

Championnat Ile de France ENTREPRISE

Qualificatif au Championnat de France

Règlement Saison 2022-2023

1.	Le joueur corporatif.....	2
2.	Formalités pour les équipes.....	2
3.	Qualification des joueurs.....	2
1	Préambule.....	4
2	Organisation.....	4
3	Inscriptions.....	4
4	Composition des équipes.....	5
5	Rôle des capitaines.....	5
6	Déroulement des rencontres.....	6
7	Forfaits.....	7
8	Communication des résultats.....	7
9	Classements des poules.....	7
10	Litiges - Réclamations - Sanctions.....	8
11	Montées et descentes.....	9
12	Championnat de France.....	9

Le manuel intitulé "*Règles du SQUASH et leur interprétation officielle*" suivi des "*Règlements sportifs F.F. SQUASH*" et du « *Règlement disciplinaire de la F.F. SQUASH* » constituent la référence pour le règlement sportif. Ces documents sont consultables sur le site www.ffsquash.fr. Seules sont précisées ci-dessous les spécificités du Championnat Ile-de-France par équipes d'entreprise.

(1) On peut se le procurer à la F.F.S. Il sert de base lors des stages d'arbitrage ou de juge-arbitrage.

RAPPEL DES REGLES FEDERALES SUR LES ASSOCIATIONS CORPORATIVES OU REGROUPEMENTS CORPORATIFS

1. LE JOUEUR CORPORATIF

Plusieurs typologies de joueurs sont prises en compte pour cette catégorie :

- Les joueurs corporatifs sont titulaires d'une licence fédérale avec un rattachement corporatif.
- Le « salarié » est une personne appartenant à l'entreprise ou à la corporation en tant que salarié ou profession libérale.
- L'« ayant-droit » est une personne ayant un lien de parenté avec un « salarié » de l'entreprise ou de la corporation. Les liens de parenté autorisés sont les conjoints, les enfants de salariés de moins de 26 ans à la date du 1er jour des championnats de France Entreprise ainsi que les retraités ayant eu l'entreprise comme dernier employeur.
- Le « sous-traitant » est une personne soit sous-traitante, soit intérimaire, soit en régie et dont la société dont il est salarié ne dispose pas d'équipe corpo inscrite à la Fédération. Il doit aussi travailler dans les locaux de l'entreprise qu'il souhaite représenter à la date de la compétition.

2. FORMALITES POUR LES EQUIPES

Elles sont déclarées en préfecture en association de type 1901 ou en regroupements corporatifs à la Fédération.

Elles regroupent des joueurs salariés par une des entités suivantes :

- Une seule entreprise / société commerciale ou industrielle.
- Une même administration publique ou privée d'un même département.
- Un Groupement d'intérêt économique.
- Une filiale de l'entité inscrivant l'équipe.

L'activité principale des joueurs doit se situer à l'intérieur d'une même agglomération Ligue.

Les membres d'une même profession sont admis à condition que :

- Les joueurs exercent effectivement une même et unique profession dans un cadre libéral.
- Les joueurs ne soient pas par ailleurs salariés d'une entreprise ou d'une administration.
- Les joueurs exercent leur profession dans le même département.

Sont exclus :

- Les étudiants
- Les professionnels du squash.

Les "ayant droit" conjoint(e), concubin et pacs sur justificatif, enfants (en simple sur classement et double sur classement, catégories – 19 ans et – 17 ans, pour le double sur classement la date de référence sera la fête du squash), retraité(e) d'un licencié entreprise peuvent faire partie d'une équipe d'entreprise à condition que :

- Ils soient reconnus comme tels par le règlement du comité d'entreprise.
- Ils ne soient pas eux-mêmes salariés d'une entité ayant sa propre section sportive affiliée à la F.F. Squash.
- Ils soient licenciés au sein de la section.

3. QUALIFICATION DES JOUEURS.

Chaque joueur est licencié avec son rattachement corpo.

Les joueurs doivent pouvoir justifier de leur appartenance effective à la Société ou l'administration qu'ils représentent, et ce depuis au moins trois mois avant la date de leur premier match en équipe. Ils doivent exercer, dans le cadre d'un contrat de travail, une activité au moins équivalente à un contrat à mi-temps.

Un joueur perd sa qualification en cas de changement d'employeur.

Un joueur peut garder sa qualification en cas de congé sabbatique ou de service militaire.

Les professionnels du squash (professeurs, entraîneurs, cadres techniques, joueurs professionnels, ...), même salariés sont exclus des compétitions d'entreprises.

