suffisamment de joueurs dans l'équipe prêteuse pour qu'elle puisse jouer tous ses matchs

Les prêts de joueurs se négocient entre joueurs, mais le comité IC se réserve le droit d'intervenir en cas de litige à l'intérieur d'un établissement. Chaque joueur ne peut être prêté que trois fois par saison IC. Il est interdit de prêter plus de trois joueurs par rencontre et par équipe, ainsi que d'avoir plus de deux joueurs prêtés par rencontre et par équipe. Un joueur ne peut jouer que pour une équipe lors de la même journée. Si la date de la rencontre a été modifiée, la date originale fait foi.

Déroulement :

Au début de la rencontre ou lors de son arrivée, le joueur prêté et le capitaine de l'équipe renforcée se présentent au capitaine adverse en l'informant du prêt. Ce dernier note sur la carte de matchs, sous la rubrique « Remarques », le nom et le prénom du joueur sur présentation d'une **pièce d'identité**, et signe cette rubrique. Ce joueur prend comme numéro de joueur la lettre « V » (exemple : les joueurs 1 et V jouent contre les joueurs 2 et 7). Si un deuxième joueur est prêté, il prend la lettre « W ». Ces lettres doivent figurer à côté du nom du joueur sous la rubrique « Remarques ».

Erreur de procédure :

En cas d'erreur de procédure ou de prêt illicite, l'équipe fautive se voit infliger une amende de Frs 15.-.

Test de joueur

En 3ème ligue (Débutants) il est possible de faire un test de joueur. Le joueur testé ne doit pas être licenciés (tous pays). Tous se déroule comme pour un prêt mais en plus il doit payer CHF 10.- (Déduit à l'inscription définitive) noté aussi l'Adresse, E-mail, N° Natel

MODIFICATION DE L'EQUIPE

Art. 19.1

Une équipe incomplète de 4, 5, 6 ou 7 joueurs peut se compléter jusqu'à la fin de la deuxième semaine du dernier tour en utilisant le formulaire d'inscription.

Art. 19.2

Chaque équipe peut changer un ou plusieurs joueurs pendant la période que mentionne l'art. 19.1 et avec le même formulaire.

Art. 19.3

Un joueur peut être transféré pendant la période que mentionne l'art. 19.1. Il remplit pour cela le même formulaire et le fait signer par les deux capitaines. Le prix d'un transfert est de Frs 10.-.

Art. 19.4

Le comité IC se réserve le droit d'accorder des dérogations à ces articles pour sauver des équipes ou des joueurs. Tout recours doit être adressé à la FSFT.

Art. 19.5

Les changements de joueurs peuvent être refusés si le niveau des joueurs est trop élevé pour la ligue concernée ou si le joueur ne peut participer à un interclubs.

Art. 19.6

Sur dérogation du comité, il est possible d'intégrer le championnat en cours de saison. Les équipes entrant en cours de saison commencent avec tous les matchs précédents perdus 1 point la défaite.

FORFAIT

Art. 20.1

Pour des raisons de politesse, l'équipe qui fait forfait doit en principe avertir le comité IC et le capitaine de l'équipe adverse au moins **24 heures** à l'avance. Si ce délai est dépassé au moment où le forfait se décide, l'adversaire doit être averti au plus vite.

Art. 20.2

Une rencontre est considérée comme forfait si au moins 3 matchs ne sont pas joués.

Art. 20.3

Lorsqu'une équipe arrête en cours de saison, les points du tour en cours sont annulés et toutes les rencontres sont gagnées par forfait par les équipes adverses.

PROTET

Art. 21

Une équipe peut déposer protêt par écrit auprès du comité dans les 48 heures qui suivent la rencontre. La carte de matchs peut être utilisée à cet effet. Sauf mention contraire du règlement, la rencontre se joue dans tous les cas jusqu'à la fin. Le comité IC encaisse Frs 15.- par protêt injustifié.

ARBITRAGE

Art. 22.1

Une commission d'arbitrage est constituée pour le début du championnat par le comité IC. Elle se compose dans la mesure du possible de membres ne participant pas à la compétition. Le comité peut fonctionner lui-même.

Art. 22.2

Si le championnat se compose de plusieurs groupes, la commission doit être formée de joueurs de deux groupes au moins. Lorsqu'elle doit trancher, seuls les membres d'un groupe et d'un établissement non concernés se prononcent, à l'exception des membres du bureau et des arbitres officiels FSFT, ainsi que du président de l'interclubs.

Art. 22.3

Le comité IC organise une permanence téléphonique les soirs de rencontre officiels. Les équipes peuvent y poser leurs questions relatives au règlement de jeu ou au règlement IC.

