

FÉDÉRATION FRANÇAISE DE TENNIS DE TABLE

RÈGLEMENTS SPORTIFS

ÉDITION
2016



BIENVENUE APPLI FFTT

UNE ADORABLE APPLICATION NÉE
LE 01/09/2016 À 09H25

TAILLE
17,4 CM
POIDS
15,6 MO



CLASSEMENT
JOUEURS & CLUBS
COMPÉTITIONS
ACTUS



SES PARENTS



SONT COMBLÉS DE BONHEUR



ANDROID APP ON

Google play



Available on the iPhone

App Store

Nouvelle application officielle de la
Fédération Française de Tennis de Table



WACK
www.wsport.com



REGLEMENTS SPORTIFS 2016

Modifications validées par le Comité
directeur du 11 mars 2017 : pour
application immédiate :

- TITRE VI - CHAMPIONNAT DE FRANCE VÉTÉRANS ET
COUPE NATIONALE VÉTÉRANS :
 - . VI.105 - Qualification pour l'échelon national, p 96
 - . VI.106 - Déroulement de la compétition à l'échelon
national, p 96
- TITRE IX - CHAMPIONNAT DE FRANCE INDIVIDUEL
SPORT DANS L'ENTREPRISE
 - . IX.102.1 - Epreuves disputées à l'échelon national, p
106

Correctif de septembre 2016 :

- page 30
- pages 59 et 60

SOMMAIRE

1 - Règles du Jeu

2 - Règlements sportifs

En cas de modification en cours de saison, les changements seront annoncés par voie électronique, et la version disponible sur le site de la FTT sera corrigée : seule la version du site Internet fera foi en cas de litige.

1- Règles du Jeu

CHAPITRE 1

- PRÉSENTATION -

1.1 - LA FÉDÉRATION FRANÇAISE DE TENNIS DE TABLE

La Fédération Française de Tennis de Table (FFTT) a été fondée en 1927.

Elle comprend des associations sportives ayant pour but de faire pratiquer le tennis de table :

- les ligues,
- les comités départementaux,
- les associations.

1.2 - ÉDITION DES RÈGLES DU JEU

Cette dernière édition des "Règles du jeu" est une traduction du livret intitulé "The Rules", édité par la Fédération Internationale de Tennis de Table (ITTF). Elle a été rédigée en parfaite cohérence avec celui-ci, et suit strictement le même plan.

Les mentions en italique s'appliquent particulièrement à la réglementation française et les numéros non repris de la réglementation internationale ne concernent pas la réglementation française.

CHAPITRE 2

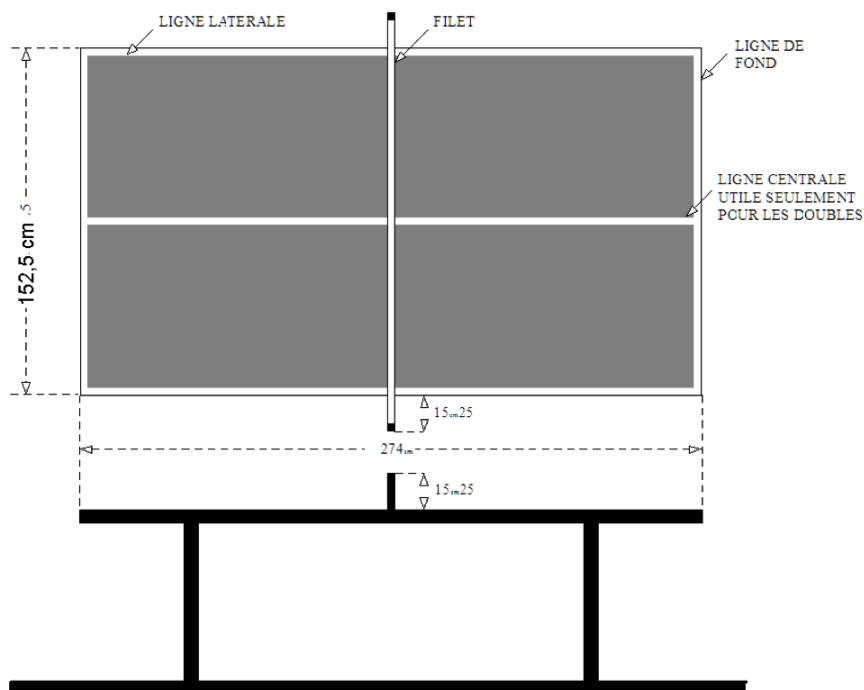
- LES RÈGLES DU TENNIS DE TABLE -

2.1 - LA TABLE

2.1.1 - La partie supérieure de la table, rectangulaire, qui mesure 2,74 m de long et 1,525 m de large et qui se trouve dans un plan horizontal à 76 cm au-dessus du sol, s'appelle la surface de jeu.

2.1.2 - La surface de jeu ne comprend pas les faces verticales du plateau de la table.

2.1.3 - La surface de jeu peut être faite de n'importe quelle matière et doit permettre un rebond uniforme d'environ 23 cm lorsqu'on laisse tomber une balle réglementaire sur cette surface d'une hauteur de 30 cm au-dessus d'elle.



2.1.4 - La surface de jeu doit être de couleur uniformément foncée et mate ; elle est limitée en ses quatre côtés par une bande blanche de 2 cm de large. Les bandes blanches situées sur les longueurs de la surface de jeu s'appellent "lignes latérales" et celles situées sur les largeurs s'appellent "lignes de fond".

2.1.5 - La surface de jeu est divisée en deux "camps" égaux par un filet vertical parallèle aux lignes de fond et doit être continue sur la surface totale de chaque camp.

2.1.6 - Pour les parties de doubles, chaque camp est divisé en deux "demi-camps" égaux par une "ligne centrale" blanche, large de 3 mm, parallèle aux lignes latérales ; la ligne centrale doit être considérée comme faisant partie intégrante de chaque demi-camp droit.

2.2 - LE FILET ET SES ACCESSOIRES

2.2.1 - Par filet et ses accessoires, il faut comprendre le filet proprement dit, sa suspension et les poteaux de suspension, y compris les attaches qui le fixent à la table.

2.2.2 - Le filet est suspendu par une cordelette tendue attachée à chacune de ses extrémités à un poteau vertical de 15,25 cm de hauteur, écarté de 15,25 cm à l'extérieur de la ligne latérale.

2.2.3 - La partie supérieure du filet se trouve à une hauteur uniforme de 15,25 cm au-dessus de la surface de jeu.

2.2.4 - Le bas du filet doit être sur toute sa longueur aussi près que possible de la surface de jeu et les extrémités latérales du filet doivent être aussi près que possible des poteaux le supportant.

2.3 - LA BALLE

2.3.1 - La balle est sphérique et son diamètre est de 40 mm.

2.3.2 - La balle pèse 2,7 g.

2.3.3 - La balle doit être faite de celluloïd ou d'une matière plastique analogue. Elle doit être blanche ou orange et mate.

2.4 - LA RAQUETTE

2.4.1 - La raquette peut être de n'importe quels poids, forme et dimensions, mais la palette doit être plate et rigide.

2.4.2 - Au moins 85% de l'épaisseur totale de la palette doit être en bois naturel ; une couche de matière adhésive à l'intérieur de la palette - entre les plis - peut être renforcée par une matière fibreuse telle que fibre de carbone, fibre de verre ou papier comprimé mais elle ne peut pas dépasser 7,5% de l'épaisseur totale, avec un maximum de 0,35 mm.

2.4.3 - Une face de la palette utilisée pour frapper la balle doit être recouverte soit de caoutchouc ordinaire à picots avec les picots vers l'extérieur, ayant une épaisseur totale, matière adhésive comprise, ne dépassant pas 2,0 mm, soit de caoutchouc "sandwich", avec les picots vers l'intérieur ou vers l'extérieur, ayant une épaisseur totale, matière adhésive comprise, ne dépassant pas 4,0 mm.

2.4.3.1 - Le caoutchouc ordinaire à picots est du caoutchouc non cellulaire, naturel ou synthétique, avec des picots répartis uniformément sur sa surface à raison de 10 à 30 picots par cm².

2.4.3.2 - Le caoutchouc "sandwich" est constitué d'une couche unique de caoutchouc cellulaire recouverte d'une couche unique extérieure de caoutchouc ordinaire à picots, l'épaisseur du caoutchouc à picots ne dépassant pas 2,0 mm.

2.4.4 - Le revêtement doit s'étendre jusqu'aux bords de la palette, sans les dépasser, mais la partie la plus proche du manche et tenue par les

doigts peut être laissée à nu ou être recouverte d'une matière quelconque.

2.4.5 - La palette, ainsi que toute couche à l'intérieur de cette palette, et toute couche de revêtement ou de matière adhésive sur une face utilisée pour frapper la balle, doivent être d'un seul tenant et d'une épaisseur uniforme.

2.4.6 - La surface du revêtement d'une face de la palette ainsi qu'une face de la palette laissée non recouverte doivent être mates, une face étant rouge vif et l'autre noire.

2.4.7 - Le revêtement de la raquette doit être utilisé sans aucun traitement physique, chimique ou autre.

2.4.8 - Avant d'utiliser une raquette pour la première fois dans une partie, et s'il doit en changer durant celle-ci, tout joueur doit la montrer à son adversaire et à l'arbitre qui auront ainsi la possibilité de l'examiner.

2.5 - DÉFINITIONS

2.5.1 - Un "échange" est la période durant laquelle la balle est en jeu.

2.5.2 - La "balle est en jeu" à partir du dernier moment où, au cours de l'exécution du service, elle repose immobile sur la paume de la main libre avant d'être intentionnellement lancée vers le haut, jusqu'au moment où l'échange se termine par une décision d'échange à rejouer ou par un point.

Nota : Avant que le serveur ait accompli son action de projeter la balle, il n'est pas possible de déterminer quand se situe "le dernier moment". Il n'est pas suffisant que la balle soit simplement stationnaire dans la main du serveur car elle peut s'en échapper en roulant accidentellement avant qu'il ait fait une quelconque tentative pour la projeter, et dans ce cas il ne perd pas le point. D'autre part, le serveur peut placer la balle dans la main libre, la tenir stationnaire, puis changer d'idée sur le style de service qu'il va effectuer, changeant éventuellement de position pour ce faire. Ici aussi, s'il n'a fait aucune tentative pour commencer le service en projetant la balle, celle-ci n'est pas en jeu et il n'y a aucune raison pour qu'il perde le point.

2.5.3 - Une "balle à remettre" est un échange dont le résultat n'est pas compté.

2.5.4 - Un "point" est un échange dont le résultat est compté.

2.5.5 - La "main" de la raquette est la main qui tient la raquette.

2.5.6 - La “main libre” est la main qui ne tient pas la raquette. Le bras libre est le bras de la main libre.

2.5.7 - Un joueur “frappe la balle” s’il la touche avec sa raquette, tenue dans la main, ou avec la main de la raquette, au-dessous du poignet.
Un renvoi effectué seulement avec la main ayant lâché la raquette n'est pas “régulier” car ce n'est plus “la main de la raquette”. Un renvoi effectué avec la raquette seule, après qu'elle ait échappé de la main ou ait été lancée par cette dernière, n'est, de même, pas “régulier”, car la raquette n'est pas tenue. Un joueur peut faire passer sa raquette d'une main à l'autre pendant un échange.

2.5.8 - Obstruction : un joueur “fait obstruction” à la balle si, après qu'elle ait été frappée en dernier par son adversaire et alors qu'elle est toujours en jeu, lui-même ou toute chose qu'il porte ou tient touche cette balle soit pendant qu'elle se déplace vers la surface de jeu et qu'elle n'a pas encore franchi sa ligne de fond, soit au-dessus de la surface de jeu avant qu'elle n'ait touché son camp.

2.5.9 - Le “serveur” est le joueur qui doit frapper la balle le premier dans un échange.

2.5.10 - Le “relanceur” est le joueur qui doit frapper la balle le second dans un échange.

2.5.11 - “L'arbitre” est la personne désignée pour diriger une partie.

2.5.12 - “L'arbitre adjoint” est la personne désignée pour assister l'arbitre dans la prise de certaines décisions.

2.5.13 - Par “toute chose que porte ou tient un joueur”, on entend, à l'exception de la balle, toute chose qu'il portait ou tenait au début de l'échange.

2.5.14 - La “ligne de fond” est considérée comme s'étendant à l'infini à ses deux extrémités.

2.6 - LE SERVICE

2.6.1 - Au début de l'exécution du service, et jusqu'à ce qu'elle soit lancée, la balle doit reposer librement sur la paume de la main libre, immobile et ouverte.

2.6.2 - Le serveur lance alors la balle verticalement vers le haut, seulement avec la main, et sans lui communiquer d'effet, de telle manière qu'elle s'élève d'au moins 16 cm après avoir quitté la paume de la main libre et retombe ensuite sans toucher quoi que ce soit avant d'être frappée.

2.6.3 - Quand la balle redescend du sommet de sa trajectoire, le serveur doit la frapper de telle manière qu'elle touche d'abord son propre camp, et ensuite touche directement le camp du relanceur. En double, la balle doit toucher successivement les demi-camps droits du serveur et du relanceur.

2.6.4 - Depuis le début du service et jusqu'au moment où elle est frappée, la balle doit se trouver au-dessus du niveau de la surface de jeu et derrière la ligne de fond du serveur et elle ne peut être cachée du relanceur par aucune partie du corps du serveur ou de son partenaire de double ou par quoi que ce soit qu'ils portent ou qu'ils tiennent.

2.6.5 - Dès que la balle a été lancée, le bras libre du serveur doit être retiré de la zone située entre la balle et le filet.

2.6.6 - Il incombe au serveur de servir de telle manière que l'arbitre, ou l'arbitre adjoint, soit convaincu qu'il respecte toutes les conditions d'un service régulier.

2.6.6.1 - Si l'arbitre, ou l'arbitre adjoint, a des doutes quant à la correction de l'exécution d'un service, il peut, la première fois que cela se produit au cours d'une partie, annoncer : "échange à rejouer" (let) et avertir le joueur de l'obligation qui lui incombe.

2.6.6.2 - Si ultérieurement au cours de la même partie, l'exécution d'un service par le même joueur, ou par son partenaire de double, est à nouveau douteuse, que ce soit pour la même ou pour toute autre raison, un point doit être attribué au relanceur.

2.6.6.3 - Chaque fois qu'il y a un net manquement en ce qui concerne le respect des règles fixées pour l'exécution d'un service régulier, aucun avertissement ne peut être donné et un point doit être attribué au relanceur, tant à la première faute que lors de toute faute ultérieure.

2.6.7 - Lorsqu'il l'estime justifié, l'arbitre peut, à titre exceptionnel, pour l'exécution du service, autoriser un joueur, en raison d'une incapacité physique avérée, à déroger à un ou plusieurs points de la réglementation relative au service.

2.7 - LE RENVOI

2.7.1 - La balle, ayant été servie ou renvoyée, doit être frappée de telle façon qu'elle touche le camp de l'adversaire soit directement, soit après avoir touché le filet ou ses accessoires.

Toutefois, si la balle - servie ou remise en jeu - revient d'elle-même par-dessus le filet ou le contourne, elle peut être frappée par le joueur pendant qu'elle est encore en jeu de façon telle, qu'elle touche directement le camp adverse.

Contourner le filet signifie passer au-dessus ou autour de la partie du filet et de ses supports qui font saillie, de chaque côté, en dehors de la table.

Si la balle, en passant au-dessus du filet ou en le contournant, touche le filet ou ses supports, elle sera néanmoins considérée comme étant passée régulièrement.

