

INTERCLUBS

Ci-dessous le schéma d'une journée dont les détails sont donnés plus loin.

(Les articles dont il est fait référence se trouvent dans l'officiel AFT)

JUGE ARBITRE

- Arrivée min. 30min avant le début des rencontres :
 - préparation des terrains (hauteur du filet, piquets de simple, balles, feuilles de match (feuilles d'arbitre si nécessaire), PC
- Accueil des équipes
 - toutes les infos
- Réception compositions d'équipes (5/7 joueurs – 6/8 joueurs)
 - contrôle : - erreur sans influence – art. 22/5.3 (très important)
 - erreur avec influence
- Contrôle d'identité
- Début des rencontres (dans l'ordre)
 - appel des joueurs
 - attribution des terrains + balles
- Feuille de match
- Suivi des rencontres
 - le long des terrains
 - interventions si nécessaire
- Fin des rencontres
 - scores, remarques
- Clôture

Avant la rencontre (art. 23)

- Composition des équipes

Simple : max 7/5 joueurs 3 /4 jeunes

- Nat + tour final : ~~ordre liste de force~~ à classement égal, ordre au choix.
- Rég. : à classement égal : libre de choisir l'ordre

- Points : Nat + Rég. 1 : max des points des 6/4 joueurs de base
Rég : 6/4 joueurs = max. division

Double : max 8/6 joueurs – 4 en Jeunes

- Points : Nat + Rég. 1 : max. points des 6/4 joueurs de base
Rég : 6/4 joueurs : max. division
Jeunes : - 5 points

- Contrôle d'identité - art 24

- prouver son identité : carte d'identité, permis, tout autre document officiel avec photo
- si impossible : ne peut pas jouer – si participation = perte rencontre par forfait

- Retard d'une équipe – art 25

- début rencontre : Nat. : 09h45 (M) – 13h45 (D + Vét)
Reg.: 09h15 (M) - dim. 13h45 (D + Vét) – sam : 12h45 (D + Vét)
Jeunes : 13h45
- Nombre suffisant pour gagner la rencontre = 4M – 3D/Vét - 2J
sinon amende
- Retard de +15 min ; nombre insuffisant : forfait
- Nombre insuffisant : jouer : résultats non validés
Nombre insuffisant :
 - équipe complète en retard : si l'adversaire accepte le retard : pas de réclamation
 - si l'équipe en ordre accepte de jouer, elle sera néanmoins pénalisée d'une amende si elle pose réclamation à posteriori

- Forfait d'une équipe – art. 26

- soit averti par secrétariat AFT
- soit incomplet/retard
= remplir feuille de match avec joueurs équipe présente

- Forfait d'un/plusieurs joueurs art. 26

- un joueur est remplacé par le joueur suivant
donc : forfait uniquement match 6/5 M
4 D
3 J
- en Nat.1 : pas remplacé : blanc sur feuille de match

- Composition d'une équipe – art. 27

- joueurs de base ne peuvent pas descendre
- Nat : min C30.2
- Points min : Simples et Doubles :
 - Nat. + Rég. 1 : 80 % en Mess.
70 % en D + Vét.
 - Rég. : min. catégorie sinon amende
- Points max : Simples et Doubles
 - Nat + Rég. 1 : max. 4/6 joueurs de base (- dernier joueur)
 - Rég. : max. catégorie (-5 points par joueur manquant)

Si trop de points : forfait

- Composition doubles – art. 28

- ordre dégressif
- si même total points : ordre décidé par capitaine
- échange composition à l'heure décidée = début des doubles
Au début des doubles : il faut que les 2 (en M) ou le 1 (en D+V) doubles soient présents : si non : perte de tous les doubles

- Coach – art. 29

- 1 coach par match différent du responsable IC
- doit être signalé sur la feuille de composition équipe
- si attitude non sportive : avertissement – avertissement – exclusion – disqualification du joueur
- si joueur disq = coach : il ne peut plus jouer.

- Capitaine – art. 30

- peut être non joueur mais doit être affilié
- indiqué sur composition équipe (peut être remplacé si remise)
- sauf précision sur le formulaire de composition d'équipe, il ne peut être coach et ne peut aller sur le court durant le match auquel il ne participe pas en tant que joueur.

- Pendant la rencontre – art. 32

- début des matches : S : à la frappe 1^{er} service
D : remise composition équipe
- ordre des matches : S : 1-2-3....
D : 1-2-3 sauf accord écrit
!!! si pas respecté : équipe visitée = forfait sauf preuve du contraire
- poule : il faut jouer les simples et les doubles
- élimination directe : quand score acquis
- feuille de résultats :
 - score de chaque match : 3^e set : 7/6
 - complet : 6/2 – 6/4 ou 5/7 7/6 6/1 A ou B
 - incomplet : 2/6 – 1/0 Ab A ou B
 - signatures capitaines
 - remarques éventuelles (immédiatement)

- Balles - art. 33

- Nat : 4 Neuves pour les simples et les doubles
- Reg. : laissé à l'approbation du comité régional mais conseillé : 4 neuves pour les simples et 4 usagées pour les doubles (sauf pour les Jeunes qui préfèrent jouer avec des balles usagées – petit conseil : garder les balles du WE à cet effet)

- Remises des rencontres – art. 36

- heures : M : 16h00
D + V : 18h00
J : 17h00
- modalités : décisions sur feuille de résultats
3 signatures (feuille papier en 3 ex.)
match terminé : score acquis
match interrompu : reprise là où la rencontre s'est arrêtée
- à rejouer au plus tard dans les 5 jours – si dernier jour et à terminer sous
couverts : frais à partager par les 2 équipes
- applications (accord des 2 capitaines) :
 - en bloc : - remplacement 1 seul joueur en S + en D
- ordre des joueurs peut être modifié
 - par match : - remplacement 1 seul joueur en S + en D
- ordre des joueurs peut être modifié
- ordre des matches supprimé
- agenda fixé par les capitaines = matches commencés
- pas d'accord : chaque club fait sa proposition – tirage au sort par le JA

- Après la rencontre – Art 37

- clôture feuille de résultats : scores, vainqueurs, accord capitaines, remarques,
signatures.

ORDINATEUR

Accès : - www.aftnet.be/webclub

- utilisateur : n° matricule du club
- mot de passe spécifique Interclubs (personnalisé par le club et donnant
uniquement accès à la zone Interclubs)
- gestion des Interclubs
- colonne de gauche : Résultats : recherche rencontre
- inscrire date
- choisir rencontre

Feuille de match

- Composition équipes :
 - clic n° club
 - cocher les joueurs (S + D) + n° d'ordre joueur (S uniquement)
 - cocher case capitaine
 - indiquer le ou les coaches
 - indiquer le responsable Interclubs
 - **SAUVER !!**
 - imprimer si nécessaire
 - retour
 - procédure idem pour équipe visiteuse

- Matches :
 - clic pour voir rencontre
 - sélectionner les joueurs
 - valider

- Résultats :
 - clic sur voir rencontre
 - rubrique vainqueur – choisir A – B
 - remplir Score 1 , Score 2 , etc...
 - valider
 - !! si résultat anormal choisir WO – Ab – Disqu.

- Remarques
 - clic sur « Horaires + cap »
 - indiquer heures début et fin des matches
 - valider

- Clôturer :
 - demander l'accord des deux capitaines sur l'exactitude de la feuille
 - faire les remarques dans le rectangle blanc prévu à cet effet
 - signature individuelle : 3 signatures (2 cap. + JA)
 - ou
 - générale (sign. JA)