Art. 22.4.1

Si un membre de la commission d'arbitrage doit se déplacer, les deux équipes lui paient Frs 15.- chacune.

Art. 22.4.2

L'arbitre peut être demandé avant une rencontre. Dans ce cas, l'équipe qui en a fait la demande lui paie la somme de Frs 20.-.

Art. 22.4.3

Toute équipe peut faire recours auprès du bureau FSFT contre une décision de la commission d'arbitrage. Il doit être adressé dans les deux jours ouvrables qui suivent l'annonce de cette décision.

SANCTIONS

Art. 23.1

La commission d'arbitrage ou le bureau FSFT sont seuls habilités à infliger une sanction au joueur ou à l'équipe qui, par son comportement, l'aurait mérité.

Art. 23.2

Le comité IC infligera Frs 15.- d'amende dans les cas suivants :

- injures ou insultes à l'arbitre;
- forfait en infraction à l'art. 20.1;
- carte de matchs envoyée en retard;
- présentation tardive à plusieurs reprises de la licence d'équipe;
- absence à une convocation de la commission d'arbitrage;
- absence à une réunion des capitaines.

Art. 23.3

Si l'amende reste impayée, un premier rappel est envoyé au capitaine et à son remplaçant, puis un second à tous les joueurs de l'équipe. L'amende sera alors augmentée de Frs 10.- (émolument), et les rencontres déclarées perdues par forfait jusqu'à son règlement.

CLASSEMENTS PROVISOIRES

Art. 24

Les comités IC publient régulièrement des classements intermédiaires qui sont distribués aux équipes

CLASSEMENTS FINAUX (EX ÆQUO)

Art. 25.1

Si deux équipes sont ex æquo, l'équipe qui a fait participer le plus de joueurs en moyenne à l'ensemble du tournoi l'emporte.

Art. 25.2

Si deux équipes sont toujours ex æquo, on considère le nombre de parties gagnées pendant l'ensemble du tournoi, puis le nombre de parties gagnées dans leurs confrontations directes. Enfin, le nombre de manches gagnées lors de ces confrontations directes.

Art. 25.3.1

Le comité IC peut décider de faire jouer une rencontre de barrage aller-retour s'il n'y a que deux équipes ex æquo. Il devra prendre sa décision avant le début de la saison et l'inscrire au règlement local. Les deux dates devront figurer au calendrier.

Art. 25.3.2

Le match aller de cette rencontre de barrage se jouera dans l'établissement de l'équipe première au classement après le départage effectué selon les art. 25.1 et 25.2.

Art. 25.3.3

Si les deux équipes sont ex æquo après les rencontres de barrage, le nombre de manches gagnées entre en considération. Si elles sont toujours ex æquo, l'équipe qui aura joué le moins de troisièmes manches l'emporte. Au besoin, on comptera enfin le nombre de buts marqués.

PROMOTIONS RELEGATIONS

Art. 26.1

S'il y a plusieurs groupes, la meilleure équipe d'un groupe inférieur sera promue dans le groupe immédiatement supérieur, tandis que la moins bonne sera reléguée dans le groupe immédiatement inférieur.

Art. 26.2

Si une ou plusieurs équipes se sont retirées, le comité IC peut décider d'un nombre plus grand de qualifiés par groupe.

Art. 26.3

Le respect du nombre d'équipes ou du niveau des équipes à l'intérieur d'un groupe peut entraîner le comité IC à renoncer aux promotions et relégations.

Art. 26.4

Le comité se réserve le droit de changer une équipe de ligue si la valeur de ses joueurs s'est considérablement modifiée.

TROPHEES

Art. 27.1

Le challenge (s'il existe) reste la propriété de l'interclubs tant qu'il n'a pas été gagné trois fois.

Art. 27.2

Le comité peut fixer une période pendant laquelle le challenge doit être gagné (par ex. trois fois en cinq ans).

Art. 27.3

Pour emporter définitivement le challenge, l'équipe doit conserver le même nom. Le challenge gagné trois fois reste acquis à l'établissement qui a accueilli l'équipe gagnante en dernier.

Art. 27.4

Si un championnat interclubs prend définitivement fin, le challenge retourne à la FSFT.

CHANGEMENT DE LOCAL

Art. 28.1

Aucune équipe ne peut changer de local en cours de saison sans l'autorisation du comité IC.

Art. 28.2

Le comité IC n'autorisera ce changement de local qu'en cas de force majeure (fermeture de l'établissement, disparition du jeu, etc.).

Art. 28.3

Une équipe peut choisir librement son local ou son établissement de jeu entre chaque saison IC, si elle respecte le délai d'inscription fixé par le comité.