2.8 - L'ORDRE DE JEU

2.8.1 - En simple, le serveur effectue d'abord un service régulier, puis le relanceur effectue un renvoi régulier et après cela serveur et relanceur effectuent alternativement un renvoi régulier.

2.8.2 - En double, le serveur effectue d'abord un service correct, puis le relanceur effectue un renvoi régulier, après quoi le partenaire du serveur effectue un renvoi régulier ; ensuite, le partenaire du relanceur effectue un renvoi régulier et, après cela, chaque joueur, à tour de rôle et dans l'ordre décrit ci-dessus, effectue un renvoi régulier.

2.8.3 - Lorsqu'un ou deux joueurs en fauteuil suite à une incapacité physique forment une paire jouant une partie de double, le serveur effectue d'abord un service, ensuite le receveur effectue un renvoi mais après cela chaque joueur de la paire peut effectuer un renvoi. Toutefois le pied du joueur debout et aucune partie du fauteuil d'un joueur ne peuvent dépasser l'extension imaginaire de la ligne centrale de la table. Lorsque cela se produit, l'arbitre doit accorder un point à la paire opposée.

2.9 - BALLE À REMETTRE

2.9.1 - L'échange est à rejouer :

2.9.1.1 - si, au cours de l'exécution du service, la balle touche le filet ou ses accessoires, et pour autant que le service soit correct par ailleurs ou qu'il ait été fait obstruction à la balle par le relanceur ou par son partenaire ;

2.9.1.2 - si le service est exécuté alors que le relanceur ou la paire qui doit recevoir ce service n'est pas prêt, à condition que ni le relanceur ni son partenaire n'aient tenté de frapper la balle ;

2.9.1.3 - si le fait de ne pas exécuter un service ou un renvoi correct, ou de ne pas se conformer aux règles de quelque autre manière est dû à un incident indépendant de la volonté du joueur ;

2.9.1.4 - si le jeu est interrompu par l'arbitre ou par l'arbitre adjoint ;

2.9.1.5 - lorsque le receveur est en fauteuil suite à une incapacité physique et que, lors de l'exécution d'un service et pour autant que ce service soit réglementaire par ailleurs, la balle :

2.9.1.5.1 - retourne dans la direction du filet après avoir touché la surface de jeu du camp du receveur ;

2.9.1.5.2 - s'immobilise dans le camp du receveur ;

2.9.1.5.3 - dans une partie de simple, franchit l'une des lignes latérales du camp du receveur après avoir touché ce camp.

Remarque : cependant, si le receveur frappe la balle avant qu'elle ne soit sortie par une ligne latérale ou qu'elle n'ait eu un deuxième rebond

sur la surface de jeu, le service sera considéré bon et l'échange ne sera pas à rejouer.

2.9.2 - Le jeu peut être interrompu :

2.9.2.1 - pour corriger une erreur dans l'ordre de service ou de réception, ou une erreur de camp ;

2.9.2.2 - pour mettre en application la règle d'accélération ;

2.9.2.3 - pour donner un avertissement à un joueur ou le pénaliser ;

2.9.2.4 - parce que les conditions de jeu ont été perturbées d'une façon qui, dans l'opinion de l'arbitre, est de nature à influencer sur le résultat de l'échange.

2.10 - UN POINT

2.10.1 - A moins que l'échange ne soit à remettre, un joueur marque un point :

2.10.1.1 - si son adversaire n'effectue pas un service régulier ;

2.10.1.2 - si son adversaire n'effectue pas un renvoi régulier ;

2.10.1.3 - si, après qu'il ait effectué un service ou un renvoi régulier et avant d'être frappée par son adversaire, la balle touche n'importe quoi d'autre que le filet ou ses accessoires ;

2.10.1.4 - si, après qu'elle a été frappée en dernier par son adversaire, la balle franchit sa ligne de fond sans avoir touché son camp ;

2.10.1.5 - si, après qu'elle a été frappée en dernier par son adversaire, la balle passe à travers le filet, ou entre le filet et le poteau, ou entre le filet et la surface de jeu ;

2.10.1.6 - si son adversaire fait obstruction à la balle ;

2.10.1.7 - si son adversaire frappe délibérément la balle deux fois consécutivement ;

2.10.1.8 - si son adversaire frappe la balle avec une face de la palette dont la surface est contraire aux règles ;

2.10.1.9 - si son adversaire, ou ce qu'il porte ou tient, déplace la surface de jeu, au cours d'un échange ;

2.10.1.10 - si son adversaire, ou ce qu'il porte ou tient, touche le filet ou ses supports, au cours d'un échange ;

2.10.1.11 - si la main libre de son adversaire touche la surface de jeu ;

2.10.1.12 - si, en double, l'un de ses adversaires frappe la balle en dehors de la séquence établie par le premier serveur et le premier relanceur ;

2.10.1.13 - ainsi qu'il est prévu par la règle d'accélération (2.15.4).

2.10.1.14 - si les deux joueurs ou paires sont en fauteuil suite à un handicap physique, et :

2.10.1.14.1 - son adversaire ne maintient pas le contact du siège ou du coussin avec la face arrière d'une de ses cuisses, au moment où il frappe la balle,

2.10.1.14.2 - son adversaire touche la table avec l'une de ses mains avant de frapper la balle ;

2.10.1.14.3 - le pied de son adversaire ou son repose-pied touche le sol pendant l'échange;

2.10.1.15 - ainsi qu'il est prévu par l'ordre de jeu (2.8.3)

2.11 - UNE MANCHE

2.11.1 - Une manche est gagnée par le joueur ou par la paire marquant le premier 11 points. Toutefois si les deux joueurs ou les deux paires ont marqué l'un et l'autre 10 points, la manche est gagnée par le joueur ou par la paire qui, par la suite, marque en premier deux points de plus que le joueur ou la paire adverse.

2.12 - UNE PARTIE

2.12.1 - Une partie met en présence 2 joueurs ou 2 paires en double. Elle se dispute au meilleur des 5 ou des 7 manches ou, exceptionnellement, de n'importe quel autre nombre impair de manches.

2.13 - L'ORDRE DE SERVICE, DE LA RÉCEPTION ET DES CAMPS

2.13.1 - Le droit de choisir l'ordre initial du service, de la réception ou du camp est déterminé par tirage au sort et le vainqueur de ce tirage au sort peut choisir, soit de servir, soit de recevoir le premier - l'adversaire pouvant choisir le camp- soit de débiter dans l'un ou l'autre camp - l'adversaire pouvant choisir de servir ou de relancer le premier.

2.13.2 - Lorsqu'un joueur ou une paire aura choisi de servir ou de recevoir en premier, ou de débiter dans l'un ou l'autre camp, l'autre joueur ou l'autre paire pourra faire l'autre choix.

2.13.3 - Chaque fois que 2 points ont été marqués, le joueur ou la paire qui recevait devient le joueur ou la paire qui sert et ainsi de suite jusqu'à la fin de la manche, à moins que les deux joueurs ou les deux paires aient chacun marqué 10 points, ou que la règle d'accélération soit en application, auxquels cas le changement de serveur s'effectuera après chaque point.

2.13.4 - En double, dans chaque manche d'une partie, la paire ayant à servir en premier décide lequel de ses deux joueurs servira effectivement le premier et, dans la première manche d'une partie, la paire qui reçoit décide alors lequel de ses joueurs reçoit en premier ; dans les manches suivantes de la partie, le premier serveur ayant été désigné, le premier relanceur sera le joueur qui servait sur lui dans la manche précédente.

2.13.5 - En double, lors de chaque changement de service, le relanceur précédent devient le serveur, et le partenaire du serveur précédent devient le relanceur.

2.13.6 - Le joueur ou la paire qui a servi en premier dans une manche reçoit en premier dans la manche suivante de la partie et, dans la dernière manche possible d'une partie de doubles, la paire qui reçoit change l'ordre de réception au moment où l'une ou l'autre des paires a, la première, marqué 5 points.

2.13.7 - Le joueur ou la paire qui, dans une partie, entame une manche dans un camp, commence la manche suivante dans l'autre camp. Dans la dernière manche possible d'une partie, les joueurs ou les paires changent de camp dès que l'un ou l'autre des joueurs ou des paires a marqué le premier 5 points.

2.14 - ERREUR DANS L'ORDRE DE SERVICE, DE RÉCEPTION OU DE CAMP

2.14.1 - Si un joueur sert ou reçoit en dehors de son tour, le jeu est interrompu de la même manière par l'arbitre dès que l'erreur est constatée, et reprend avec au service et à la réception les joueurs qui auraient dû servir et recevoir en fonction du score atteint, conformément à la séquence établie au début de la partie, et, en double, dans l'ordre de service choisi par la paire qui avait le droit de servir en premier dans la manche au cours de laquelle l'erreur a été constatée.

2.14.2 - Si les joueurs n'ont pas changé de camp quand ils auraient dû le faire, l'arbitre doit interrompre le jeu dès que l'erreur est constatée, et le jeu reprend avec les joueurs dans le camp où ils auraient dû se trouver en fonction du score atteint, conformément à la séquence établie au début de la partie.

2.14.3 - En toutes circonstances, tous les points marqués avant qu'une erreur ne soit constatée restent acquis.

2.15 - LA RÈGLE D'ACCÉLÉRATION

2.15.1 - Sauf comme prévu en 2.15.2, la règle d'accélération entre en application après 10 minutes de jeu dans une manche ou à n'importe quel moment à la demande des deux joueurs ou paires.

2.15.2 - La règle d'accélération ne peut pas être introduite dans une manche si au moins 18 points ont été marqués

2.15.3 - Si la balle est en jeu quand la limite de temps (10 min) est atteinte et que la règle d'accélération doit être mise en application, le jeu doit être interrompu par l'arbitre et le jeu reprendra avec au service le serveur de l'échange interrompu. Si la balle n'est pas en jeu au moment de la mise en place de la règle d'accélération, le jeu reprendra avec au service le receveur de l'échange précédent.

2.15.4 - Ensuite, chaque joueur servira pour 1 point jusqu'à la fin de la manche, et si le receveur ou la paire recevant effectue 13 renvois corrects dans l'échange le receveur marque le point.

2.15.5 - L'introduction de la règle d'accélération ne changera pas l'ordre des serveurs et receveurs dans la partie, comme défini en 2.13.6.

2.15.6 - Une fois que la règle d'accélération est introduite elle reste en application jusqu'à la fin de la partie.

CHAPITRE 3

- RÈGLEMENTS POUR LES COMPÉTITIONS PLACÉES SOUS L'ÉGIDE DE LA FFTT -

3.1 - PORTÉE DES RÈGLES ET DES RÈGLEMENTS

Chaque épreuve ou compétition placée sous l'égide de la FFTT possède un règlement qui lui est propre. Les règlements sportifs fédéraux déterminent les qualifications et le champ d'application pour chaque type de compétition.

3.2 - ÉQUIPEMENT

3.2.1 - Agrément et autorisation

3.2.1.1 - L'agrément et l'homologation de l'équipement de jeu sont effectués par le groupe fédéral des Equipements, agissant au nom du Comité Directeur Fédéral. Seules des marques agréées par l'ITTF ou la FFTT peuvent être utilisées pour toutes les épreuves et compétitions organisées sous l'égide de la FFTT.

La liste des matériels agréés et les normes sont consultables sur le site fédéral.

** Tables conformes à la norme NF EN 14468-1 A et B de mars 2005 et filet NF EN 14468-2 A et B de septembre 2005.*

3.2.1.2 - Pour toutes les compétitions nationales organisées par la FFTT, les formulaires d'engagement ou documents d'information doivent spécifier la marque et la couleur des tables et des balles qui seront utilisées lors de l'épreuve.

3.2.1.3 - Le revêtement d'une face de la palette utilisée pour frapper la balle doit être attaché à la palette, de façon à ce que le logo ITTF, le numéro ITTF (s'il existe) et la marque soient clairement visibles sur la partie la plus proche du manche.

La liste de tous les matériels et équipements approuvés et autorisés est publiée par l'ITTF et diffusée par la FFTT.

3.2.2 - Tenue de jeu

3.2.2.1 - La tenue de jeu se compose d'une chemisette à manches courtes ou sans manche et d'un short, d'une jupe ou d'un vêtement d'une seule pièce, de chaussettes et de chaussures de sport ; d'autres vêtements, tels que tout ou partie d'un survêtement, ne peuvent être portés durant le jeu qu'avec l'autorisation expresse du juge arbitre.

3.2.2.2 - Sauf en ce qui concerne les manches et le col des chemisettes, la couleur principale des chemisettes, des shorts et des jupes doit être nettement différente de la couleur de la balle qui est utilisée.

3.2.2.3 - Une tenue de jeu peut porter des chiffres ou des lettres au dos de la chemisette en vue de permettre l'identification du joueur ou, dans les rencontres par équipes, de son association ainsi que des publicités conformes aux dispositions de l'article 3.2.5.10 ; lorsque le nom du joueur figure au dos de la chemisette, cette inscription doit se situer juste en dessous du col.

3.2.2.4 - Tout dossard dont le port est exigé par les organisateurs en vue de permettre l'identification des joueurs a priorité sur des publicités présentes au centre du dos d'une chemisette ; les dimensions de ces dossards ne peuvent excéder 600 cm².

3.2.2.5 - Toutes les inscriptions ou garnitures situées sur le devant ou sur le côté d'un vêtement, de même que tous les objets - tels que bijoux - portés par le joueur, ne peuvent pas être trop voyants ou brillamment réfléchissants ou de nature à gêner la visibilité du joueur adverse.

3.2.2.6 - Les tenues de jeu ne peuvent porter des motifs ou des inscriptions offensant ou susceptibles de discréditer le Tennis de Table.

3.2.2.7 - Toute question concernant le caractère réglementaire ou l'admissibilité d'une tenue de jeu est du ressort du juge arbitre.

3.2.2.8 - Les joueurs d'une équipe participant à une rencontre par équipes, ainsi que les joueurs d'une même association constituant une paire de double, doivent porter une tenue sportive identique, à l'exception possible des chaussettes, des chaussures ainsi que du dossard, des dimensions, de la ou des couleurs et du motif des publicités sur les tenues de jeu.

3.2.2.9 - Les joueurs ou les paires opposés dans une partie doivent porter des chemisettes de couleurs suffisamment distinctes pour permettre aux spectateurs de les différencier aisément.

3.2.2.10 - Lorsque des joueurs devant s'opposer portent des tenues de jeu similaires et ne parviennent pas à décider d'un commun accord qui doit changer de tenue, la décision sera déterminée par tirage au sort.

En championnat par équipes, il appartient à l'équipe recevante de changer de maillot.

3.2.3 - Conditions de jeu

3.2.3.1 - On appelle "espace de jeu" le volume parallélépipédique délimité au sol par des entourages particuliers interdisant tout accès dans l'emplacement réservé à la table, aux officiels et aux joueurs, et en hauteur par la dimension au-dessous de laquelle la trajectoire de la balle ne doit pas être gênée par un plan matériel quelconque - éclairage, plafond, etc.

NOTA : Dimensions : L'espace de jeu ne peut pas mesurer moins de 14 m de long, 7 m de large et 5 m de haut, pour les Championnats du Monde ou d'Europe ; pour les autres épreuves internationales ou nationales, les dimensions minimales sont 12 m de long, 6 m de large et 4,5 m de haut.

Les dimensions ainsi fixées s'entendent pour des aires de jeu délimitées par des entourages. Toutefois, lors de la présence de plusieurs tables rangées parallèlement, la suppression des entourages latéraux peut permettre de diminuer la largeur de 50 cm.