Pour pouvoir être qualifié dans une équipe, un joueur doit impérativement avoir une licence valide au nom de l'association sportive ou du regroupement qu'il représente. Cette licence doit être tamponnée par un médecin ou accompagnée d'un certificat médical de non contre-indication à la pratique en compétition. Il est du ressort de chaque capitaine d'effectuer ce contrôle et de vérifier l'identité de chaque joueur s'il le juge nécessaire.

Toute équipe pourra, pour compléter sa composition, intégrer un joueur « sous-traitant ». En aucun cas, cette équipe ne pourra comporter plus de 3 joueurs.

**La licence, le certificat médical (et les différents sur-classements éventuels)
sont des certificats PERSONNELS : ils doivent en permanence rester en possession du joueur
qui doit pouvoir les présenter sur requête, ainsi qu'une pièce d'identité.**

Avant son entrée sur le court, un joueur doit :

- Avoir sa licence valide.
- Avoir effectué une visite médicale appropriée spécifiant la non contre indication de la pratique du squash en compétition (présentation du certificat médical pour l'année en cours ou licence tamponnée par un médecin).
- Pour un joueur de moins de 19 ans, avoir un certificat médical de sur-classement établi par son médecin.
- Pour un joueur de moins de 17 ans, avoir un certificat médical de double sur-classement délivré par un médecin du sport. Pour le double sur classement, la date de référence sera la fête du squash.
- Satisfaire aux règles communes et spécifiques régissant chaque compétition.

Un joueur ne pourra pas prendre part à une quelconque compétition lorsque, avant d'entrer sur le court, son état physique ne lui permet pas, de façon évidente, d'effectuer la prestation que son classement et sa valeur habituelle lui permettraient de réaliser.

Championnat Ile de France Entreprise

1 PREAMBULE

La Ligue Ile de France de Squash organise un Championnat en trois divisions.

Au sein de chaque division un nombre de poules est défini, ainsi qu'un nombre d'équipes par poule (voir tableau ci-dessous) :

	MIXTE
Division I	Rencontres allers-retours 1 poule de 10
Division II	Rencontres allers-retours 1 poule de X

La Ligue se réserve le droit d'inscrire, une ou plusieurs équipes supplémentaires, (division ou poule) selon les disponibilités existantes en début de saison.

2 ORGANISATION

Les équipes sont réparties en poules avec rencontres allers/retours.

En fin de saison, les rencontres de classement permettent d'attribuer les titres et de constituer les divisions pour la saison suivante.

3 INSCRIPTIONS

Pour pouvoir engager une ou plusieurs équipes dans ces coupes, les sections doivent être enregistrées à la Fédération Française de Squash en tant qu'association ou regroupement corporatif.

L'inscription d'une équipe doit être effectuée avant la date de clôture accompagnée des droits d'inscription.

Une section sportive d'entreprise peut engager autant d'équipes qu'elle le souhaite, avec les restrictions suivantes :

- Chaque équipe doit disposer d'au moins un court pour toutes les rencontres au cours desquelles elle reçoit, de façon à ce que chaque rencontre puisse se dérouler sans interruption à partir de l'horaire officiel. Les rencontres à domicile seront obligatoirement disputées dans un club hôte dit « Club Affilié ».
- La réinscription d'une année à la suivante n'est pas automatique; celle-ci ne sera acquise que par retour dans les délais impartis du bulletin d'inscription diffusé à tous les clubs en fin de saison. Ce bulletin doit être accompagné d'un chèque de règlement des droits d'inscription
- Une section sportive d'entreprise peut attribuer des noms différents aux équipes qu'elle engage. Toutefois, dans ce cas, le nom de ces équipes doit impérativement comporter, et sans ambiguïté le lieu des rencontres jouées à domicile, ainsi que le numéro de l'équipe dans la section si nécessaire.
- Une association peut avoir plus d'une équipe inscrite dans la même division mais pas plus de deux dans la même poule, sauf dans la dernière division où le nombre n'est pas limité.

4 COMPOSITION DES EQUIPES

Les équipes sont composées de 3 joueurs.

Les équipes sont mixtes.

- Les équipes peuvent comporter :
- Un seul “ ayant-droit ” par soirée.
- Un nombre quelconque d'étrangers.
- Un nombre quelconque de mutés.
- Toute équipe pourra, pour compléter sa composition, intégrer un joueur « sous-traitant » à la condition que celui-ci soit moins bien classé que le joueur numéro 1 de l'équipe. En aucun cas, cette équipe ne pourra comporter plus de 3 joueurs durant la saison.

