Règlement du championnat Inter-Club

Le Championnat Inter-Club est une compétition par équipe qui se déroule dans les régions de septembre à avril (calendrier variable).
Chaque équipe est dans une poule de 8 à 12 équipes et rencontre tous ses adversaires en matchs aller-retour.
Une hiérarchie des Divisions regroupe les équipes par niveau. Le Responsable de Région et / ou l'administrateur du championnat déterminent la Division dans laquelle une équipe, nouvelle à la FBEP, doit évoluer en fonction du niveau des joueurs qui la constituent.
L'administrateur du championnat gère les feuilles de match et les classements grâce au logiciel de gestion FBEP.

ARTICLE 1. RÈGLE DU JEU

Les règles jouées sont les règles mondiales WEPF que vous pouvez consulter ici.

ARTICLE 2. LES ÉQUIPES

Les équipes doublettes sont composées de 2 joueurs avec un remplaçant possible.
En équipe de 4, 4 joueurs minimum et jusqu'à 3 remplaçants à chaque rencontre.

ARTICLE 3. DÉROULEMENT D'UN MATCH

Chaque match se déroule en 8 (doublettes) ou 16 (équipes de 4) parties sèches.
La feuille de match (voir ici) détermine quel joueur casse à chaque partie.
Chaque partie gagnée est inscrite sur la feuille de match par le nombre de points dans la case du vainqueur (voir article 14).
A la fin du match, on cumule le nombre de parties gagnées de chaque équipe pour connaître le score final.

ARTICLE 4. LES REMPLACEMENTS

Chaque équipe peut effectuer des remplacements pendant le match à compter de la 2ème session. (1 session = 2 parties en doublettes ou 4 parties en équipes de 4).
Une fois remplacé, un joueur ne peut plus rentrer.
Le Capitaine de l'équipe souhaitant effectuer un remplacement doit prévenir le Capitaine adverse AVANT LA FIN de la dernière partie de la session précédant la session dans laquelle le ou les remplaçants rentreront.
Attention : 1 seul joueur « Master » par session en D1 et D2, 2 joueurs «Master» par session en régional.

ARTICLE 5. DATES ET HORAIRES

Les dates fixées pour les rencontres sont fermes. Les rencontres ont lieu chaque semaine le même jour à 20h ou 20h30 selon les régions.

ARTICLE 6. ARBITRAGE

Les manches se jouent en auto-arbitrage ou en arbitrage alterné si une des deux équipes le souhaite. Le joueur n'étant pas « en contrôle » de la table (en jeu) fait office d'arbitre.
En cours de partie, les joueurs peuvent dialoguer avec leur adversaire sur la légalité du coup qu'ils s'apprêtent à jouer.
Si les deux adversaires ne connaissent pas la règle, ils peuvent s'adresser à leur Capitaine respectif.
AUCUN conseil sur la stratégie à adopter ou sur le bien-fondé tactique d'un coup ne peut être demandé ; ceci est considéré comme du COACHING. (voir règles article K – 12 des règles officielles)

ARTICLE 7. LICENCE

Tous les joueurs doivent être licenciés et à jour de leur cotisation.
La licence permet de jouer en championnat Inter-Club doublette ET en équipe de 4.
Le montant de la licence est consultable ici.

ARTICLE 8. INSCRIPTION

Pour qu'une équipe soit considérée comme inscrite dans le championnat :

- tous les joueurs de l'équipe doivent avoir acquitté le montant de leur licence individuelle
- l'équipe doit avoir acquitté le montant de son engagement

Aucune dérogation n'est accordée et aucune équipe ne sera inscrite après la date limite d'inscription au championnat figurant sur les bordereaux d'engagement.

Le montant de l'inscription dépend du niveau (tarifs hors cotisation locale) :

ÉQUIPES DE 4	
DEPARTEMENTAL 2	60 €
DEPARTEMENTAL 1	80 €
REGIONAL	100 €

DOUBLETTES	
DEPARTEMENTAL 2	30 €
DEPARTEMENTAL 1	40 €
REGIONAL	50 €

ARTICLE 9. SUBVENTIONS ET TROPHÉES

A la fin du championnat, les meilleures équipes de chaque groupe reçoivent des trophées et des subventions. Celles-ci sont remisent lors des finales nationales.
La présence des équipes primées aux finales nationales est OBLIGATOIRE.