3.2.3.2 - On appelle "aire de jeu" la surface délimitée par des entourages ou séparations de couleur foncée, rigides mais non susceptibles de blesser un joueur qui les heurterait en cours de jeu, d'environ 75 cm de haut et la séparant, ainsi, des aires de jeu voisines et des spectateurs ;

3.2.3.3 - Dans les compétitions nationales, l'éclairage moyen de référence, mesuré au niveau de la surface de jeu, doit être d'au moins 500 ou 750 lux en conformité avec les critères de classement et le coefficient d'uniformité doit être de 0,7. Le coefficient d'uniformité et l'intensité lumineuse seront contrôlés au minimum tous les 3 ans (norme européenne de référence NF EN 12193).

3.2.3.4 - Lorsque plusieurs tables sont utilisées, le niveau de l'éclairage doit être le même pour chacune d'entre elles (se référer au 3.2.3.3) et celui de l'arrière-plan de la salle de compétition ne peut être supérieur au niveau d'éclairage le plus faible mesuré dans les aires de jeu.

3.2.3.5 - La source lumineuse ne peut pas se trouver à moins de 4,5 m au-dessus de la surface du sol. - Voir critères de classement fédéral des salles disponibles sur le site www.fftt.com ou sur simple demande auprès de la FFTT.

3.2.3.6 - L'arrière-plan doit être de ton pastel, mat et uniforme dans son ensemble, et ne peut comporter ni sources lumineuses brillantes, ni lumière du jour passant au travers de fenêtres ou d'autres ouvertures non occultées.

Au-dessus de 3 mètres, une teinte claire non brillante pourra être utilisée.

3.2.3.7 - Le sol, ou le revêtement du sol, doit répondre à la norme européenne de référence NF EN 14904, consultable au siège de la FFTT.

En championnat par équipes de PRO A, le sol doit être obligatoirement de couleur uniforme, sans tracé ou inscriptions peintes, collées ou incrustées, autres que celles précisées aux articles 3.2.5.5 et 3.2.5.6.

3.2.3.8 - Les modalités d'application des critères de classement sont mentionnées dans le livret "Construire ou réhabiliter une salle de tennis de table" disponible sur le site www.fftt.com.

3.2.4 - Contrôle des revêtements

3.2.4.1 - Il appartient à chaque joueur de s'assurer que le revêtement de la raquette est fixé à sa raquette par des adhésifs ne contenant pas de solvants volatils nocifs ; lors de la fixation des revêtements de raquettes aux plateaux, tous solvants et additifs tels que boosters,

tuners, etc. ne peuvent être utilisés comme matériel pré-revêtement sans aucune capacité adhésive.

3.2.4.2 - Sur décision du comité directeur de l'échelon concerné, des contrôles sont effectués afin de vérifier si les raquettes respectent la réglementation, y compris, mais sans que ceci soit limitatif, l'épaisseur des revêtements, leur aspect plat et la présence de substances volatiles nocives. Les joueurs ne peuvent perturber des contrôles et doivent y coopérer. Pour les tests relatifs à l'épaisseur des revêtements, les joueurs doivent laisser, non recouverte d'une quelconque matière ou d'aucune couche d'un quelconque produit, une zone de plus de 1 cm x 1 cm située le plus près possible du manche, ceci afin que la procédure de vérification puisse être correctement appliquée. S'il n'y a pas une telle zone non recouverte, le contrôleur peut dégager une telle zone le plus près possible du manche.

3.2.4.2.1 - Les raquettes rejetées lors d'un test de contrôle de raquettes effectué avant une partie ne peuvent pas être utilisées. Lorsque des raquettes ne satisfont pas au contrôle de raquettes effectué au hasard après une partie, le joueur en défaut est susceptible d'être disqualifié.

3.2.4.5 - Une aire convenablement ventilée doit être mise à la disposition des joueurs pour fixer les revêtements de raquettes aux raquettes et nulle part ailleurs dans l'espace des compétitions, des adhésifs liquides ne pourront être utilisés.

3.2.5 - Publicités et inscriptions

3.2.5.1 - A l'intérieur des aires de jeu, les publicités ne peuvent figurer que sur le matériel ou sur les équipements qui y sont normalement présents, et il ne peut pas y avoir de supports publicitaires supplémentaires.

3.2.5.1.1 - Il ne peut y avoir, à l'intérieur ou à proximité des aires de jeu, des publicités ou des inscriptions pour les tabacs, les boissons alcoolisées, les substances nocives ou illégales, ou ayant une connotation négative, concernant notamment l'ethnie, la xénophobie, le sexe, la religion, le handicap ou tout autre forme de discrimination.

3.2.5.3 - Des couleurs fluorescentes, luminescentes ou brillantes ne peuvent être utilisées à l'intérieur des aires de jeu.

3.2.5.4 - Les inscriptions ou les symboles qui figurent sur les faces intérieures des séparations ne peuvent comporter de couleur blanche ou orange, ni plus de deux couleurs différentes et ne peuvent dépasser 40 cm de hauteur ; il est recommandé que la couleur de ces inscriptions ou symboles soit la même que celle des séparations, mais légèrement plus claire ou légèrement plus foncée.

3.2.5.5 - Les inscriptions sur le revêtement du sol ne peuvent comporter ni couleur blanche, ni couleur orange et doivent être, soit d'une couleur légèrement plus claire ou légèrement plus foncée que la couleur de fond, soit noires.

3.2.5.6 - Il peut y avoir jusqu'à quatre publicités sur le revêtement du sol dans l'aire de jeu, une à chaque extrémité et une de chaque côté de la table, chacune d'entre elles étant contenue dans une superficie totale de 2,50 m². Ces publicités ne peuvent pas se trouver à moins d'1 m des

séparations latérales, et celles se situant près des extrémités de l'aire de jeu ne peuvent être à plus de 2 m des séparations.

3.2.5.7 - Des publicités permanentes, limitées à la marque de fabrique, au symbole ou au nom du fabricant, ou au type de table, ne peuvent figurer qu'une seule fois sur chaque moitié des bords longitudinaux de la surface de jeu.

Il peut y avoir une publicité temporaire sur chaque moitié de chacun des bords latéraux du plateau supérieur de la table, et une à chaque extrémité de ce plateau. Ces publicités temporaires doivent être nettement séparées de toute publicité permanente et la longueur de chacune d'entre elles ne peut dépasser 60 cm. De plus, elles ne peuvent être pour d'autres fournisseurs d'équipement de tennis de table et il ne peut y avoir ni logo de fabricant, ni publicité sur le soubassement de la table.

3.2.5.8 - Les publicités sur les filets doivent être d'une couleur soit légèrement plus claire, soit légèrement plus foncée que celle du filet, et ne peuvent pas se trouver à moins de 3 cm de la bande constituant le bord supérieur du filet et ne doivent pas gêner la visibilité au travers des mailles.

3.2.5.9 - Les publicités sur les tables d'arbitres ou sur toute autre pièce de mobilier se trouvant à l'intérieur de l'aire de jeu doivent être contenues sur chaque face dans une superficie totale maximale de 750 cm².

3.2.5.10 - Les publicités sur les tenues de jeu des joueurs sont limitées à :

3.2.5.10.1 - la marque de fabrique habituelle, le symbole, le sigle ou le nom du fabricant, contenus dans une superficie totale maximale de 24 cm² ; elle peut être portée sur chaque effet ;

3.2.5.10.2 - au maximum six publicités nettement séparées les unes des autres, contenues dans une superficie maximale totale de 600 cm², sur le devant, les côtés ou les épaules d'une chemisette, avec un maximum de quatre sur le devant de la chemisette ;

Pour les équipes des associations évoluant en Pro A et Pro B, il est toléré sur les tenues trois publicités supplémentaires réservées uniquement aux partenaires institutionnels (Conseils régionaux, Conseils généraux et municipalités) et dans le respect de la surface réglementaire en vigueur (600 cm²).

3.2.5.10.3 - au maximum deux publicités au dos de la chemisette, contenues dans une superficie totale maximale de 400 cm² ;

3.2.5.10.4 - au maximum deux publicités contenues dans une superficie maximale totale de 120 cm² uniquement sur le devant et sur les côtés des shorts ou des jupes.

3.2.5.11 - Les publicités sur les dossards doivent être contenues dans une superficie totale maximale de 100 cm².

3.2.5.12 - Les publicités sur les tenues des arbitres doivent être comprises dans une superficie totale maximale de 40 cm².

3.2.5.13 - Il ne peut y avoir de publicité sur les vêtements sportifs des joueurs, ou sur leurs dossards, pour les tabacs, les boissons alcoolisées ou toute substance nuisible.

3.3 - LES OFFICIELS RESPONSABLES DE LA COMPÉTITION

3.3.1 - Le Juge-Arbitre

3.3.1.1 - Pour toute épreuve nationale, la commission compétente des arbitres désigne un juge arbitre. Son identité, ainsi que l'emplacement où il se trouve, doivent être communiqués aux participants et, le cas échéant, aux capitaines d'équipes.

3.3.1.2 - Le juge-arbitre est responsable de :

3.3.1.2.1 - l'élaboration des tableaux ;

3.3.1.2.2 - la programmation des parties en fonction de l'horaire retenu et des tables disponibles ;

3.3.1.2.3 - la désignation des officiels (arbitres et arbitres adjoints) ;

3.3.1.2.4 - la tenue, avant le début de la compétition, d'une réunion d'information pour les arbitres ;

3.3.1.2.5 - le contrôle de la qualification des joueurs ;

3.3.1.2.6 - la décision de suspendre le jeu, lorsqu'un incident accidentel se produit ;

3.3.1.2.7 - la décision de permettre aux joueurs de quitter l'aire de jeu pendant une partie ;

3.3.1.2.8 - la décision de prolonger les périodes réglementaires d'adaptation aux conditions de jeu ;

3.3.1.2.9 - la décision de permettre à des joueurs de porter des survêtements au cours d'une partie ;

3.3.1.2.10 - les décisions relatives à toute question d'interprétation des règles ou des règlements, y compris la conformité des tenues de jeu, des équipements et des conditions de jeu ;

3.3.1.2.11 - la décision de permettre aux joueurs d'échanger des balles durant les interruptions de jeu exceptionnelles et de la table où ils peuvent le faire ;

3.3.1.2.12 - la prise de mesures disciplinaires en cas de comportement inconvenant ou d'autres infractions aux règlements.

3.3.1.3 - Lorsque certaines fonctions du juge-arbitre sont déléguées à d'autres personnes, les responsabilités spécifiques ainsi que les emplacements où se trouvent chacune de ces personnes doivent être communiqués aux participants et, le cas échéant, aux capitaines d'équipes.

3.3.1.4 - Le juge-arbitre, ou un remplaçant responsable désigné pour en exercer l'autorité pendant son absence, doit être présent à tout moment durant le déroulement des compétitions.

3.3.1.5 - Lorsqu'il estime qu'il est opportun d'agir ainsi, le juge-arbitre peut, à tout moment, procéder au remplacement d'un officiel d'une partie par un autre, mais en aucun cas il ne peut modifier une décision déjà prise par l'officiel remplacé, sur une question de fait relevant de sa compétence.

3.3.1.6 - Les joueurs se trouvent sous la juridiction du juge-arbitre à partir du moment où ils accèdent à la salle de compétition jusqu'au moment où ils la quittent.

3.3.2 - L'arbitre et ses auxiliaires

3.3.2.1 - Chaque partie doit être dirigée par un arbitre et un arbitre adjoint.

3.3.2.2 - L'arbitre est assis ou se tient debout dans le prolongement du filet tandis que l'arbitre adjoint est assis en face de lui de l'autre côté de la table.

3.3.2.3 - L'arbitre a pour mission :

3.3.2.3.1 - de vérifier la conformité de l'équipement et des conditions de jeu, et a aussi l'obligation de signaler tout manquement en cette matière au juge-arbitre ;

3.3.2.3.2 - de prendre une balle au hasard comme prévu aux points 3.4.2.1.1 et 3.4.2.1.2 ;

3.3.2.3.3 - d'effectuer le tirage au sort pour le choix du service, de la réception et du camp ;

3.3.2.3.4 - de décider s'il y a lieu de permettre à un joueur, en raison d'une incapacité physique, de déroger à une des règles particulières fixées pour l'exécution d'un service correct ;

3.3.2.3.5 - de surveiller l'ordre du service, de la réception et des camps et de corriger toute erreur en ce domaine ;

3.3.2.3.6 - de décider si un échange se termine par l'attribution d'un point ou s'il est à rejouer ;

3.3.2.3.7 - de l'annonce de la marque, conformément à la procédure spécifiée ;

3.3.2.3.8 - de la mise en application de la règle d'accélération au moment requis ;

3.3.2.3.9 - d'assurer la continuité du jeu ;

3.3.2.3.10 - de prendre les mesures qui s'imposent en cas d'infraction aux règlements en matière de conseils aux joueurs ou de comportement répréhensible ;

3.3.2.3.11 - de déterminer par tirage au sort quel joueur, quelle paire ou quelle équipe doivent changer de chemisette lorsque les joueurs ou les équipes opposés l'un à l'autre portent des chemisettes similaires et ne parviennent pas à décider de commun accord lequel ou laquelle d'entre eux vont changer de chemisette.

3.3.2.4 - L'arbitre adjoint :

3.3.2.4.1 - décide si la balle en jeu touche ou non l'arête de la surface de jeu du côté de la table le plus proche de lui ;

3.3.2.4.2 - informe l'arbitre des infractions qu'il constate en matière de conseils et de comportements.

3.3.2.5 - L'arbitre et l'arbitre adjoint peuvent l'un et l'autre :

3.3.2.5.1 - décider que l'exécution d'un service n'est pas réglementaire ;

3.3.2.5.2 - décider qu'au cours de l'exécution d'un service réglementaire par ailleurs, la balle a touché le filet ou ses accessoires en les franchissant ou en les contournant ;

3.3.2.5.3 - décider si un joueur a fait obstruction à la balle ;

3.3.2.5.4 - décider que les conditions de jeu sont perturbées d'une manière telle que l'issue d'un échange pourrait en être influencée ;

3.3.2.5.5 - chronométrer la durée de la période d'adaptation aux conditions de jeu, le temps de jeu et les temps d'arrêts autorisés.

3.3.2.6 - Lorsque la règle d'accélération est mise en application, le décompte des renvois du joueur ou de la paire qui relance est assuré soit par l'arbitre adjoint, soit par un officiel distinct.

3.3.2.7 - Une décision prise en application des dispositions des points 3.3.2.5-6, soit par l'arbitre adjoint, soit par le compteur de renvois ne peut pas être déjugée par l'arbitre.

3.3.2.8 - Les joueurs se trouvent sous la juridiction de l'arbitre à partir du moment où ils accèdent à l'aire de jeu jusqu'au moment où ils la quittent.

3.3.3 - Appels

3.3.3.1 - Aucun accord entre les joueurs, dans une épreuve individuelle, ou entre les capitaines d'équipes, dans une épreuve par équipes, ne peut modifier une décision relative à une question de fait prise par un officiel responsable d'une partie, ni une décision prise par le juge-arbitre responsable sur une question d'interprétation d'une règle ou prise par le Comité directeur responsable sur toute autre question relative à la conduite d'une compétition.

3.3.3.2 - Aucun appel ne peut être interjeté auprès du juge-arbitre contre une décision prise sur une question de fait par un officiel responsable d'une partie, ou auprès du Comité directeur contre une décision prise par le juge-arbitre responsable sur une question d'interprétation d'une règle.

3.3.3.3 - En matière d'interprétation des règles ou des règlements, un appel contre une décision d'un officiel responsable de la partie peut être interjeté auprès du juge-arbitre; dans ce cas, la décision que prend le juge-arbitre est définitive.

