

Toutefois, des rencontres PromoBad peuvent être organisées avec inscription sur place et constitution immédiate des tableaux.

2.13. Droits d'inscription

Les droits d'inscription sont fixés par l'organisateur ; la Fédération peut en fixer des limites pour certaines catégories de compétitions.

Ils sont exigibles dès l'inscription et sont en principe personnels et non transférables.

En cas de désistement, ils peuvent être remboursables dans certaines conditions fixées par les articles 3.1.5 ou 4.3.3, ou les règlements de la compétition.

2.14. Mineurs

Chaque participant mineur à une compétition doit être placé, explicitement et en permanence, sous la responsabilité d'un adulte responsable, connu du juge-arbitre et disposant d'une autorisation délivrée par l'autorité parentale, dans le respect de la réglementation en vigueur concernant l'accompagnement des mineurs.

2.15. Horaires des matches et temps de repos

Sauf décision exceptionnelle du juge-arbitre, aucun match ne doit débuter avant 8 h 00, ni après 23 h 00. Aucune compétition qui n'est pas suivie d'un jour férié ne doit se terminer après 21 h 00 si elle est limitée aux joueurs d'une seule ligue, ou 19 h 00 si elle est également ouverte à d'autres joueurs ou si elle est organisée à l'intention de jeunes de moins de 18 ans.

Des dérogations peuvent être accordées par la commission compétitions compétente, notamment dans les cas d'interclubs se déroulant en soirée ou dans le cas de rencontres PromoBad.

Les matches doivent être programmés de telle sorte qu'aucun joueur ne joue plus de 8 matches par jour.

Si le système de marque utilisé comprend des matches plus courts que le système normal (matches en un seul set, notamment), une dérogation peut être accordée par la commission compétitions compétente.

Tout joueur a droit à un temps minimum de repos entre deux matches. Ce temps, compris entre 20 et 30 minutes, sera le même pour toutes les disciplines et devra être précisé dans le règlement particulier de la compétition. Il ne pourra être réduit qu'à la demande expresse de l'intéressé. Le juge-arbitre pourra accorder un repos plus long lorsque cela lui paraît souhaitable.

Le temps de repos débute dès la fin du match précédent et se termine au début du match suivant.

2.16. Programmation et déroulement de la compétition

Un programme horaire indicatif (échancier) doit être porté à la connaissance des participants, au plus tard une heure avant le début de la compétition.

Un temps de préparation sur le terrain est accordé aux joueurs entre l'appel de leur match et le début de celui-ci. Ce temps ne doit pas être inférieur à deux minutes.

2.17. Forfaits

Le forfait volontaire consiste pour un joueur :

- soit à ne pas se présenter à une compétition pour laquelle il est inscrit, sans raison valable ou sans prévenir ;
- soit à renoncer sans raison valable ou cas de force majeure à jouer un match.

Le forfait involontaire consiste en un retard ou une absence à une compétition ou un match, indépendant de la volonté de l'intéressé. La convocation imprévue à une manifestation d'une Équipe de France, stage d'entraînement ou de sélection, rencontre ou tournoi international, est assimilée à un cas de forfait involontaire.

Pour l'application de cette clause, les joueurs placés en liste d'attente sont considérés comme étant inscrits à la compétition.

Le ou les matches du joueur (ou de la paire) forfait sont comptés comme défaites sur la marque de 21-0, 21-0.

Un forfait volontaire avéré entraîne le retrait du fautif de la compétition, dans toutes les disciplines.

En outre, le fautif est passible de pénalités sportives et de sanctions disciplinaires dans les conditions exposées dans un règlement spécifique aux forfaits.

Le juge-arbitre décide des forfaits volontaires pour lesquels il dispose des informations nécessaires. Il consigne dans son rapport tous les cas d'absence, ainsi que tous les éléments portés à sa connaissance permettant d'apprécier le caractère volontaire ou non du forfait.

2.18. Volants

Les volants utilisés lors des compétitions doivent respecter les dispositions stipulées à ce sujet par les Règles du jeu.

3.2.5. Remplacements

3.2.5.1. Avant la publication des tableaux, un joueur défaillant peut être remplacé par un autre à condition de ne pas fausser le tableau, ni entraîner d'autres modifications importantes génératrices de difficultés pratiques.