Pour la saison 2020-2021, les primes d'un championnat en équipes de 4 sont les suivantes :

REGIONAL

1er	700 € + coupe
2ème	500 € + coupe
3ème	300 € + coupe
4ème	200 €

DEPARTEMENTAL 1

Pour 11 ou 12 équipes	
1er	700 € + coupe
2ème	500 € + coupe
3ème	300 € + coupe
4ème	200 €
5ème	100 €

Pour 9 ou 10 équipes	
1er	600 € + coupe
2ème	400 € + coupe
3ème	200 € + coupe
4ème	100 €

Pour 7 ou 8 équipes	
1er	500 € + coupe
2ème	300 € + coupe
3ème	150 € + coupe

DEPARTEMENTAL 2

Pour 11 ou 12 équipes	
1er	550 € + coupe
2ème	300 € + coupe

3ème	200 € + coupe
4ème	150 €
5ème	100 €

Pour 9 ou 10 équipes	
1er	500 € + coupe
2ème	250 € + coupe
3ème	150 € + coupe
4ème	100 €

Pour 7 ou 8 équipes	
1er	400 € + coupe
2ème	200 € + coupe
3ème	100 € + coupe

Pour les primes d'un championnat doublette, il faut diviser par deux les primes ci-dessus.

ARTICLE 10. RÉCLAMATIONS

Le déroulement du championnat est placé sous l'autorité du Responsable de Région. Tout litige concernant l'Inter-club doit être formulé dans une lettre de réclamation et envoyé au Responsable de Région.
Chaque réclamation est accompagnée d'un chèque de 30€ à l'ordre de la FBEP. Ce chèque sera restitué si la réclamation est justifiée.
La réclamation doit être faite dans les 15 jours après les faits.

ARTICLE 11. DISPOSITIONS GÉNÉRALES

CAPITAINE : Le joueur inscrit en tête de liste sur le bordereau d'engagement de l'équipe est le Capitaine.
Le Capitaine est directement responsable des agissements de ses coéquipiers. Il veille à la sportivité de son équipe et répond à toute convocation lors des éventuels litiges.
Si le Capitaine est absent, le joueur inscrit en deuxième position sur le bordereau d'engagement devient capitaine.

ÉQUIPE : Le capitaine peut inscrire un ou plusieurs nouveaux joueurs dans son équipe pendant toute la durée du championnat
Les demandes d'inscription sont formulées à l'association qui gère le championnat. La licence du joueur doit être acquittée avant que celui-ci ne joue en match.
Dans les Divisions D1 et D2, une équipe ne peut pas présenter sur la feuille de match plus d'un joueur « MASTER » par session.
Dans la Division Régionale, une équipe peut présenter sur la feuille de match 2 joueurs « MASTER » par session.
ATTENTION, lors de la Coupe de France, un seul « MASTER » sera autorisé par session.

ARTICLE 12. FEUILLE DE MATCH

Le Capitaine de l'équipe jouant à domicile est responsable de la bonne tenue de la feuille de match.
Le Capitaine de l'équipe GAGNANTE doit transmettre la feuille de match à l'association responsable de la gestion du championnat au plus tard le lundi suivant la rencontre sous peine de « forfait ».
Les numéros de licence des joueurs figurent impérativement sur la feuille de match.
A la fin du match la feuille est signée par les capitaines.

ARTICLE 13. CLASSEMENT PAR ÉQUIPE

En fin de Championnat, l'équipe qui a cumulé le plus de points est déclarée « vainqueur » du championnat. La répartition des points s'effectue de la façon suivante :

- Victoire : +4 points
- Match nul : +2 points
- Défaite : +1 point
- Victoire par forfait : +4 points
- Défaite par forfait : -1 point

A la fin du championnat, en cas d'égalité de points entre deux équipes, le goal-average particulier de chaque équipe sera pris en compte (le résultat des matchs aller-retour les opposant).
Si le goal-average particulier ne suffit pas, l'équipe ayant remporté le plus de parties dans la saison devancera au classement l'autre équipe concernée.