Il est rappelé que, l'ordre des joueurs inscrits sur une feuille de match devra respecter l'ordre induit par le dernier classement officiel de la F.F. SQUASH et ceci tout au long de la saison.

En début de saison, et ce au plus la veille de la première rencontre, le capitaine d'équipe doit saisir sur le site Internet SquashNet de la Ligue (accessible à partir du site <http://www.idfsquash.fr>) la liste des joueurs qui seront amenés à jouer dans son équipe pendant la saison. En parallèle, il doit aussi envoyer à la Ligue, une attestation des ressources humaines d'appartenance à l'entreprise pour tous ses joueurs.

Un joueur « appartient » à une seule équipe pour toute la saison sportive et cela dès qu'il a été déclaré dans cette liste. Un joueur n'ayant effectué aucune rencontre dans une équipe pourra être retiré de la liste par son capitaine ou demander au Juge Arbitre du Critérium a en être retiré.

Tout joueur licencié d'une association peut intégrer l'équipe de cette association en cours de saison (avec le respect des articles 1 et 2).

Le capitaine de l'équipe doit ajouter sur le site SquashNet de la Ligue la nouvelle recrue.

**Cette modification doit être saisie en ligne la veille avant la participation du joueur dans l'équipe.
L'attestation des ressources humaines doit être envoyée dans les mêmes délais.**

Cas des associations sportives ayant plusieurs équipes engagées :

En aucun cas, un joueur ne pourra figurer dans plusieurs équipes du Championnat, et cela à n'importe quel moment de la compétition.

5 ROLE DES CAPITAINES

Le capitaine de l'équipe qui reçoit assume le rôle de juge-arbitre de la rencontre. Ceci suppose que tous les capitaines aient une bonne connaissance du règlement, mais aussi la préoccupation constante de jouer les médiateurs.

Une Association Sportive doit avoir parmi ses licenciés au moins un juge-arbitre régional et un nombre d'arbitres ou arbitres-stagiaires au moins égal au nombre d'équipes qu'elle engage.

Chaque équipe doit se présenter en ayant désigné un capitaine pour la rencontre.
Si ce dernier n'est pas un joueur, il doit être licencié de la section sportive.

Le capitaine assure les fonctions suivantes :

il prévient (ou fait prévenir) l'équipe adverse d'un retard prévisible de l'équipe ou de certains des joueurs,
il est présent du début à la fin de la rencontre,
il échange avec l'autre capitaine, en début de rencontre, la liste des joueurs dans l'ordre choisi pour la rencontre,
il tient à disposition du capitaine adverse les licences des joueurs, les certificats médicaux et les cartes d'identité si ce dernier demande à les voir,

il s'entend avec l'autre capitaine sur :

- l'ordre des rencontres,
- le choix des arbitres.

il règle avant le début du premier match les éventuels litiges concernant :

- le choix des balles utilisées,
- l'état du (des) court(s), etc. ,
- le nombre de courts sur lesquels la partie sera disputée.

par son attitude, il veille et concourt au bon déroulement de la rencontre (par exemple en intervenant auprès de l'un de ses joueurs si celui-ci fait preuve d'un esprit antisportif),

il s'assure que la feuille de match est correctement remplie avant de faire débiter la rencontre, puis la signe à la fin de cette rencontre,

il est responsable de la communication à la Ligue du résultat de la rencontre,

il reporte les points gagnés pour chaque joueur sur la feuille récapitulative.

Tout manquement grave à ces devoirs peut entraîner une sanction de l'équipe ou du joueur concerné.

6 DEROULEMENT DES RENCONTRES

Chaque équipe doit avoir désigné un capitaine pour la rencontre concernée.

Le capitaine de l'équipe qui reçoit doit être en possession d'une feuille de match téléchargeable sur le site de la ligue.

Avant le début de chaque rencontre, les capitaines remplissent cette feuille de match en y portant la liste des joueurs participant à la rencontre, dans l'ordre de 1 à 3 choisi pour la rencontre. Cette opération doit être accomplie avant que ne commence la première partie. Tout ceci pour éviter qu'une équipe "n'adapte" au dernier moment l'ordre de ses joueurs en fonction de l'ordre annoncé par l'équipe adverse, ou de l'évolution du score.

L'ordre des matchs de chaque rencontre est fixé de gré à gré entre les deux capitaines. En cas de désaccord, l'ordre suivant sera respecté : 3, 1 et 2.

Le choix des arbitres est effectué de gré à gré entre les deux capitaines, avec la restriction suivante : les arbitres doivent être licenciés.