3.3.3.4 - Lorsqu'il s'agit d'une question relative à la conduite d'une compétition ou d'une partie et que cette question n'est couverte ni par les règles ni par les règlements, un appel contre une décision du juge-arbitre peut être interjeté auprès du jury d'appel de la compétition ; dans ce cas, la décision que prend ce jury est définitive.

3.3.3.5 - Dans une épreuve individuelle, seul un joueur participant à une partie au cours de laquelle l'incident s'est produit peut interjeter appel ; dans une épreuve par équipes, seul le capitaine d'une équipe participant à la rencontre par équipes au cours de laquelle l'incident s'est produit peut interjeter appel.

3.4 - LA CONDUITE D'UNE PARTIE

3.4.1 - Indication du score

3.4.1.1 - L'arbitre annonce le score dès que la balle cesse d'être en jeu à la fin d'un échange ou aussitôt qu'il peut le faire par la suite.

3.4.1.1.1 - Lors de l'annonce du score durant une manche, l'arbitre annonce d'abord le nombre de points marqués par le joueur ou par la paire qui doit servir lors de l'échange suivant, et ensuite le nombre de points marqués par les joueurs ou par la paire adverse.

3.4.1.1.2 - Au début de chaque manche, ainsi qu'au moment où doit s'effectuer un changement de serveur, l'arbitre doit pointer la main vers le prochain serveur et peut également faire suivre l'annonce du score par le nom de ce serveur.

3.4.1.1.3 - A la fin de chaque manche, l'arbitre annonce le nom du joueur ou de la paire gagnante, et ensuite le nombre de points marqués par le joueur ou par la paire gagnante suivi du nombre de points marqués par le joueur ou par la paire perdante.

3.4.1.2 - Pour indiquer ses décisions, l'arbitre peut, en plus de l'annonce du score, utiliser des signaux gestuels.

3.4.1.2.1 - Il peut indiquer le gain d'un point par un joueur ou par une paire en élevant le poing fermé le plus proche de ce joueur ou de cette paire, de telle façon que son avant-bras soit vertical et son bras horizontal.

3.4.1.2.2 - Quand, pour une raison quelconque, l'échange est à rejouer, il doit lever la main au-dessus de la tête pour indiquer que l'échange est terminé.

3.4.1.2.2 "Balle à remettre"



3.4.1.5 "Arête"



3.4.1.1.2 "Nouveau serveur"



3.4.1.2.1 "Point"

3.4.1.3 - Le score et, quand la règle d'accélération est en application, le nombre de coups, doivent être annoncés dans une langue acceptable pour les deux joueurs ou les deux paires, ainsi que pour l'arbitre, ou en anglais s'il s'agit d'une compétition internationale.

3.4.1.4 - Le score doit être affiché sur des marqueurs mécaniques ou électriques de manière à être clairement visible des joueurs ainsi que des spectateurs.

3.4.1.5 - Lorsqu'un joueur reçoit un avertissement formel pour comportement inconvenant, un signe distinctif de couleur jaune est placé sur ou près du marqueur, du côté du score du joueur en question.
NOTA - Quand la balle touche l'arête de la table, l'arbitre ou l'arbitre adjoint peut pointer du doigt le côté de la table lui faisant face.

3.4.2 - Équipement

3.4.2.1 - Les joueurs ne peuvent pas effectuer le choix des balles dans l'aire de jeu.

3.4.2.1.1 - Dans la mesure du possible, les joueurs se verront offrir la possibilité de choisir une ou plusieurs balles avant de venir dans l'aire de jeu et la partie se déroulera avec la balle choisie par les joueurs.

3.4.2.1.2 - Si la balle n'a pas été choisie avant que les joueurs ne se rendent dans l'aire de jeu, ou qu'ils ne se sont pas mis d'accord sur le choix de la balle à utiliser, la partie doit se dérouler avec une balle prise au hasard par l'arbitre dans une boîte contenant des balles sélectionnées pour la compétition.

3.4.2.1.3 - Si une balle est endommagée au cours d'une partie, elle est remplacée par une autre parmi celles choisies avant le début de la partie, ou, si une telle balle n'est pas disponible, par une balle prise au hasard par l'arbitre dans une boîte contenant des balles sélectionnées pour la compétition.

3.4.2.2 - La revêtement de la raquette doit être utilisée telle qu'elle a été autorisée par l'ITTF, sans avoir subi aucun traitement physique, chimique ou autre, ni aucun changement ou aucune modification soit de ses qualités de jeu, soit en matière de friction, de couleur, de structure, de surface, etc. Ledit revêtement doit passer avec succès tous les paramètres des tests de contrôle de raquettes.

3.4.2.3 - Au cours d'une partie, une raquette peut être remplacée, uniquement si elle a été accidentellement endommagée de telle manière qu'il n'est plus possible de l'utiliser telle quelle ; dans pareil cas, la raquette endommagée doit être immédiatement remplacée par une autre apportée par le joueur près de l'aire de jeu, ou par une raquette qui lui est transmise dans l'aire de jeu.

3.4.2.4 - Sauf autorisation expresse de l'arbitre, les joueurs doivent laisser leurs raquettes sur la table de la partie lors des interruptions de jeu.

3.4.3 - Adaptation aux conditions de jeu

3.4.3.1 - Au cours des deux minutes qui précèdent immédiatement le début d'une partie, les joueurs ont le droit de s'adapter à la table où ils doivent disputer cette partie, mais ils n'ont pas le droit d'échanger des

balles durant les intervalles de jeu normaux ; cette période d'adaptation spécifique ne peut être prolongée qu'avec la permission du juge-arbitre.

3.4.3.2 - Au cours d'une interruption de jeu exceptionnelle le juge-arbitre peut, à sa discrétion, autoriser les joueurs à échanger des balles sur n'importe quelle table, y compris la table sur laquelle se déroule la partie.

3.4.3.3 - Les joueurs doivent se voir offrir une possibilité raisonnable d'examiner tout équipement qu'ils vont devoir utiliser et de se familiariser avec cet équipement ; ceci ne leur confère toutefois pas automatiquement le droit d'effectuer plus de quelques échanges avant de reprendre le jeu après le remplacement d'une balle ou d'une raquette.

3.4.4 - Interruptions de jeu

3.4.4.1 - Le jeu doit être continu tout au long d'une partie ; toutefois, chaque joueur a droit à :

3.4.4.1.1 - une interruption de jeu d'une minute maximum entre deux manches successives d'une partie ;

3.4.4.1.2 - de courtes interruptions de jeu afin de s'éponger à l'issue de chaque série de six points après le début de chaque manche et au changement de camp lors de la dernière manche possible d'une partie.

3.4.4.2 - Au cours de chaque partie, chaque joueur, ou, en double, chaque paire, a droit à un temps mort d'une minute maximum.

3.4.4.2.1 - Dans une épreuve individuelle, le temps mort peut être demandé soit par le joueur ou par la paire, soit par le conseiller désigné avant le début de la partie ; dans une épreuve par équipes, le temps mort peut être demandé soit par le joueur ou la paire, soit par le capitaine d'équipe.

3.4.4.2.2 - Lorsqu'un joueur ou une paire et un conseiller ou un capitaine d'équipe ne sont pas d'accord s'il y a lieu ou non de prendre un temps mort, la décision finale appartient au joueur ou à la paire dans une partie individuelle et au capitaine d'équipe dans une rencontre par équipes.

3.4.4.2.3 - La demande d'un temps mort, qui ne peut intervenir que lorsque la balle n'est pas en jeu, doit être faite en formant le signe "T" avec les mains et ne peut s'effectuer qu'entre deux échanges.

3.4.4.2.4 - Lorsqu'une demande de temps mort a été introduite conformément au règlement, l'arbitre suspend le jeu et brandit un carton blanc de la main se trouvant du côté du joueur ou de la paire qui en fait la demande. Un carton blanc, ou un autre témoin approprié, est placé sur la table dans le camp du joueur ou de la paire en question.

3.4.4.2.5 - Le carton blanc ou le témoin doit être enlevé et le jeu doit reprendre dès que le joueur ou la paire qui a demandé le temps mort est prêt à poursuivre la partie ou, si l'interruption se prolonge, lorsqu'une minute s'est écoulée.

3.4.4.2.6 - Lorsqu'une demande valable de temps mort est effectuée simultanément par l'un et l'autre des deux joueurs ou des deux paires, le jeu doit reprendre dès que les deux joueurs ou les deux paires sont prêts ou, si l'interruption se prolonge, lorsqu'une minute s'est écoulée,

et ni l'un ni l'autre des joueurs ou des paires n'aura droit à un autre temps mort au cours de cette même partie.

3.4.4.3 - Il n'y a pas d'intervalle entre les parties d'une rencontre par équipes. Si un joueur est amené à devoir disputer deux parties successives, il a droit à une interruption de cinq minutes entre ces deux parties.

*En Pro A et Pro B, la rencontre est interrompue entre la **deuxième** et la **troisième** partie. La durée de cette interruption est définie par le club recevant ; elle ne peut pas dépasser quinze minutes.*

3.4.4.4 - Le juge-arbitre peut autoriser une suspension de jeu de durée la plus courte possible mais ne pouvant en aucun cas dépasser 10 minutes si, à la suite d'un accident, un joueur est mis dans l'incapacité temporaire de jouer, à condition que dans l'opinion du juge-arbitre cette suspension de jeu ne soit pas de nature à désavantager indûment le joueur ou la paire adverse.

3.4.4.5 - Il ne peut pas être accordé de suspension de jeu si, au début de la partie, l'incapacité existait déjà ou pouvait être raisonnablement escomptée, ou si elle résulte des efforts normaux du jeu ; une incapacité telle qu'une crampe ou un état d'épuisement découlant de l'état physique du joueur au moment de l'incident ne peut justifier une telle suspension, qui ne peut être accordée que pour une incapacité résultant d'un accident, comme par exemple une blessure causée par une chute.

3.4.4.6 - Si quelqu'un saigne dans l'aire de jeu, le jeu doit immédiatement être interrompu et ne pourra reprendre que si la personne en question a reçu le traitement médical adéquat, et que toute trace de sang a été éliminée dans l'aire de jeu.

3.4.4.7 - Sauf autorisation du juge-arbitre, les joueurs doivent se trouver dans ou à proximité de l'aire de jeu pendant toute la durée d'une partie ; pendant les temps d'arrêt entre les manches et les temps morts, ils ne peuvent s'éloigner de plus de 3 m de l'aire de jeu et doivent rester sous la surveillance de l'arbitre.

3.5 - DISCIPLINE

3.5.1 - Conseils aux joueurs

3.5.1.1 - Au cours d'une compétition par équipes les joueurs peuvent recevoir des conseils de n'importe quel licencié.

3.5.1.2 - Au cours d'une compétition individuelle, un joueur ou une paire ne peut recevoir de conseils que d'une seule personne, désignée à l'avance à l'arbitre ; toutefois, lorsque des joueurs d'une paire de double appartiennent à des associations différentes chacun d'entre eux peut désigner un conseiller mais, en fonction des points 3.5.1 et 3.5.2 ces deux conseillers doivent être considérés comme une seule et même personne ; si une personne non autorisée donne des conseils, l'arbitre brandit un carton rouge et l'expulse hors des abords de l'aire de jeu.

3.5.1.3 - Un joueur ou une paire ne peut recevoir de conseils que durant les intervalles entre les manches, et au cours de toute autre suspension de jeu autorisée, mais non entre la fin de la période d'adaptation aux conditions de jeu et le début de la partie ; si une personne autorisée

donne des conseils à d'autres moments, l'arbitre brandit un carton jaune et l'avertit que toute infraction ultérieure aura comme conséquence son expulsion hors des abords de l'aire de jeu.

3.5.1.4 - Si, après qu'un avertissement a été donné, quiconque, dans la même rencontre par équipes ou dans la même partie d'une compétition individuelle, donne à nouveau des conseils de manière illicite, l'arbitre brandit un carton rouge et l'expulse hors des abords de l'aire de jeu, qu'il soit ou non celui ayant reçu l'avertissement préalable.

3.5.1.5 - Dans une rencontre par équipes, le conseiller qui a été expulsé n'est pas autorisé à rejoindre l'aire de jeu jusqu'à ce que la rencontre par équipes soit terminée, sauf s'il est appelé à jouer et il ne peut pas être remplacé par un autre conseiller ; dans une épreuve individuelle, il n'est pas autorisé à rejoindre l'aire de jeu avant la fin de la partie.

3.5.1.6 - Si le conseiller qui a été expulsé refuse de quitter les abords de l'aire de jeu ou revient avant la fin de la partie, l'arbitre interrompt le jeu et fait rapport au juge-arbitre.

3.5.1.7 - Cette réglementation concerne uniquement les conseils relatifs au jeu et ne peut empêcher un joueur ou un capitaine, selon le cas, d'interjeter un appel légitime (Art. 3.3.3.) ni entraver une consultation entre un joueur et un représentant de son association en vue d'obtenir une explication au sujet d'une décision de droit.

3.5.2 - Comportement des joueurs et des conseillers

3.5.2.1 - Les joueurs et les conseillers doivent s'abstenir de tout comportement qui pourrait influencer un adversaire de manière déloyale, offenser les spectateurs ou jeter le discrédit sur le tennis de table, tel que notamment utiliser un langage inconvenant ou proférer des insultes, casser volontairement la balle ou l'expédier volontairement hors de l'aire de jeu, donner des coups de pied dans la table ou dans les séparations, ou manquer de respect à l'égard des officiels de la partie.

3.5.2.2 - Si, à un moment quelconque, le comportement inconvenant d'un joueur ou d'un conseiller est suffisamment grave, l'arbitre interrompt le jeu et fait immédiatement rapport au juge-arbitre ; pour tout autre comportement inacceptable l'arbitre peut, à la première faute, brandir un carton jaune et avertir le coupable que toute infraction ultérieure sera susceptible d'entraîner l'application de points de pénalisation.

3.5.2.3 - Sauf comme prévu aux points 3.5.2.2 et 3.5.2.5, si un joueur qui a reçu un avertissement récidive dans la même partie individuelle ou dans la même rencontre par équipes, l'arbitre accorde un point à l'adversaire du coupable, et, pour une infraction ultérieure, 2 points, en brandissant à chaque fois à la fois un carton jaune et un carton rouge.

3.5.2.4 - Si un joueur qui s'est vu infliger 3 points de pénalisation dans la même partie individuelle ou dans la même rencontre par équipes continue à se méconduire, l'arbitre interrompt le jeu et fait immédiatement rapport au juge-arbitre.

3.5.2.5 - Si, au cours d'une partie, un joueur change de raquette, l'arbitre interrompt le jeu et fait rapport au juge-arbitre.

3.5.2.6 - Un avertissement ou une pénalisation encourue par l'un quelconque des joueurs d'une paire de double s'applique à la paire dans son ensemble, mais, dans une partie ultérieure d'une même rencontre par équipes, elle ne s'applique pas au joueur non coupable.

Au début d'une partie de double d'une rencontre par équipes, la paire est considérée comme ayant encouru la plus haute des sanctions - avertissement, ou un ou deux points de pénalisation - encourue au cours de la même rencontre par équipes par l'un ou l'autre des joueurs qui la composent.

3.5.2.7 - Sauf comme prévu au point 3.5.2.2, si un conseiller qui a reçu un avertissement récidive dans la même partie individuelle ou dans la même rencontre par équipes, l'arbitre brandit un carton rouge et l'expulse hors des abords de l'aire de jeu jusqu'à la fin de la rencontre par équipes ou, dans une compétition individuelle, jusqu'à la fin de la partie.