ARTICLE 14. CLASSEMENT DES JOUEURS

Partout en France, lors d'un match par équipe, un joueur cumule des points suivant qu'il gagne sa partie en faisant « Casse Ferme » ou « Reprise Ferme ».
Ce système de POINTS permet de déterminer une moyenne individuelle pour chaque joueur et d'établir un classement de TOUS les joueurs en France.
C'est ce classement qui permet de déterminer la catégorie dans laquelle les joueurs évolueront lors des Finales Nationales.
La répartition des points s'effectue de la façon suivante :

- Manche perdue : 0 point
- Manche gagnée après le 1er tour : 1 point
- Manche gagnée sur "reprise-ferme" : 2 points
- Manche gagnée sur "casse-ferme" : 3 points

Le 1er tour, c'est le tour où le joueur effectue « Casse ferme », ou « Reprise Ferme ».
Dans le cadre d'une « Casse-Ferme » réalisée après une casse non valide de l'adversaire (le joueur recasse), le joueur prend +3 points (même s'il ferme en utilisant les 2 visites).
Sur la feuille de match, il est important de remplir la cellule destinée aux nombres de points individuels.
Exemple : Un joueur ayant cumulé 42 points en l'espace de 56 parties aura une moyenne de 0,75.

ARTICLE 15. FORFAIT

Tout joueur absent au moment de son appel à la table peut être déclaré forfait pour la manche à jouer.
Après inscription de la mention « forfait » face au nom du joueur, le match suivant est immédiatement appelé.

Les résultats d'une rencontre ne sont homologués que si chaque équipe est représentée par au moins 2 joueurs.

Une équipe représentée par 1 seul joueur lors d'une rencontre est considérée comme forfait.
En cas de forfait d'une équipe, on indiquera sur la feuille de match la lettre « F » dans toutes les cases destinées aux manches gagnées ou perdues pour l'équipe forfait.
L'équipe bénéficiant du forfait marque 16 points dans le résultat final comme si elle avait gagnée 16 à 0.
Après 3 forfaits une équipe est forfait générale. Les résultats de phases terminées sont maintenues, ceux de la phase du dernier forfait sont annulés.

ARTICLE 16. LA COMMISSION SPORTIVE

La Commission Sportive n'intervient que sur des questions d'interprétation du règlement et sur les réclamations.
La Commission Sportive se réserve le droit de dénoncer les cas d'erreur ou de fraude découvertes par son propre contrôle, même en cas d'absence de réclamation.
Toutes situations de litiges non couvertes par le présent règlement sont du seul ressort de la Commission sportive.
Les décisions de suspension ou de disqualification de joueurs ou d'équipes prononcées par la Commission pour des raisons de comportement anti-sportif ou autre ne peuvent en aucun cas donner lieu à un remboursement même partiel des frais d'engagement de l'équipe et licences individuelles.

ARTICLE 17. NOM DES ÉQUIPES

Chaque équipe se distinguera par un nom qui lui sera propre.
Ce nom pourra reprendre le nom de la ville où est enregistrée l'équipe, le nom du Club ou le nom de l'établissement où a été enregistrée l'inscription de l'équipe.
Ceci afin d'éviter toute appellation vulgaire, indécente ou faisant référence à l'alcool ou au tabac.

ARTICLE 18. JOUEUR MASTER

Un « Master » est un joueur répondant à certains critères :

- Tout joueur ayant déjà été sélectionné en équipe nationale Hommes A (uniquement A, quelque soit le pays).
- Les joueurs permanents du Club France de la saison en cours.

Par conséquent, tout joueur répondant à l'un de ces critères est considéré comme « Master ».
Cette catégorie a été créée pour équilibrer les équipes dans les régions et donc d'avoir un championnat plus homogène.

ARTICLE 19. NOMBRE DE MASTERS AUTORISÉS

Chaque équipe d'inter-club a le droit de faire jouer un nombre bien précis de master par session :

- Un seul joueur « Master » est autorisé à jouer par session lors des matches de championnats D1 et D2
- Deux joueurs « Master » sont autorisés à jouer par session lors des matches de championnat Régional
- Un seul joueur « Master » est autorisé à jouer par session lors des matches de la coupe de France FBEP.

Pour les finales nationales par équipes :

- Deux joueurs « Master » sont autorisés en League 1
- Un seul joueur « Master » est autorisé en League 2
- Aucun joueur « Master » en League 3

© 2020 FBEP - ALL RIGHTS RESERVED