En cas de désaccord : l'équipe qui reçoit arbitre 2 matchs, ceux des n°1 et 3, et l'équipe visiteuse celui des n°2.

Chaque rencontre doit avoir lieu à la date prévue par le calendrier établi par la Ligue.

Cependant, les modifications de date sont acceptées à condition que :

- * les deux capitaines soient d'accord et l'aient signifié par courriel,
- * la rencontre ait lieu AVANT la date prévue au calendrier officiel (sauf cas de force majeure, météo en particulier),
- * la Ligue soit informée par courriel et au préalable.

Dans le cas de report d'une rencontre, la nouvelle date devra être renseignée sur l'appli SquashNet par le secrétariat de la Ligue. Une fois la date modifiée, la saisie des résultats pourra être effectuée normalement sur l'appli SquashNet.

C'est le classement des joueurs à cette nouvelle date qui sera pris en compte pour l'ordre des matchs et pour la prise en compte des performances individuelles éventuelles pour le classement du trimestre en cours.

Les rencontres se déroulent le mercredi en trois jeux gagnants de 11 points directs (2 point d'écart).

Le calendrier précis est communiqué en début de saison aux équipes inscrites.

Les rencontres débutent à 19h30, sauf accord particulier entre les 2 équipes.

L'équipe dont moins de 2 joueurs sont présents à 20h00 (ou 1/2 heure après l'horaire convenu) a automatiquement rencontre perdue sur le score de 0/3.

Lorsqu'une équipe est au complet, l'autre ne l'étant pas, les rencontres peuvent débiter dès 19h30, à condition que la feuille de match soit remplie pour les deux équipes.

A partir de 20h00, l'équipe incomplète doit faire en sorte que ses joueurs arrivent à temps pour qu'il n'y ait aucune interruption de la rencontre.

L'équipe responsable d'une telle interruption aura rencontre perdue sur le score de 0/3.

Lorsque les deux équipes sont incomplètes, aucune des deux ne peut être considérée comme fautive et il est donc nécessaire d'attendre l'arrivée d'autres joueurs.

Mais dès qu'une équipe est au complet, les dispositions du paragraphe précédent s'appliquent.

Le choix des balles utilisées est effectué de gré à gré entre les deux capitaines. En cas de désaccord, l'équipe qui reçoit devra être en mesure de fournir des balles neuves homologuées par la F.F.SQUASH.

7 FORFAITS

Une équipe sera déclarée "forfait" si elle s'aligne pour une rencontre avec plus d'un joueur absent.

Si les deux équipes sont dans ce cas, les 2 équipes seront déclarées forfaits.

Si les 2 équipes se présentent avec un joueur absent, et en cas d'égalité au nombre de parties remportées à la fin de la rencontre, elles seront départagées d'abord au nombre total de jeux remportés, puis au nombre total de points marqués.

Si l'égalité persiste, l'équipe dont le joueur n°1 a gagné son match remportera la rencontre.

Trois forfaits dans la saison entraînent automatiquement la disqualification de l'équipe et sa rétrogradation en Division inférieure la saison suivante.

En cas d'absence d'un joueur, l'équipe incomplète perd par forfait le match de rang numéro 3. Ainsi si une équipe se présente à 2 joueurs, ceux-ci joueront obligatoirement en 1 et 2.

Le non respect dans la composition des équipes entraînera la défaite par forfait 0/3 du match de l'équipe fautive (joueur(s) mal positionné(s), non qualifiable, ou match(s) à partir du deuxième ayant-droit) et éventuellement des suivants en cas d'inversion, ou de décalage induit.

8 COMMUNICATION DES RESULTATS

Le capitaine de l'équipe qui reçoit doit, à l'issue de la rencontre, saisir en ligne les résultats sur SquashNet, le capitaine adverse en sera informé par messagerie pour validation. En cas d'une équipe « forfait », celui-ci sera aussi renseigné sur SquashNet.

Remarque :

**UN JOUEUR POURRA ETRE INSCRIT SUR LA LISTE DE SON EQUIPE UNIQUEMENT
SI SA LICENCE (CORPO OU FEDERALE) EST VALIDEE PAR LA FEDERATION.**

**MERCI DE PRENDRE LES DISPOSITIONS NECESSAIRES
POUR RESPECTER CE POINT DE REGLEMENT.**

Lors de la mise à jour des classements, il est de la responsabilité du capitaine de vérifier les nouveaux classements des joueurs de son équipe disponibles sur SquashNet.