3.5.2.8 - En cas de comportement gravement déloyal ou offensant, le juge-arbitre peut, à sa discrétion, disqualifier un joueur pour une partie individuelle, pour une rencontre par équipes, pour une épreuve ou pour toute une compétition, que ce comportement lui ait ou non été signalé par l'arbitre ; dans de pareils cas, le juge-arbitre brandit un carton rouge.

3.5.2.9 - Si un joueur est disqualifié lors de deux parties d'une épreuve par équipes ou d'une épreuve individuelle, il sera automatiquement disqualifié pour le restant de cette épreuve par équipes ou de cette compétition individuelle.

3.5.2.10 - Le juge-arbitre peut disqualifier pour le restant de la compétition quiconque a été exclu deux fois de l'aire de jeu au cours de ladite compétition.

3.5.2.11 - Les cas graves de mauvais comportement feront l'objet d'un rapport à la Commission sportive de l'échelon considéré.

2- Règlements sportifs

SOMMAIRE

TITRE I

Règles applicables à toutes les compétitions

Chapitre 1	- Généralités	page	30
Chapitre 2	- Compétitions par équipes	page	31
Chapitre 3	- Compétitions individuelles	page	34

TITRE II

Championnat de France par équipes

Chapitre 1	- Dispositions générales	page	38
Chapitre 2	- Championnat Pro A, Pro B	page	48
Chapitre 3	- Championnat national, dispositions communes	page	56
Chapitre 4	- Championnat national, Nationales 1, 2, 3 Messieurs	page	58
Chapitre 5	- Championnat national, Nationales 1, 2, 3 Dames	page	61
Chapitre 6	- Championnats régionaux et départementaux	page	63
Chapitre 7	- Sanctions	page	65

TITRE III

Critérium Fédéral

Chapitre 1	- Dispositions générales	page	71
Chapitre 2	- Déroulement de l'échelon national	page	73
Chapitre 3	- Échelons régional et départemental, dispositions générales	page	77
Chapitre 4	- Déroulement de l'échelon régional	page	78
Chapitre 5	- Déroulement de l'échelon départemental	page	79

TITRE IV

<i>Championnat de France seniors</i>	page	87
--------------------------------------	------	----

TITRE V

Championnat de France des jeunes

Chapitre 1	- Dispositions générales	page	90
Chapitre 2	- Déroulement du Championnat de France	page	90
Chapitre 3	- Échelons régional et départemental	page	92
Chapitre 4	- Challenge général "Georges Duclos"	page	93

TITRE VI

Championnat de France vétérans et Coupe Nationale vétérans

Chapitre 1	- Championnat de France vétérans	page	94
Chapitre 2	- Coupe nationale vétérans	page	96

TITRE VII

Coupe de France des clubs

Chapitre 1	- Dispositions générales	page	99
Chapitre 2	- Organisation sportive	page	100

TITRE VIII

Championnat de France des régions

Chapitre 1	- Dispositions générales	page	102
Chapitre 2	- Challenges par catégories d'âge	page	103

TITRE IX

Championnat de France individuel Sport dans l'entreprise

page	105
------	-----

TITRE X

Tournois

page	107
------	-----

TITRE XI

Finales fédérales par classements

page	111
------	-----

TITRE I

- REGLES APPLICABLES A TOUTES LES COMPETITIONS -

Le présent règlement contient exclusivement les dispositions relatives à l'organisation des compétitions de la Fédération Française de Tennis de Table (FFTT). Les modalités de participation des associations et des joueurs aux compétitions sont détaillées dans les règlements administratifs et les considérations médicales seront explicitées dans le règlement médical.

CHAPITRE 1 - GENERALITES

I.101 - Décisions et appels

Tout non-respect des règlements sportifs peut entraîner une décision sportive et (ou) une pénalité financière appliquée par la commission sportive de l'échelon concerné. Le montant des pénalités financières et les modalités de paiement sont fixés chaque année par les comités directeurs respectifs.

Une décision sportive ou une pénalité financière appliquée par un échelon est susceptible d'appel dans les quinze jours suivant la diffusion ou la notification de la décision, l'appel n'est pas suspensif.

Toute décision sportive ou pénalité financière appliquée par une commission sportive d'un échelon (ligue ou comité départemental) est susceptible d'appel devant le comité directeur de ce même échelon. Les comités directeurs peuvent cependant déléguer à une autre instance du comité ou de la ligue l'examen de cet appel.

Toute décision sportive ou pénalité financière appliquée par la commission sportive fédérale est susceptible d'appel devant le jury d'appel fédéral.

Toute décision sportive ou pénalité financière appliquée par le comité directeur d'une ligue en appel d'une décision de la commission sportive régionale ou par le comité directeur d'un département en appel d'une décision de la commission sportive départementale est susceptible d'appel devant le jury d'appel fédéral.

I.102 - Repêchage

Un repêchage est le fait de maintenir dans son échelon ou de faire accéder à l'échelon supérieur une équipe ou un joueur qui n'avait pas pu gagner soit son maintien soit son accession de par ses résultats sportifs.

Le repêchage n'est pas un droit.

Aucune sanction sportive ou financière ne peut être prise à l'encontre d'une équipe ou d'un joueur qui refuse son repêchage.

I.103 - Matériel

Toutes les épreuves individuelles et par équipes de niveau national, à l'exception des tournois homologués par la commission sportive fédérale, se dérouleront avec des balles de matière plastique, à compter du 1^{er} juillet 2016. Il conviendra d'adapter les maillots à la couleur des balles disponibles.

CHAPITRE 2 - COMPÉTITIONS PAR ÉQUIPES

I.201 - Décompte des points

Dans chaque rencontre, un point est attribué par partie gagnée de simple ou de double. L'addition des points-parties obtenus par chaque équipe dans le ou les groupes détermine le résultat de la rencontre. Le résultat de la rencontre doit tenir compte de l'ordre des parties déterminé sur la feuille de rencontre.

Les points rencontre suivants sont attribués :

- une victoire : 3 points ;
- un résultat nul : 2 points ;
- une défaite : 1 point ;
- une défaite par pénalité : 0 point ou -1 point (applicable pour le championnat Pro à titre expérimental en 2016-17) ;
- une défaite par forfait : 0 point ou -1 point (applicable pour le championnat Pro à titre expérimental en 2016-17).

La décision de la défaite par pénalité appartient à la commission sportive compétente qui peut, s'il y a lieu et suivant les circonstances, attribuer le point de la défaite.

I.202 - Classement des équipes dans une poule

Le classement dans une poule est établi dans l'ordre décroissant du nombre de points-rencontre.

I.202.1 - Cas de l'arrêt de la rencontre au score acquis

Si deux ou plusieurs équipes sont à égalité de points-rencontres, il est établi un nouveau classement de ces équipes portant sur les rencontres disputées entre elles. Chaque fois qu'une ou plusieurs équipes ne peuvent pas être classées, il convient de recommencer la procédure du départage, décrite ci-après, pour celles restant encore à égalité :

- a) en faisant le total de leurs points-rencontres ;
- b) si l'égalité persiste, en faisant le quotient des points-parties gagnés par les points-parties perdus pour ces mêmes rencontres ;
- c) si l'égalité persiste, en faisant le quotient des manches gagnées par les manches perdues pour ces mêmes rencontres ;
- d) si l'égalité persiste, en faisant le quotient de points-jeu gagnés par les points-jeu perdus pour ces mêmes rencontres ;

e) si l'égalité persiste, l'avantage est donné à l'équipe dont le joueur figurant sur la feuille de rencontre :

- est le plus jeune pour les compétitions par équipes seniors et jeunes,
 - est le plus âgé pour les compétitions par équipes vétérans ;
- f) une équipe battue par forfait ou pénalité est considérée comme battue par le total des points-parties immédiatement supérieur à la moitié des parties possibles de la rencontre à 0, chaque partie étant comptée comme perdue 3 manches à 0, et 11-0 à chaque manche.

1.202.2 - Cas où toutes les parties sont jouées

Les équipes à égalité sont départagées suivant le quotient des points-parties gagnées par les points-parties perdues (départage général).

Chaque fois qu'une ou plusieurs équipes ne peuvent pas être classées, il convient de recommencer la procédure du départage, décrite ci-après de manière chronologique, pour celles restant encore à égalité :

- a) en cas d'égalité persistante, les équipes sont départagées en faisant le total de leurs points-rencontres sur les rencontres disputées entre elles ;
- b) en cas d'égalité persistante, les équipes sont départagées suivant le quotient des points-parties gagnées par les points-parties perdues sur les rencontres disputées entre elles ;
- c) en cas d'égalité persistante, les équipes sont départagées suivant le quotient des manches gagnées par les manches perdues sur les rencontres disputées entre elles ;
- d) si l'égalité persiste, les équipes sont départagées suivant le quotient des points-manches gagnés par les points-manches perdus sur les rencontres disputées entre elles ;
- e) si l'égalité persiste, il sera procédé à un tirage au sort ;
- f) une équipe battue par forfait ou pénalité sera considérée comme battue par le total des parties prévues pour la rencontre à 0, chaque partie étant comptée comme perdue trois manches à 0, et 11-0 à chaque manche.

1.203 - Formules possibles d'une compétition par équipes

(A chaque occurrence du mot "classé", il convient de lire "classé au dernier classement national officiel diffusé").

Les compositions d'équipe doivent se baser :

- en premier, sur le classement mondial si celui-ci est indiqué sur la licence,
- en second, sur le nombre de points inscrit sur la licence,
- en troisième, sur le numéro pour les classés nationaux en cas d'égalité de points.

1.203.1 - Equipe de deux joueurs en un groupe unique

Les deux joueurs d'une équipe sont désignés par A, B.

Les deux joueurs de l'équipe adverse sont désignés par X, Y. La rencontre se dispute sur une table.

L'ordre des parties est : AX - BY - double - AY - BX.

I.203.2 - Equipe de trois joueurs en un groupe unique

Les trois joueurs d'une équipe sont désignés par A, B, C.

Les trois joueurs de l'équipe adverse sont désignés par X, Y, Z. La rencontre se dispute sur une table.

I.203.2.1 - L'ordre des parties est : AX - BY - CZ - BX - double - AZ - CY - BZ - CX - AY.

I.203.2.2 - L'ordre des parties est : AX - BY - CZ - BX - AZ - CY - BZ - CX - AY.

I.203.2.3 - L'ordre des parties est : AY - BX - CZ - double - AX - CY - BZ.

I.203.2.4 - L'ordre des parties est : AY - BX - CZ - AX - CY - BZ.

I.203.2.5 - L'ordre des parties est : AY - BX - CZ - AX - BY.

I.203.2.6 - L'ordre des parties est : AX - BY - double (C/A ou C/B) contre (Z/X ou Z/Y) - AZ si B a joué le double ou BZ si A a joué le double - CY si X a joué le double ou CX si Y a joué le double.

I.203.3 - Equipe de quatre joueurs en un groupe unique

Les quatre joueurs d'une équipe sont désignés par A, B, C, D.

Les quatre joueurs de l'équipe adverse sont désignés par W, X, Y, Z. La rencontre se dispute sur deux tables.

I.203.3.1 - L'ordre des parties est : AW - BX - CY - DZ - AX - BW - DY - CZ - double 1 - double 2 - AY - CW - DX - BZ.

Un joueur ne peut participer qu'à un seul double.

I.203.3.2 - L'ordre des parties est : AW - BX - CY - DZ - AX - BW - DY - CZ - double 1 - double 2 - DW - CX - AZ - BY - CW - DX - AY - BZ. Un joueur ne peut participer qu'à un seul double.

I.203.4 - Equipe de quatre joueurs répartis en deux groupes de deux, intitulés groupe A et groupe B

Les quatre joueurs d'une équipe sont désignés par A, B dans le groupe A et par C, D dans le groupe B.

Les quatre joueurs de l'équipe adverse sont désignée par W, X dans le groupe A et par Y, Z dans le groupe B.

La rencontre se dispute sur deux tables.

Le meilleur classé de chaque groupe doit être placé en A ou X, le moins bien classé doit figurer dans le groupe B.

L'ordre des parties est : AW - CY - BX - DZ - AX - CZ - BW - DY - double.

I.203.5 - Equipe de six joueurs répartis en deux groupes de trois, intitulés groupe A et groupe B

Les six joueurs d'une équipe sont désignés par A, B, C dans le groupe A et par D, E, F dans le groupe B.

Les six joueurs de l'équipe adverse sont désignés par X, Y, Z dans le groupe A et par R, S, T dans le groupe B.

La rencontre se dispute sur deux tables.

Les deux joueurs les mieux classés aux points de chaque équipe doivent être placés dans le groupe A.

Le joueur le moins bien classé aux points de chaque équipe doit être placé dans le groupe B.

Les équipes de doubles sont constituées avant le début de la ou des parties de doubles, parmi les joueurs ayant disputé les simples dans le groupe correspondant.

I.203.5.1 - Tables affectées à chaque groupe

Ce choix ne peut être retenu que si le règlement prévoit que toutes les parties sont disputées.

Toutes les parties d'un même groupe doivent se dérouler sur une seule table, mais après accord des capitaines des équipes en présence, le juge-arbitre peut autoriser le déroulement des parties de chaque groupe sur plus d'une table.

L'ordre des parties du groupe A est : AX - BY - CZ - BX - AZ - CY - double - BZ - CX- AY.

L'ordre des parties du groupe B est : DR - ES - FT - double - ER - DT - FS - ET - FR - DS.

I.203.5.2 - Tables non affectées à un groupe

L'ordre des parties est : AX - DR - BY - ES - CZ - FT - BX - double en B - AZ - ER - CY - DT - double en A - FS - BZ - ET - CX - FR - AY - DS.

CHAPITRE 3 - COMPÉTITIONS INDIVIDUELLES

I.301 - Ordre des parties dans une poule

I.301.1 - Poule de trois avec un ou trois qualifié(s) par poule

1 ^{er} tour	2 ^e tour	3 ^e tour
1-3	2-3	1-2

I.301.2 - Poule de trois avec deux qualifiés par poule

1 ^{er} tour	2 ^e tour	3 ^e tour
1-3	1-2	2-3

I.301.3 - Poule de quatre joueurs avec un ou trois qualifié(s) par poule

1 ^{er} tour	2 ^e tour	3 ^e tour
1-4	1-3	1-2
2-3	2-4	3-4

I.301.4 - Poule de quatre joueurs avec deux qualifiés par poule

1 ^{er} tour	2 ^e tour	3 ^e tour
1-3	1-2	1-4
2-4	3-4	2-3

I.301.5 - Poule de cinq joueurs avec un qualifié par poule

1 ^{er} tour	2 ^e tour	3 ^e tour	4 ^e tour	5 ^e tour
2-5	1-5	1-4	1-3	1-2
3-4	2-3	3-5	2-4	4-5

I.301.6 - Poule de cinq joueurs avec deux qualifiés par poule

1 ^{er} tour	2 ^e tour	3 ^e tour	4 ^e tour	5 ^e tour
2-5	1-4	1-3	1-2	1-5
3-4	3-5	2-4	4-5	2-3

I.301.7 - Poule de six joueurs avec un qualifié par poule

1 ^{er} tour	2 ^e tour	3 ^e tour	4 ^e tour	5 ^e tour
1-6	1-5	1-4	1-3	1-2
2-5	4-6	3-5	2-4	3-6
3-4	2-3	2-6	5-6	4-5

I.301.8 - Poule de six joueurs avec deux qualifiés par poule

1 ^{er} tour	2 ^e tour	3 ^e tour	4 ^e tour	5 ^e tour
1-6	1-4	1-3	1-2	1-5
2-5	3-5	2-4	3-6	4-6
3-4	2-6	5-6	4-5	2-3

I.302 - Placement des joueurs dans une poule

Les joueurs sont placés dans les poules en tenant compte :

- soit des points qualificatifs de la compétition concernée ;
- soit des points inscrits sur la licence pour la phase en cours. En cas d'égalité, un tirage au sort est effectué.

