

1. Demandes de report de rencontre

La Commission Sportive donne son accord pour les demandes de report suivantes :

- **D25 D2-1 J1 Pontarlier 3 / Morre Etalans 1** : report de la rencontre du vendredi 18/09 au vendredi 09/10 à 20h30, suite à l'interruption de la rencontre initiale, avec accord des 2 équipes.
- **D25 D4-1 J3 Chemaudin 4 / Pelousey 4** : report de la rencontre du vendredi 16/10 au vendredi 23/10 à 20h30, à la demande de Pelousey pour cause d'effectif incomplet, avec accord des 2 équipes.

2. Championnat par équipes journée 2

- **D25 D2-2 Baume-les-Dames 5 / Champlive 2**

Champlive 2 a joué à 3 joueurs (1^{ère} fois, RAS).

- **D25 D3-1 Val d'Usiers 3 / Pouilley-les-Vignes 5**

Pouilley-les-Vignes 5 a joué à 3 joueurs (1^{ère} fois, RAS).

- **D25 D4-1 Champlive 3 / Valdahon 4**

Champlive 3 a joué à 3 joueurs (1^{ère} fois, RAS).

- **D90 D5-1 Belfort 8 / Vézelois 7**

Vézelois 7 a joué à 3 joueurs (1^{ère} fois, RAS).

- **D90 D3-1 Damprichard 2 / Réchésy 1**

Forfait de l'équipe de Réchésy 1, dû à l'indisponibilité de ses joueurs le dimanche, conséquence de la dérogation accordée à Damprichard 2 pour raisons professionnelles.

→ Défaite 18-F avec 0 points-rencontre pour Réchésy 1.

→ **Amende 25 €**

3. GIRPE V2

- **GIRPE V1 obsolète**

SPID pour les organismes nous indique désormais lorsqu'une équipe a utilisé l'ancienne version 1 de GIRPE qui est obsolète.

Cela a été le cas pour la rencontre de D1 poule 1 Giromagny 2 / Danjoutin 5, gérée par l'équipe de **Giromagny 2**.

Il est rappelé que cette version est désormais obsolète et qu'il est obligatoire d'utiliser la version 2 de GIRPE !

- **Dernière version obligatoire**

A nouveau, quelques équipes n'ont pas utilisé la dernière version 2.2.3 de GIRPE V2.

Danjoutin 6 et 7 ont utilisé la version 2.1.8 ;

Morteau 3 a utilisé la version 2.1.9 ;

Les Auxons 7, Grandvillars 3 et 4 ont utilisé la version 2.2.2

Il est demandé d'effectuer la mise à jour en 2.2.3 qui est la version actuelle depuis mai 2026. Il s'agit du **2^{ème} rappel** pour les clubs **des Auxons, de Morteau et de Grandvillars**. Nous vous remercions de prendre en compte cette demande

- **Forfait (absence) ou Abandon d'un joueur**

Lors de cette journée, deux joueurs ont arrêté de jouer avant leur 3^e partie de simple sans entrer dans l'aire de jeu, mais leur première partie non disputée n'a pas été déclarée correctement. Il faut déclarer le joueur « Absent » dans ce cas, et non en « Abandon ». Un nouveau rappel s'impose donc.

MERCI DE TRANSMETTRE CE RAPPEL A TOUS VOS CAPITAINES ET UTILISATEURS DE GIRPE

- 1) Lorsqu'un joueur décide d'arrêter de jouer **avant d'entamer une partie**, il est forfait pour la partie, **il faut le déclarer « Absent »** (sous-entendu absent dans l'aire de jeu). Les manches se remplissent alors automatiquement, et il n'y a pas d'échange de points-classements entre les deux joueurs (seul le joueur forfait perd les points de sa première partie non jouée, sauf justificatif médical).

The screenshot shows the 'Saisie des scores' (Score Entry) interface for 'Partie 14 / 18' with referee 'THOMAS Franck'. Under the 'Incidents de partie' (Match Incidents) section, for 'Équipe X - GIGER Herve', the 'Absent' button is highlighted with a green box. A green arrow points from this box to the 'Saisie des manches' (Match Entry) section. In the match entry section, the scores for GOUAIRE Firmin (11, 11, 11) and GIGER Herve (0, 0, 0) are shown, with the first set scores (11, 0) highlighted by a green box.

- 2) Lorsqu'un joueur abandonne pendant une partie, et seulement dans ce cas, il faut le déclarer « Abandon », après avoir saisi le score des manches jouées, même si la dernière est incomplète. Dans l'exemple suivant, le joueur X abandonne alors que le score est de 11/09, 08/11 et 04/03 dans la 3^e manche, saisir ce score puis cliquer sur Abandon, et le système complète le reste des manches automatiquement. Dans ce cas, il y a échange de points-classements entre les deux joueurs.

The screenshot shows the 'Saisie des scores' interface with the same match details. In the 'Incidents de partie' section, the 'Abandon' button for 'Équipe X - GIGER Herve' is highlighted with a green box. A green arrow points from this box to the 'Saisie des manches' section. Here, the scores are 11/09, 08/11, and 04/03 for the first three sets, with the third set scores (04, 0) highlighted by a green box. The 'Abandon' button is highlighted in red.



Jean-Michel HELLER

Commission Sportive Départementale