3.2.5.2. Après publication des tableaux, un joueur empêché de participer pour des raisons de force majeure peut être remplacé, avant le début du tour concerné, dans les conditions suivantes :

- en simple, le remplaçant ne doit pas avoir une valeur telle qu'il aurait dû occuper une place de tête de série plus élevée que le joueur remplacé. Le remplaçant sera pris, le cas échéant, sur une liste d'attente préalablement établie par ordre de priorité ;
- en double, un joueur privé de son partenaire peut demander son remplacement par un autre joueur dont le choix peut être limité par le règlement particulier de la compétition. S'il n'a pas nommé son nouveau partenaire dans le délai imparti par le juge-arbitre, il sera lui-même retiré du tableau et une autre paire pourra prendre la place ainsi libérée. La nouvelle paire ne doit pas avoir une valeur telle qu'elle aurait dû occuper une place de tête de série plus élevée que la paire remplacée. La constitution de la nouvelle paire ne doit avoir aucune incidence sur la composition d'une autre paire dans le même ou un autre tableau ;
- deux joueurs privés de leurs partenaires respectifs peuvent constituer ensemble une nouvelle paire ; dans ce cas, si l'une des paires précédentes bénéficiait d'une exemption, c'est la place de celle-ci qui sera occupée par la nouvelle paire ; sinon, la place est déterminée par tirage au sort, sauf s'il y a lieu d'appliquer le principe de séparation par provenance.

3.2.5.3. Sauf dans le cas mentionné ci-dessus (cas des deux "orphelins"), un joueur déjà placé dans le tableau ne doit en aucun cas être déplacé.

3.2.5.4. Dans le cas de l'intégration de plusieurs nouveaux joueurs ou paires dans un tableau à la place de joueurs/paires défaillants, la place de chacun(e) est déterminée par tirage au sort, sauf s'il y a lieu d'appliquer le principe de séparation par provenance.

3.2.5.5. En aucun cas un joueur qui a déjà joué dans un tableau ne peut être remplacé par un autre dans le même tableau.

3.2.5.6. Le remplacement de joueurs empêchés doit normalement intervenir avant le début du tour concerné. Toutefois, le juge-arbitre peut autoriser un remplacement après ce délai, si le cas de force majeure le motivant intervient après le début du tour en question, sous réserve de pouvoir prévenir le ou les adversaires en temps voulu.

3.2.5.7. S'il s'avère après publication des tableaux que l'un ou plusieurs de ceux-ci se trouvent excessivement déséquilibrés par des déficiences importantes par leur nombre ou la valeur des joueurs concernés, le juge-arbitre peut décider de procéder à un nouveau tirage au sort. En prenant sa décision, il doit tenir compte notamment des difficultés qui pourraient résulter des modifications de l'horaire et de l'heure de convocation des joueurs concernés. En aucun cas, il ne peut être procédé à un nouveau tirage au sort après le lancement du tableau concerné.

3.2.5.8. Toutefois, dans une rencontre PromoBad, il est admis que les remplacements suivent d'autres dispositions, qui doivent néanmoins être précisées dans le règlement particulier.

3.3. Programmation et déroulement de la compétition

3.3.1. Compétitions fédérales et tournois

Pour les compétitions fédérales et les tournois, les dispositions du présent article 3.3.1 sont applicables.

3.3.1.1. Un programme horaire (échancier) doit être établi et porté à la connaissance des joueurs en même temps que la publication obligatoire des tableaux (une heure avant le début de la compétition).

3.3.1.2. L'horaire est assorti des réserves suivantes :

- qu'il est indicatif ;
- que les matches pourront être appelés avec un maximum de 60 minutes d'avance sur l'heure annoncée ;
- que les joueurs qui ne se présentent pas sur le terrain dans les 5 minutes suivant l'appel de leur match pourront être déclarés forfaits par le juge-arbitre.