Dans la mesure du possible, deux joueurs d'une même association, doivent être placés dans des poules différentes. En cas d'impossibilité, ils doivent être placés de façon à se rencontrer au 1^{er} tour s'ils sont deux et le plus rapidement possible s'ils sont trois ou plus dans la poule.

I.303 - Classement des joueurs dans une poule

a) Le classement dans chaque poule est établi dans l'ordre décroissant du nombre de points acquis après chaque partie. Une victoire attribue 2 points, une défaite attribue 1 point. En cas d'absence à l'appel de son nom, d'abandon, de refus de jouer ou de disqualification le joueur marque 0 point.

b) Lorsque deux participants terminent à égalité de points, ils sont départagés par le résultat de la partie les ayant opposés.

c) Lorsque plus de deux participants terminent à égalité de points, il est établi un nouveau classement entre les ex-æquo, portant sur les résultats des parties les ayant opposés en faisant le total des points, puis, si nécessaire, le quotient des manches gagnées par les manches perdues et, si l'égalité persiste, le quotient des points gagnés par les points perdus.

d) Dès que l'un (ou plusieurs) des ex-aequo peut être classé, on reprend la procédure décrite ci-dessus pour les joueurs restant à égalité.

e) En cas d'égalité persistante, un tirage au sort est effectué.

1.304 - Placement des joueurs dans un tableau à élimination directe

1.304.1 - Lorsqu'il est prévu un tirage au sort, il est tenu compte des appartenances à une même association, pour le premier tour du tableau.

Si le tableau est incomplet, il faut prendre également en compte le deuxième tour du tableau pour tous les joueurs.

1.304.2 - Si le tableau comporte des têtes de série, elles sont placées dans le tableau de la façon suivante :

- la tête de série n°1 à la place 1 ;
- la tête de série n°2 à la place 2 ;
- les deux suivantes par tirage au sort pour les places 3 et 4 ;
- les quatre suivantes par tirage au sort pour les places 5 à 8 ;
- les huit suivantes par tirage au sort pour les places 9 à 16 ;
- etc.

1.305 - Placement des joueurs issus de poules qualificatives dans un tableau à élimination directe avec tirage au sort

1.305.1 - Lorsqu'il est prévu un tirage au sort, il est tenu compte des appartenances à une même association, pour le premier tour du tableau.

Si le tableau est incomplet, il faut prendre également en compte le deuxième tour du tableau pour tous les joueurs.

1.305.2 - Un qualifié par poule

Les vainqueurs de poule sont placés dans le tableau de la façon suivante :

- le vainqueur de la poule 1 à la place 1 ;
- le vainqueur de la poule 2 à la place 2 ;
- les vainqueurs des poules 3 et 4 par tirage au sort pour les places 3 et 4 ;
- les vainqueurs des poules 5 à 8 par tirage au sort pour les places 5 à 8 ;

- les vainqueurs des poules 9 à 16 par tirage au sort pour les places 9 à 16 ;
- etc.

I.305.3 - Deux qualifiés par poule

Les vainqueurs de poule sont placés dans le tableau de la façon suivante:

- le vainqueur de la poule 1 à la place 1 ;
- le vainqueur de la poule 2 à la place 2 ;
- les vainqueurs des poules 3 et 4 par tirage au sort pour les places 3 et 4 ;
- les vainqueurs des poules 5 à 8 par tirage au sort pour les places 5 à 8 ;
- les vainqueurs des poules 9 à 16 par tirage au sort pour les places 9 à 16 ;
- etc. ;
- les joueurs classés 2^e de poule par tirage au sort dans le demi-tableau opposé de leur premier respectif.

I.305.4 - Trois qualifiés par poule

Les vainqueurs de poule sont placés dans le tableau de la manière suivante :

- le vainqueur de la poule 1 à la place 1 ;
- le vainqueur de la poule 2 à la place 2 ;
- les vainqueurs des poules 3 et 4 par tirage au sort pour les places 3 et 4 ;
- les vainqueurs des poules 5 à 8 par tirage au sort pour les places 5 à 8 ;
- les vainqueurs des poules 9 à 16 par tirage au sort pour les places 9 à 16 ;
- etc. ;
- les joueurs classés 2^e de poule par tirage au sort dans le demi-tableau opposé de leur premier respectif ;
- les joueurs classés 3^e de poule par tirage au sort dans le même demi-tableau que leurs 2^e de poules, mais dans le quart opposé.

TITRE II **- CHAMPIONNAT DE FRANCE PAR ÉQUIPES -**

CHAPITRE 1 - DISPOSITIONS GÉNÉRALES

II.101 - Cette compétition s'étend de la Pro A à la dernière division départementale messieurs et dames seniors.

Il est précisé que c'est l'association et non une de ses équipes qui y participe.

Pour les épreuves placées sous sa responsabilité, chaque échelon a la possibilité d'accorder les dérogations nécessaires à la gestion des situations exceptionnelles qui pourraient survenir.

II.102 - Engagement des équipes

En cas de non-confirmation de l'engagement ou ultérieurement de retrait, l'équipe concernée est retirée de la compétition, avec les conséquences qui en découlent.

II.103 - Caution

Lors de leur engagement, les associations doivent verser une caution. Le montant de cette caution et les modalités de paiement sont fixés par les comités directeurs concernés. Elle est confisquée lors du premier forfait.

L'équipe qui est déclarée forfait pour une rencontre doit verser une nouvelle caution pour pouvoir prétendre à continuer l'épreuve.

II.104 - Lieu, date et heure des rencontres

Les rencontres se déroulent au lieu, date et heure fixés par la commission sportive de l'échelon considéré.

II.105 - Mise à disposition des tables

Dans la demi-heure qui précède l'heure fixée pour le début de la rencontre :

- pour les championnats masculin et féminin sur deux tables ou plus, l'équipe visiteuse doit pouvoir disposer des tables sur lesquelles est prévue la compétition pendant dix minutes consécutives au moins, et d'une de ces tables pendant les quinze minutes qui précèdent le début.
- pour les championnats masculin et féminin sur une table, l'équipe visiteuse doit pouvoir disposer de la table sur laquelle est prévue la compétition pendant quinze minutes, dont les cinq minutes qui précèdent le début.

II.106 - Etablissement de la feuille de rencontre

La feuille de rencontre doit être mise à la disposition du juge-arbitre (ou des deux capitaines en cas d'absence du juge-arbitre) quinze minutes avant le début de la rencontre par l'association recevant.

Avant la rencontre, le juge-arbitre doit demander les noms des capitaines de chacune des équipes en présence.

Chaque capitaine doit remettre au juge-arbitre quinze minutes avant le début de la rencontre la feuille de composition d'équipe avec la liste, dans l'ordre de la feuille de rencontre, de ses joueurs prenant part à la rencontre et la justification de leur licenciement. Un capitaine a le droit de comprendre dans sa liste, à ses risques et périls, des joueurs absents au moment même du tirage au sort.

Après remise au juge-arbitre de cette feuille de composition d'équipe signée, seul le juge-arbitre peut autoriser une modification dans le but de corriger une erreur. La responsabilité d'une mauvaise composition d'équipe incombe exclusivement au capitaine de l'équipe.

Les résultats des parties sont consignés sur une feuille de rencontre qui porte obligatoirement l'ordre de déroulement de celles-ci.

A la fin de la rencontre, le juge-arbitre fait signer la feuille de rencontre aux deux capitaines ; ils attestent ainsi la conformité des résultats inscrits. Il signe ensuite la feuille de rencontre.

II.107 - Conditions matérielles

II.107.1 - Choix des tables

Dans le cas de plusieurs groupes pour une même équipe :

- si toutes les parties d'un même groupe doivent se dérouler sur une seule table, les tables sont affectées aux groupes par l'équipe qui reçoit et ne peuvent pas être changées. Après accord des capitaines des équipes en présence, le juge-arbitre peut cependant autoriser le déroulement des parties de chaque groupe sur plus d'une table.
- si les parties se déroulent en même temps sur le nombre de tables homologuées sans affectation, les tables doivent être identiques (même marque, même type, même couleur).

II.107.2 - Matériel

Toutes les parties d'une rencontre doivent se disputer avec des balles d'une même marque, même référence et même couleur. Celles-ci sont fournies par l'association recevant qui doit en prévoir un nombre suffisamment important pour le bon déroulement de la rencontre. L'équipe recevant doit avoir des balles agréées de couleur blanche et de couleur orange de telle façon que la couleur des balles soit compatible avec la tenue de l'équipe adverse.

II.108 - Transmission des résultats

Le résultat de chaque rencontre doit être transmis suivant les instructions données en début de phase par la commission sportive compétente (saisie par internet, transmission téléphonique,...).

L'envoi de la feuille de rencontre incombe à l'association qui reçoit, quel que soit le résultat enregistré, et doit être obligatoirement effectué dès la fin de la rencontre par courrier affranchi au tarif normal.

En cas de forfait, une feuille de rencontre doit être établie. La fourniture, l'envoi et le libellé de la feuille de rencontre incombent toujours dans ce cas à l'équipe qui bénéficie du forfait.

II.109 - Classement des équipes classées à un même rang dans des poules différentes

Les équipes classées à un même rang dans des poules différentes d'une même division sont départagées soit par l'organisation de rencontres entre ces équipes soit à partir de toutes leurs rencontres d'une même phase suivant la procédure décrite ci-après :

- a) en faisant le quotient des points-rencontre par le nombre de rencontres ;
- b) si l'égalité persiste, en faisant le quotient des points-parties gagnés par les points- parties perdus ;
- c) si l'égalité persiste, en faisant le quotient des manches gagnées par les manches perdues ;
- d) si l'égalité persiste, en faisant le quotient des points-jeu gagnés par les points-jeu perdus dans les mêmes rencontres ;
- e) si l'égalité persiste, la commission sportive compétente effectue un tirage au sort.

II.110 - Licence

Tous les joueurs participant aux championnats par équipes et le capitaine non-joueur d'une équipe doivent être licenciés FFTT au titre de l'association qu'ils représentent et pouvoir justifier de leur licenciation au titre de la saison en cours.

Le joueur ne sera autorisé à participer à la rencontre que s'il respecte l'article II.606 des règlements administratifs.

Tout joueur participant à une rencontre, alors que sa licence n'est pas validée pour la saison en cours, est considéré comme joueur non qualifié et sanctionné comme tel, avec les conséquences qui en découlent pour son équipe.

En cas de changement de la date de rencontre, ne peuvent être inscrits sur la feuille de rencontre que les joueurs qualifiés à la date initialement prévue.

II.111 - Joueur muté

(Voir RA II.610)

Aucune limitation en ce qui concerne le nombre de joueurs mutés ne sera appliquée pour la saison en cours aux équipes des associations :

- soit nouvellement formées ;
- soit reprenant leur activité après au moins une saison d'interruption ;
- soit participant pour la première fois au championnat par équipes (masculin ou féminin). Dans ce cas, il s'agit de la participation dans la dernière division départementale ou, si celle-ci n'est pas créée, dans la dernière division régionale.

Toutefois, lorsque le championnat se déroule en plusieurs phases, à l'issue de la première phase, la ou les équipes de ces associations sont autorisées à accéder à la division immédiatement supérieure, sauf si celle-ci est la dernière division nationale, à condition de respecter le nombre d'équipes d'un même club par poule et les conditions de participation à cette division.

II.112 - Règles de qualification des joueurs (brûlage)

II.112.1 - Règles générales

Au début de la saison, chaque équipe d'une association est affectée d'un numéro (exemple : équipe n°1, équipe n°2, équipe n°3,...). L'appellation numérique de ces équipes est effectuée par la commission sportive de chaque échelon. Elle peut être modifiée en cours de saison en raison des montées et des descentes de façon à faire coïncider la hiérarchie des divisions et la hiérarchie des équipes de l'association. Au titre d'une même journée de championnat, un joueur ne peut participer qu'à une seule rencontre dans une seule équipe de son association. Chaque échelon diffuse au début de la saison un tableau de correspondance afin de définir la correspondance des différentes journées de chaque division.

Lorsqu'un joueur participe à plus d'une rencontre au titre d'une même journée de championnat pour des équipes différentes d'une même association, la première participation dans l'ordre chronologique est admise, les autres sont à retirer avec toutes les conséquences qui en découlent.

Un joueur ayant disputé deux rencontres d'une même phase (c'est-à-dire figurant sur la feuille de rencontre), consécutives ou non, au titre d'une même équipe ou d'équipes différentes d'une même association, ne peut plus participer au championnat dans une équipe dont le numéro est supérieur à cette ou ces équipes (exemple : un joueur a participé à deux rencontres en équipe 2 : il ne peut plus jouer ni en équipe 3, ni en équipe 4 lors de cette phase).

Dans le cas d'une formule de championnat par équipes à trois ou quatre joueurs, lors de la 2^e journée de la phase, une équipe ne peut pas comporter plus d'un joueur ayant disputé la 1^{re} journée de la phase dans une équipe de numéro inférieur.

Dans le cas d'une formule de championnat par équipes à cinq ou six joueurs, lors de la 2^e journée de la phase, une équipe ne peut pas comporter plus de deux joueurs ayant disputé la 1^{re} journée de la phase dans une équipe de numéro inférieur.

La qualification de tout joueur est à reconsidérer après chaque journée à laquelle ce joueur a participé.

Le brûlage est remis à zéro :

- à la fin des rencontres aller si le championnat se déroule en rencontres aller-retour,

- à la fin de la phase si le championnat se déroule en deux phases.

Lorsqu'une association est représentée par deux équipes dans une même poule, un joueur ayant disputé une rencontre avec une des deux équipes ne peut plus jouer avec l'autre équipe tant que les deux équipes sont dans la même poule.

II.112.2 - Non-participation à une rencontre de championnat

Lorsqu'une équipe d'une association est exempte d'une journée de championnat ou bénéficie d'un forfait, l'association envoie une feuille de rencontre en respectant le règlement de l'échelon concerné dans les délais prévus. Les joueurs figurant sur la feuille de rencontre sont alors considérés comme ayant participé à cette journée. En cas de non réception de la feuille de rencontre dans les huit jours suivant la date officielle de la journée de championnat, les joueurs ayant participé à la journée précédente sont considérés comme ayant participé à cette journée au titre de cette équipe.

Lorsqu'une équipe d'une association déclare forfait lors de la première journée d'une phase de championnat, ne peuvent participer à la deuxième journée dans cette équipe que des joueurs n'ayant pas participé à la première journée de championnat dans une autre équipe de l'association.

Lorsqu'une équipe d'une association est exempte de la première journée de la première phase de championnat, l'association doit adresser les noms des joueurs prévus pour disputer cette rencontre, dans les mêmes délais que les feuilles de rencontre de cette journée. Dans le cas contraire, l'équipe n'est pas autorisée à participer à l'épreuve.

Lorsqu'une équipe d'une association déclare forfait pour une autre journée de championnat, les joueurs ayant disputé la journée précédente au titre de cette équipe ne peuvent pas jouer dans une équipe de numéro supérieur pour cette journée.

II.112.3 - Participation des féminines

Lorsqu'une féminine participe alternativement au championnat masculin et au championnat féminin, les règles générales s'appliquent pour chaque championnat (il n'y a pas de correspondance du brûlage entre les deux championnats).

Lorsqu'une joueuse participe au titre d'une même journée au championnat masculin et au championnat féminin, la première

participation dans l'ordre chronologique est admise, l'autre participation est à retirer avec toutes les conséquences qui en découlent.