9 CLASSEMENTS DES POULES

Le classement des poules est établi avec le système de points suivant :

Victoire = 3 points
Défaite = 1 point
Forfait = - 2 points

En cas d'égalité de points, les équipes seront départagées selon les critères successifs suivants :

Sur l'ensemble des résultats de la poule :

- nombre de matchs individuels gagnés,
- nombre de jeux gagnés,

- nombre minimum de jeux concédés.

Puis, en cas d'égalité persistante, pour les rencontres de ces équipes entre-elles :

- nombre de points marqués,
- nombre de matchs individuels gagnés,
- nombre de jeux gagnés,
- nombre minimum de jeux concédés.

Enfin si nécessaire par tirage au sort, sauf pour l'attribution d'un titre, cas dans lequel une rencontre d'appui sera disputé pendant les phases finales.

Le classement des poules est disponible sur le site de la Ligue :

<http://www.idfsquash.fr>

10 LITIGES - RECLAMATIONS - SANCTIONS

Le règlement disciplinaire national est appliqué sur le Championnat d'Ile de France.

La commission Entreprise peut être saisie pour le non-respect de l'application des règlements conformément au règlement disciplinaire national.

La commission Entreprise peut procéder à un contrôle de l'application du règlement sur les feuilles de matchs sans avis préalable aux équipes, relever toutes les infractions au règlement et appliquer les modifications des résultats induits par ce contrôle.

La commission Entreprise transmet à la Commission Litige et Discipline de Ligue, toute réclamation ayant trait aux mesures disciplinaires, conformément au règlement disciplinaire national.

Procédure de réclamation

Toute équipe estimant qu'un point du règlement du critérium n'a pas été respecté par l'équipe adverse peut porter réclamation contre cette dernière.

Cette réclamation est formulée par le capitaine de l'équipe plaignante, à l'attention de la Commission Compétition de la Ligue (c'est à dire par le signataire de la feuille de la rencontre faisant l'objet du litige, la demande par des tiers n'est pas admise).

Une copie de la réclamation devra être adressée au capitaine de l'équipe adverse.

Cette réclamation doit présenter les faits et l'objet de la manière la plus claire et objective possible en mentionnant la ou les références au point du règlement concerné.

Les pièces nécessaires au traitement de la demande par la Commission devront être jointes à la réclamation.

POUR QUE CETTE RECLAMATION SOIT PRISE EN COMPTE :

**ELLE DOIT ETRE ENVOYEE DANS LES 5 JOURS OUVRES SUIVANT LA RENCONTRE
A LA LIGUE PAR COURRIEL, TELECOPIE OU LETTRE
(cachet de la poste faisant foi)**

**UNE COPIE DE CELLE-CI DOIT IMPERATIVEMENT ETRE ADRESSEE
EN PARALLELE AU CAPITAINE ADVERSE**

UN CHEQUE DE CAUTION DE 200 EUROS DOIT ETRE ENVOYE EN PARALLELE
Cette caution sera restituée si la réclamation est recevable aux termes du présent règlement.
Cette caution sera encaissée si la réclamation n'est pas fondée et recevable.

11 MONTEES ET DESCENTES

Pour participer à ces rencontres les joueurs et joueuses devront avoir joué au moins 3 matchs avec l'équipe concernée pendant la saison.

Entre Division 1 et Division 2 :

Le classement des équipes est défini à la fin des rencontres retours.

L'équipe première de Division 2 monte automatiquement..

L'équipe neuvième de la Division 1 et la deuxième de la Division 2 disputent une rencontre de barrage qui décide quelle équipe jouera en Division 1 la saison prochaine.

Désistement, repêchage :

Au cas où des équipes renonceraient à participer au Championnat, les équipes sont repêchées en fonction de leurs résultats lors de la saison précédente.

En l'absence de résultats sportifs permettant de déterminer la meilleure équipe éligible pour un repêchage, le choix est fait par tirage au sort.

12 CHAMPIONNAT DE FRANCE

Les 6 premières équipes de première division du Championnat Ile de France sont qualifiées d'office pour le Championnat de France, et pour y participer, tout joueur doit avoir effectué au moins une partie lors du championnat d'Ile de France.

Le nombre d'équipes qualifiées pour le Championnat de France est déterminé, par le Fédération, au prorata du nombre d'associations sportives/regroupements corpos affiliées dans chaque ligue.

La liste des équipes qualifiées de la Ligue Ile de France est complétée en fonction des résultats du championnat Ile de France.

En parallèle est organisé un championnat par équipes féminines de 3. Le nombre d'équipes féminines engagées n'est pas restreint.

En 2023, ces championnats auront lieu à Bordeaux Mérignac du 27 au 29 mai 22.