3.3.1.3. Cet horaire est établi en tenant compte d'une durée moyenne de match basée sur le tableau indicatif figurant à l'annexe 7. Il prévoit d'alterner les tableaux et les séries afin d'éviter les interruptions dues au temps de repos. Il prévoit une marge pour compenser les temps morts inévitables, en particulier après les doubles mixtes. Il prévoit une marge plus ou moins large suivant la phase de la compétition (prévoir davantage pour les phases finales). Il sera mis à jour au fur et à mesure du déroulement de la compétition.

3.3.1.4. Afin de ne pas avantager certains joueurs, tous les matches du même tour doivent, sauf contrainte majeure, être joués dans la même tranche horaire.

4.5.2. Capitaine d'équipe

Les règlements complémentaires peuvent prévoir que, à chaque rencontre, une équipe doit désigner un capitaine. Celui-ci doit se faire connaître sans délai auprès du juge-arbitre. Le capitaine accomplit pour l'équipe les formalités décrites dans les articles ci-dessous.

Le capitaine doit être titulaire d'une licence valide le jour de la rencontre. Les règlements particuliers peuvent imposer que la licence soit prise dans le club concerné.

4.5.3. Feuille de présence

Les règlements complémentaires peuvent prévoir que, avant chaque rencontre, les équipes doivent remettre, dans un délai fixé par ces règlements, une déclaration de présence des joueurs de l'équipe. Dans ce cas, seuls les joueurs figurant sur la feuille de présence sont autorisés à jouer la rencontre.

4.5.4. Feuille de composition des équipes

Les règlements complémentaires peuvent prévoir que, avant chaque rencontre, les équipes doivent remettre, dans un délai fixé par ces règlements, une feuille de composition de l'équipe. Une fois remise, la composition de l'équipe ne peut être modifiée, excepté dans les cas où un remplacement est possible (cf. 4.5.5 ci-dessous).

4.5.5. Remplacements

Sauf disposition contraire exprimée par les règlements complémentaires, une équipe peut comprendre plus de membres qu'il n'est nécessaire pour jouer une rencontre ou une compétition. Les règlements complémentaires précisent les règles de remplacement éventuel d'un joueur initialement prévu pour un match.

4.5.6. Ordre des matches

S'il y a lieu, l'ordre des matches d'une rencontre est déterminé par le juge-arbitre afin d'optimiser le déroulement de la rencontre vis-à-vis de l'équité sportive, de l'enchaînement des matches, du respect des temps de repos ou de l'intérêt pour les spectateurs ou téléspectateurs. Les capitaines peuvent proposer un ordre au juge-arbitre.

4.6. Forfaits sur un match

Si un joueur ou une paire est déclaré forfait par le juge-arbitre pour un match de la rencontre, celui-ci est gagné par l'équipe adverse sur la marque de 21-0, 21-0.

Cette disposition est adaptée quand un autre système de marque autorisé est utilisé.

Les règlements complémentaires peuvent prévoir qu'une infraction aux règles de composition d'équipe (cf. art. 4.5) sont considérées comme des forfaits.

Si les deux équipes sont forfaits pour un match, la marque est de 0-0 pour chaque set.

4.7. Résultats

4.7.1. Matches et rencontres

Sauf disposition contraire dans les règlements complémentaires, à l'issue de la rencontre, les deux capitaines signent une feuille de rencontre récapitulant les résultats ; ils y consignent le cas échéant leurs éventuelles observations ou réclamations ; le juge-arbitre signe la feuille et la joint à son rapport.

Les règlements complémentaires prévoient le mode de comptabilisation des résultats des matches et des rencontres.

À défaut de précisions dans les règlements complémentaires, le résultat de chaque rencontre est déterminé selon le nombre de matches gagnés et perdus, qui donnent lieu à l'attribution de points en application du barème suivant :

- Match gagné + 1 point
- Match perdu 0 point
- Match forfait 0 point

À défaut de précisions dans les règlements complémentaires, le résultat de chaque rencontre donne lieu à l'attribution de points, afin d'établir le classement des équipes, selon le barème suivant :

- Victoire + 3 points
- Nul + 2 points
- Défaite : + 1 point
- Forfait : 0 point

Ces points acquis sont éventuellement diminués par des points de pénalité (en cas de forfait volontaire, par exemple), selon un barème précisé dans les règlements complémentaires.