II.112.4 - Règles spécifiques du brûlage

La participation des joueur(se)s est soumise à des classements minimums pour certaines divisions.

Lorsqu'une équipe accède à la division supérieure à l'issue de la première phase, les joueurs ayant disputé au moins trois rencontres avec cette équipe lors de la première phase peuvent figurer sur la feuille de rencontre lors de la deuxième phase même s'ils ne respectent pas le classement minimum pour cette division (en respectant l'article II.310 pour le championnat national messieurs).

Les cas non prévus dans les articles concernés sont arbitrés par la commission sportive compétente.

II.113 - Juge-arbitrage des rencontres

Les rencontres sont placées sous l'autorité d'un juge-arbitre désigné par les commissions correspondantes d'arbitrage.

En cas d'absence du juge-arbitre officiellement désigné, il doit être fait appel, dans l'ordre, à un juge-arbitre officiel présent dans la salle, dans l'ordre de l'échelon le plus élevé vers le moins élevé ou à un licencié accompagnateur de l'équipe visiteuse. Si l'équipe visiteuse ne peut présenter une personne pour officier, l'équipe qui reçoit doit faire assurer ce rôle. A défaut, c'est le capitaine - joueur ou non - de l'équipe visiteuse qui tient cette fonction.

II.114 - Arbitrage des parties

L'arbitrage des parties est assuré :

- a) - par des arbitres nommés par la Commission fédérale d'arbitrage ou par les commissions régionales ou départementales d'arbitrage ;
- b) - à défaut, par des arbitres officiels non joueurs mis à disposition par le club recevant;
- c) - Si les cas a) ou b) ne sont pas respectés, des pénalités financières seront appliquées et l'arbitrage sera assuré par les joueurs de l'équipe recevant (le capitaine de l'équipe recevant est responsable de l'exécution de cette mesure).

Dans les cas b) et c) :

- si les joueurs de l'équipe visiteuse expriment avant le début de la rencontre le désir d'arbitrer, il ne peut leur être opposé de refus jusqu'à ce qu'ils aient arbitré la moitié du nombre de parties dans le groupe ou chacun des groupes ;
- si un arbitre officiel accompagne l'équipe visiteuse et que celle-ci le demande avant le début de la rencontre, le juge-arbitre peut désigner celui-ci pour arbitrer en alternance, les autres parties étant arbitrées par les arbitres officiels non joueurs mis à disposition par le club recevant ou à défaut par les joueurs de l'équipe recevant.

II.115 - Montées et descentes

II.115.1 - Principes

Toute association accédant à une division supérieure est tenue de s'informer des conditions de participation et d'en accepter les termes dans leur intégralité.

Le championnat est organisé de telle manière qu'au moins le premier de chaque poule d'une division donnée a le droit de postuler à la montée en division supérieure (sauf si l'accession se détermine lors d'une journée des titres ou lors d'un barrage). Le nombre de montées de la plus haute division d'un échelon à la plus basse division de l'échelon supérieur est fixé par la commission sportive de l'échelon supérieur. Les descentes sont fonction des descentes de la division supérieure.

II.115.2 - Impossibilité ou désistement

Une équipe désignée pour descendre dans une division inférieure ne peut être remplacée dans la division dans laquelle elle évoluait par une équipe de la même association désignée pour y monter.

Lorsqu'une équipe désignée pour la montée ne peut y accéder, se désiste ou ne se réengage pas :

- elle est remplacée, sauf dispositions particulières, par l'équipe classée immédiatement après cette équipe à l'issue de la phase considérée (dans la poule s'il n'y a pas de phase finale, dans le tableau final dans le cas contraire). Si cette équipe ne peut accéder à la division supérieure pour quelque motif que ce soit, la place laissée libre reste à la disposition de la commission sportive compétente ;

- elle est admise à disputer le titre de sa division, si elle est qualifiée pour le faire.

Lorsqu'une équipe se désiste deux fois consécutivement pour jouer dans une division à laquelle elle devait accéder, elle est rétrogradée d'une division.

Une association ayant une équipe qui ne se réengage **pas pour une phase, ne peut pas avoir une équipe accédant à cette division (du non réengagement) à l'issue de la phase suivante.**

Une association ayant une équipe qui se retire avant le début de l'épreuve, ne peut pas avoir une équipe accédant à cette division à l'issue de chacune des deux phases.

II.116 - Modification de date, d'horaire

Toutes les dates portées aux différents calendriers sont impératives. Toutefois, tous les avancements de date ou modifications d'horaire peuvent être autorisés. L'accord écrit des deux adversaires doit être transmis, pour décision, à la commission sportive compétente au moins quinze jours, et dans les délais impartis par celle-ci, avant la date demandée sauf cas de force majeure. La procédure est la même pour le changement éventuel de salle.

Dans le cas où une rencontre serait avancée, que ce soit pour l'horaire ou pour la date, sans avoir reçu l'accord préalable de la commission

sportive compétente, les deux équipes ayant disputé cette rencontre sont déclarées battues par pénalité. De plus, les frais éventuels de juge-arbitrage leur sont imputés.

Dans le cas de sélection ou de stage de sélection, l'association d'un joueur concerné peut demander le changement de date, la décision appartenant à la commission sportive compétente.

Une sélection par la Direction Technique Nationale peut éventuellement entraîner un changement de date pour les épreuves nationales, régionales et départementales. Une sélection régionale peut éventuellement entraîner un changement de date pour les épreuves régionales et départementales.

Le report de rencontre est exceptionnel et du seul ressort de la commission sportive compétente.

II.117 - Retard

Si une équipe n'est pas présente à l'heure fixée pour le début de la rencontre (à moins d'avoir avisé de son retard), le capitaine de l'équipe présente est en droit de déposer des réserves au verso du 1^{er} feuillet de la feuille de rencontre, mais son équipe doit attendre trente minutes avant de demander le forfait. Ce délai est porté à une heure pour une équipe qui a avisé de son retard. L'équipe doit avoir avisé de son retard au plus tard trente minutes avant l'heure fixée pour le début de la rencontre. Le juge-arbitre inscrit cette demande au verso du 1^{er} feuillet de la feuille de rencontre attestant que cette règle a bien été respectée. Aucun délai n'est accordé à l'équipe qui reçoit.

Dès que la rencontre est commencée :

- un joueur absent physiquement à l'appel de son nom perd la partie. Toutefois ce joueur inscrit sur la feuille de rencontre, s'il arrive en cours de rencontre, est autorisé à disputer les parties suivantes qui comptent alors dans le résultat ;
- un joueur qui abandonne, quel que soit le motif ou qui refuse de disputer une partie, ne peut en aucun cas participer aux éventuelles parties restantes.

II.118 - Forfait

Voir aussi chapitre 7 Sanctions.

II.118.1 - Généralités

Dans tous les cas prévus, le forfait n'est pas un droit pour l'équipe susceptible d'en bénéficier, mais une sanction envers l'équipe fautive. La décision du forfait appartient à la commission sportive compétente. Cinq cas peuvent se présenter :

- forfait simple ;
- forfait général ;
- forfait au cours de la dernière journée de championnat de la saison ;
- forfait au cours de la journée des titres ;
- forfait au cours d'une rencontre de repêchage.

II.118.2 - Forfait simple

L'équipe qui déclare forfait doit aviser obligatoirement son adversaire et la commission sportive intéressée. Dans le cas contraire, les frais de juge-arbitrage et d'arbitrage seront imputés au club déclaré forfait.

II.118.3 - Forfait général

Une équipe d'une association est forfait général soit de son plein gré, soit à la suite de deux forfaits simples consécutifs ou non au cours de la saison.

II.118.4 - Forfait au cours de la dernière journée de championnat de la saison

Un forfait est considéré comme forfait au cours de la dernière journée de championnat de la saison si, après ce forfait, l'équipe ne doit plus disputer de rencontre pour la saison sportive en cours (excepté titres lorsque l'accession est acquise et repêchages).

Si ce forfait correspond à la dernière rencontre d'une poule, les résultats vis-à-vis des autres équipes de la poule sont conservés. Lorsqu'une équipe est exempte lors de la dernière rencontre d'une poule, un forfait lors de la rencontre précédente est un forfait simple.

Si ce forfait est le deuxième forfait de la saison, il y a lieu d'appliquer les règles du forfait général pour le reclassement de l'équipe la saison suivante et les règles du forfait au cours de la dernière journée de championnat pour les résultats de l'équipe au cours de la saison.

II.119 - Rencontre interrompue

Une rencontre de championnat par équipes est considérée comme interrompue lorsque les parties ont été arrêtées plus de 60 minutes consécutives, les raisons de l'arrêt étant laissées à l'appréciation de la commission sportive compétente. Plusieurs cas peuvent se présenter et doivent être réglés comme suit :

a) l'une des deux équipes a un total de points-parties supérieur à la moitié des parties possibles : le score est considéré comme acquis au moment de l'interruption ;

b) aucune des deux équipes n'a un total de points-parties supérieur à la moitié des parties possibles :

- les causes de l'interruption sont inhérentes à l'une ou l'autre des associations en présence : l'équipe de l'association responsable est déclarée battue par pénalité ;

- les causes de l'interruption ne peuvent pas être imputées à l'une ou l'autre des associations représentées :

- le nombre de parties disputées est supérieur à la moitié du nombre des parties possibles : le score est considéré comme acquis au moment de l'interruption ;

- le nombre de parties disputées est égal ou inférieur à la moitié du nombre des parties possibles : la rencontre sera rejouée intégralement dans la salle de la même association. Les frais de déplacement de l'équipe visiteuse et les frais éventuels de juge-arbitrage et d'arbitrage

pour la première rencontre seront supportés pour moitié par chaque association.

Une rencontre à rejouer ne peut l'être qu'avec les joueurs qualifiés à la date fixée pour la première rencontre.

II.120 - Réserves

Les réserves doivent être inscrites au verso du 1^{er} feuillet de la feuille de rencontre par le juge-arbitre sous la dictée du capitaine réclamant et en présence du capitaine de l'équipe adverse, qui devra apposer sa signature, celle-ci attestant qu'il a été informé de la réserve, sans aucun engagement de sa part ; il ne peut s'y refuser.

Les réserves relatives à la qualification des joueurs doivent être inscrites avant le déroulement de la rencontre si tous les joueurs sont présents ou au moment de l'arrivée des joueurs si ceux-ci étaient absents au début de la rencontre.

Pour être recevables, les réserves relatives aux conditions matérielles doivent être inscrites, au plus tard après la fin de la première partie de la rencontre du ou des groupes, et avant le début de la deuxième partie du ou des groupes. Toutefois, si les conditions de jeu viennent à être modifiées au cours de la rencontre, le juge-arbitre doit accepter les réserves en précisant à quel moment il lui a été demandé de les inscrire et quel était le score à ce moment. Quelle que soit la qualité du juge-arbitre officiant et quels que soient ses liens avec l'une ou l'autre des équipes, il ne peut refuser d'inscrire une réserve régulièrement déposée.

II.121 - Réclamation

La réclamation ne peut porter que sur des faits précis, qui n'ont pu être tranchés ou sont estimés mal tranchés par le juge-arbitre. Ce dernier devra faire parvenir son rapport dans les 72 heures à la commission sportive compétente en précisant les faits et la décision qu'il a prise.

a) Toute réclamation, pour être valable, devra être inscrite par le juge-arbitre sous la dictée du capitaine réclamant et en présence du capitaine de l'équipe adverse qui devra apposer sa signature : celle-ci attestant qu'il a été informé de la réclamation, sans aucun engagement de sa part ; il ne peut s'y refuser.

b) La réclamation doit être confirmée dans les 72 heures, envoyée au siège de l'échelon concerné et être accompagnée de la caution fixée. Si la réclamation est reconnue fondée, la caution est remboursée.

c) La réclamation en cours de jeu doit être signalée au juge-arbitre au moment de l'incident. Elle n'est inscrite qu'après la fin de la partie où s'est produit l'incident.

II.122 - Tenue

La tenue sportive est obligatoire : elle doit être conforme aux textes des règles du jeu de la FFTT. Si nécessaire, il incombe à l'équipe recevant de changer de tenue de telle façon que la couleur soit compatible avec la couleur de la balle qui a été choisie pour la rencontre et avec celle des maillots de l'équipe adverse.

En cas de rencontres sur tables neutres cette obligation s'applique à l'équipe première nommée. Le juge-arbitre et les arbitres sont chargés de faire respecter cette disposition et le juge-arbitre peut refuser l'accès à la table à un joueur ne s'y conformant pas.

En l'absence du juge-arbitre désigné, des réserves concernant la tenue peuvent être déposées.

II.123 - Discipline

Le juge-arbitre a qualité pour demander l'expulsion de toute personne licenciée ou non dont l'attitude ou les propos sont incompatibles avec l'esprit sportif et qui entravent le déroulement normal de la rencontre au représentant de l'association ou, à défaut, au capitaine de l'équipe de cette association. En tout état de cause, la rencontre ne se poursuit qu'après exécution de la décision.

Dans le cas où une décision n'est pas exécutée, quel qu'en soit le motif, le juge- arbitre arrête la rencontre sur le résultat acquis à ce moment et envoie, lui-même, la feuille de rencontre ainsi que son rapport à la commission sportive compétente.

II.124 - Déroulement des parties

Les parties se déroulent au meilleur des cinq manches (trois manches gagnées).

CHAPITRE 2 - CHAMPIONNAT PRO A, PRO B

La réglementation ci-après est spécifique au championnat par équipes Pro A et Pro B et complémentaire aux règlements sportifs, administratifs, et règles de jeu applicables à tous les niveaux.

II.201 - Caution

Le montant de la caution est fixé par le comité directeur fédéral.

II.202 - Ouverture de la salle

La salle dans laquelle se déroule la compétition doit être ouverte deux heures au moins avant l'heure prévue pour le début de la rencontre.

Lorsqu'une équipe arrive la veille de la rencontre, celle-ci doit pouvoir disposer d'une salle d'entraînement le matin de la rencontre.

II.203 - Revêtement du sol

Comme précisé dans les règles du jeu, en championnat par équipe de Pro A, le sol doit être obligatoirement de couleur uniforme, sans tracé ou inscriptions peintes, collées ou incrustées, autres que celles précisées aux articles 3.2.5.5 et 3.2.5.6 des règles du jeu.

II.204 - Tenue de jeu et publicité

Comme précisé dans les règles du jeu, une tolérance est accordée aux équipes de Pro A et pro B sur la réglementation publicitaire. Trois publicités supplémentaires réservées uniquement aux partenaires institutionnels sont tolérées, dans le respect de la surface réglementaire. **L'association qui reçoit doit indiquer de façon précise à l'équipe visiteuse la couleur de sa tenue de jeu et l'équipe visiteuse doit porter une tenue clairement différente.**

II.205 - Paiement des pénalités financières

Les pénalités financières relatives au championnat de Pro A et de Pro B infligées aux associations durant la saison sportive doivent être réglées dans les délais indiqués sur la notification. En cas de non-paiement, des sanctions sportives, pouvant aller jusqu'au non réengagement de toutes les équipes de l'association, peuvent être décidées par la commission sportive fédérale.

II.206 - Transmission des résultats

Le nombre d'exemplaires de la feuille de rencontre et la destination de chaque exemplaire sont précisés par la commission sportive fédérale au début de chaque phase.

Dans tous les cas, les résultats doivent être saisis sur le site Internet de la FFFT selon les modalités définies par la commission sportive fédérale.

II.207 - Conditions de participation

Pour être autorisées à participer au championnat de France par équipes masculin et féminin aux niveaux Pro A et Pro B, les associations doivent au minimum :

a) disposer, pour chaque équipe engagée, d'un juge-arbitre 1^{er} degré (JA1) pouvant officier au moins sept fois par saison et licencié au titre de l'association ;

- b) disposer de cinquante licenciés au moins, disputant, jusqu'à son terme, le championnat national et un championnat régional ou départemental - championnat corporatif exclu;
- c) disposer de douze licenciés jeunes (14 ans au plus le 1^{er} janvier de la saison en cours) disputant, jusqu'à son terme, une épreuve par équipes réservée aux jeunes de leur ligue ou de leur département ;
- d) posséder un effectif permettant de respecter les règles de classement minimum applicables à chaque niveau et de présenter une liste de joueurs conformément à l'article II.217.1 ;
- e) posséder un cadre technique diplômé d'Etat ;
- f) avoir obtenu l'autorisation de participer au championnat de Pro A ou de Pro B par la Commission nationale d'aide et de contrôle de gestion (CNACG).
- g) utiliser un équipement classé à effet du jour de la première rencontre de la saison (sauf délai accordé pour mise aux normes).
- h) respecter le cahier des charges de cette division.

II.208- Juge-arbitrage des rencontres et arbitrage des parties

Les cadres de l'arbitrage (juge-arbitre et arbitres) doivent être des arbitres nationaux désignés par la commission fédérale d'arbitrage et licenciés dans une association autre que celles des deux équipes concernées.

Pour chaque rencontre, le paiement des frais de juge-arbitrage et d'arbitrage est effectué par la FFTT.

II.209 - Formule de la compétition

Equipes de trois en un groupe unique, selon I.203.2.5 en Pro A, et selon I.203.2.6 en Pro B (formules expérimentales pour la saison 2016-2017).
L'équipe qui reçoit a obligatoirement la lettre A.

II.210 - Nombre d'équipes

Poule de dix équipes en Pro Messieurs.

Poule de huit équipes en Pro Dames.

II.211 - Participation des féminines

Les féminines ne peuvent pas participer au championnat masculin.

II.212 - Déroulement de la rencontre

La rencontre est arrêtée dès que l'une des deux équipes a un total de points-parties supérieur à la moitié des parties possibles.

La rencontre est interrompue entre la deuxième et la troisième partie.

La durée de cette interruption est définie par le club recevant ; elle ne peut pas dépasser quinze minutes.

Un joueur qui abandonne, quel que soit le motif, ou qui refuse de disputer une partie, ne peut en aucun cas participer aux éventuelles parties restantes.

II.212bis - Décompte des points d'une rencontre en Pro (formule expérimentale pour 2016-2017)

Les points rencontre sont attribués en comptabilisant toutes les parties.

Pour une défaite par pénalité, il sera attribué -1 point.

Exemple: une victoire par 3 parties à 2 sera comptabilisée comme une victoire 3 points et défaite 2 points.

II.213 - Equipe incomplète

Les équipes doivent être complètes.

II.214 - Nombre d'équipes d'un même club

Une association ne peut être représentée que par une seule équipe féminine parmi les seize équipes de Pro A et Pro B.

Une association ne peut être représentée que par une seule équipe masculine parmi les vingt équipes de Pro A et Pro B.

II.215 - Nombre de phases

Une seule phase (rencontres aller et retour).

II.216 - Composition et déroulement

II.216.1 - Pro A messieurs

Elle comprend une poule de dix équipes. A l'issue des dix-huit journées :

- l'équipe classée 1^{re} est championne de France de Pro A ;

- l'équipe classée dernière de la poule descend en Pro B ;

~~- l'équipe classée avant dernière de Pro A et le 2^e de Pro B disputent une rencontre de barrage : le vainqueur sera en Pro A la saison suivante et le perdant en Pro B.~~

- Seules les équipes se maintenant en Pro A peuvent participer la saison suivante aux différentes coupes d'Europe en fonction des places attribuées à la France. En cas de désistement d'équipe(s) la FFTT, après avis de la CNACG et accord de la commission sportive fédérale, proposera à l'ETTU la ou les équipes suivantes.

Lorsqu'une place devient vacante en Pro A par suite d'une non accession, **cette place est remise à la disposition de la commission sportive fédérale.**

II.216.2 - Pro B messieurs

Elle comprend une poule de dix équipes. A l'issue des dix-huit journées :

- l'équipe classée 1^{re} est championne de France de Pro B et accède à la Pro A ;
 - l'équipe classée dernière de la poule descend en nationale 1 ;
 - ~~- le 2^e de Pro B et l'équipe classée avant dernière de Pro A disputent une rencontre de barrage: le vainqueur sera en Pro A la saison suivante et le perdant en Pro B ;~~
 - ~~- l'équipe classée avant dernière de Pro B et le vice champion de nationale 1 disputent une rencontre de barrage: le vainqueur sera en Pro B la saison suivante et le perdant en nationale 1.~~
 - ~~Lorsqu'une place devient vacante en Pro B par suite d'une non accession, cette place est attribuée en priorité :~~
 - ~~- au perdant du barrage (sous réserve de l'article II.214) ;~~
 - Lorsqu'une place devient vacante, cette place est attribuée à l'équipe qui suit au classement de la journée des Titres de nationale 1 à l'issue de la deuxième phase (dans le tableau final ou dans la poule) celle qui ne peut accéder à la Pro B en raison de l'application de l'article II.214.
- Toutefois, dans le cas où l'équipe pouvant accéder à la Pro B termine au-delà de la deuxième place dans la poule, la place vacante est laissée à la disposition de la commission sportive fédérale.
- Dans tous les autres cas, cette place est remise à la disposition de la commission sportive fédérale.

II.216.3 - Pro A Dames

Elle comprend une poule de huit équipes. A l'issue des quatorze journées :

- l'équipe classée 1^{re} est championne de France de Pro A ;
- l'équipe classée dernière de la poule descend en Pro B ;
- ~~- l'équipe classée avant dernière de Pro A et le 2^e de Pro B disputent une rencontre de barrage: le vainqueur sera en Pro A la saison suivante et le perdant en Pro B.~~

Seules les équipes se maintenant en Pro A peuvent participer la saison suivante aux différentes coupes d'Europe en fonction des places attribuées à la France. En cas de désistement d'équipe(s) la FFTT, après avis de la CNACG et accord de la commission sportive fédérale, proposera à l'ETTU la ou les équipes suivantes.

~~Lorsqu'une place devient vacante en Pro A par suite d'une non accession, cette place est attribuée en priorité au perdant du barrage.~~

Lorsqu'une place devient vacante, cette place est remise à la disposition de la commission sportive fédérale.

II.216.4 - Pro B dames

Elle comprend une poule de huit équipes. A l'issue des quatorze journées :

- l'équipe classée 1^{re} est championne de France de Pro B et accède à la Pro A ;
- l'équipe classée dernière de la poule descend en nationale 1 ;
- ~~- le 2^e de Pro B et l'équipe classée avant dernière de Pro A disputent une rencontre de barrage : le vainqueur sera en Pro A la saison suivante et le perdant en Pro B.~~

~~—l'équipe classée avant dernière de Pro B et le vice champion de nationale 1 disputent une rencontre de barrage : le vainqueur sera en Pro B la saison suivante et le perdant en nationale 1.~~

~~Lorsqu'une place devient vacante en Pro B par suite d'une non accession, cette place est attribuée en priorité :~~

~~—au perdant du barrage (sous réserve de l'article II.214) ;~~

~~- à l'équipe qui suit au classement de la journée des Titres de nationale 1 à l'issue de la deuxième phase (dans le tableau final ou dans la poule) celle qui ne peut accéder à la Pro B en raison de l'application de l'article II.214.~~

~~Toutefois, dans le cas où l'équipe pouvant accéder à la Pro B termine au delà de la deuxième place dans la poule, la place vacante est laissée à la disposition de la commission sportive fédérale.~~

~~Lorsqu'une place devient vacante, cette place est remise à la disposition de la commission sportive fédérale.~~

II.217 - Autres règles spécifiques

II.217.1 - Composition de la liste des joueurs

Pour le 15 août, les associations participantes doivent présenter une liste de quatre ~~ou cinq~~ joueurs **maximum** (mutés ou non mutés) classés de 1 à 100 (pour la Pro A) ou de 1 à 200 (pour la Pro B) dans la série nationale lors du classement publié pour la deuxième phase de la saison écoulée ou pour la première phase de la saison en cours ; toutefois, un des joueurs peut être classé de 101 à **200** (pour la Pro A) ou de 201 à **300** (pour la Pro B) dans la série nationale, s'il est considéré comme non étranger en championnat par équipes.

Trois joueurs au moins doivent être considérés comme non étrangers en championnat par équipes à la date du dépôt de la liste.

Aucune mutation n'est accordée à ces joueurs après le dépôt de la liste. Ces joueurs doivent être licenciés au plus tard à la date de la première journée du championnat.

Un joueur muté ne peut figurer sur la liste déposée au 15 août que si sa mutation a été accordée par la commission fédérale des statuts et règlements.

En cas d'arrivée d'un joueur (muté avant le samedi qui suit la troisième journée de championnat), celui-ci peut être soit ajouté à la liste initialement déposée (si celle-ci comporte **trois** joueurs), soit inscrit en remplacement d'un des joueurs de la liste initialement déposée (si celle-ci comporte **quatre** joueurs).

II.217.2- Etablissement de la feuille de rencontre

Un joueur peut ne pas être inscrit sur la liste déposée pour figurer sur la feuille de rencontre, dès lors qu'il répond aux critères de classement demandés.

Le joueur le mieux classé inscrit sur la liste doit disputer (ou figurer sur le banc) au moins cinq rencontres dans la saison. Si ce joueur est un

joker médical il convient de cumuler les présences du remplaçant et du remplacé pour contrôler le nombre de cinq participations.
En cas de non-respect de cette disposition, il sera enlevé deux points à l'équipe par rencontre manquante.

Seuls peuvent figurer sur la feuille de rencontre les joueurs :

- considérés comme étrangers en championnat par équipes et classés de 1 à 100 (pour la Pro A) ou de 1 à 200 (pour la Pro B) dans la série nationale lors du classement publié pour la deuxième phase de la saison précédente ou lors de l'un des deux classements publiés pour la saison en cours ;

- non considérés comme étrangers en championnat par équipes et classés de 1 à **200** (pour la Pro A) ou de 1 à **300** (pour la Pro B) dans la série nationale lors du classement publié pour la deuxième phase de la saison précédente ou lors de l'un des deux classements publiés pour la saison en cours dans la limite d'un joueur par équipe classé de 101 à **200** (pour la Pro A) ou 201 à **300** (pour la Pro B).

Lorsqu'une équipe d'une association est exempte d'une journée de championnat ou bénéficie d'un forfait, les trois meilleurs joueurs selon le classement officiel de la date de rencontre et figurant sur la liste de 4 joueurs, sont alors considérés comme ayant participé à cette journée.

Le nombre de joueurs mutés figurant sur la feuille de rencontre n'est pas limité.

Un joueur muté après le samedi qui suit la date de la troisième journée ne peut pas figurer sur la feuille de rencontre au titre de la saison en cours, sauf s'il s'agit d'un "joker médical".

Un joueur, remplissant les conditions de participation, peut entrer en cours de rencontre après la troisième partie. Ce remplacement doit être annoncé par le capitaine au juge-arbitre au plus tard avant le début de la pause en Pro A, et avant le début de la quatrième partie en Pro B.

II.217.3 - Brûlage des joueurs figurant sur la liste

Pour les joueurs figurant sur la liste de l'équipe 1 de Pro A et Pro B, les règles de brûlage ci-dessous se substituent aux règles générales définies à l'article II.112.1 :

a) les joueurs ne peuvent participer qu'aux rencontres de l'équipe 1 ou 2 messieurs de l'association ; les joueuses ne peuvent participer qu'aux rencontres de l'équipe 1 ou 2 dames de l'association. Pour chaque rencontre de l'équipe 2, **seul le joueur le moins bien classé de la liste peut figurer sur la feuille de rencontre**-(sous réserve de respecter les **articles II.609 et II.610 des règlements administratifs**) ; de plus, un joueur ne peut participer aux rencontres de barrages ou de titres avec l'équipe 2 de l'association que s'il a participé au préalable à deux rencontres au moins dans la phase servant de référence pour la qualification à la journée des titres ou barrages;

b) lorsqu'un joueur dispute une rencontre avec l'équipe 1 :

- il ne peut pas jouer à la même date dans l'équipe 2 ;

- il ne peut pas jouer dans l'équipe 2 au titre de la même journée ;
- l'article II.112.2 s'applique à ce joueur.

II.217.4 - Brûlage des joueurs ne figurant pas sur la liste

En cas de participation à une rencontre de Pro A ou Pro B d'un joueur ne figurant pas sur la liste de l'équipe, les règles du brûlage définies à l'article II.112 lui sont applicables.

II.217.5 - Dispositions particulières

En cas de longue indisponibilité d'au moins deux mois pour raison médicale ou de maternité validée par le médecin fédéral national, la commission sportive fédérale peut accorder une dérogation aux dispositions de l'article II.217.

II.217.6 - Les paris sportifs - les acteurs de cette compétition

Le championnat de Pro A messieurs et dames étant concerné par les paris sportifs en ligne agréés par l'ARJEL, les acteurs de cette compétition ne sont pas autorisés à miser, soit directement, soit par l'entremise de tiers.

Il faut comprendre par acteur :

- les sportifs inscrits sur les listes des équipes de Pro A et ceux participant à la compétition ;
- les arbitres et juges-arbitres des rencontres de Pro A ;
- les dirigeants des clubs de Pro A (président, secrétaire, trésorier) ;
- les entraîneurs, conseillers et autres personnes de l'encadrement des équipes de Pro A ;
- le personnel salarié de la FFTT ou sous contrat avec elle ;
- les responsables prestataires de la FFTT ;
- les responsables partenaires de la FFTT ;
- les élus de la FFTT.

Concernant les dispositions relatives aux conditions d'organisation des paris sportifs et à l'affichage de celles-ci, il convient de se référer aux articles VI.102 et VI.103 des Règlements administratifs.

II.217.7 - Joker médical

En cas d'indisponibilité d'au moins deux mois pour raison médicale ou pour maternité, la commission nationale des Statuts et des règlements peut accorder une mutation exceptionnelle avant le 31 mars pour le recrutement d'un joueur, après autorisation de la CNACG et consultation de la commission sportive fédérale. L'indisponibilité du joueur devra être validée par le médecin fédéral national.

Ce joker devra être moins bien classé (nombre de points classement FFTT ou classement ITTF) que le joueur indisponible.

Les deux joueurs ne peuvent pas jouer pour le compte de la même journée et le joueur recruté ne peut jouer que dans l'équipe pour laquelle ce joker a été obtenu. Dès la reprise de la compétition par le joueur indisponible, son remplacement par le joker médical prend fin.

CHAPITRE 3 - CHAMPIONNAT NATIONAL DISPOSITIONS COMMUNES

II.301 - Caution

Le montant de la caution est fixé par le comité directeur fédéral.

II.302 - Ouverture de la salle

La salle dans laquelle se déroule la compétition doit être ouverte une heure au moins avant l'heure prévue pour le début de la rencontre.

II.303 - Paiement des pénalités financières

Les pénalités financières relatives au championnat national par équipes infligées aux associations durant la saison sportive doivent être réglées dans les délais indiqués sur la notification. En cas de non-paiement, des sanctions sportives, pouvant aller jusqu'au non réengagement de toutes les équipes de l'association, peuvent être décidées par la commission sportive fédérale.

II.304 - Transmission des résultats

Le nombre d'exemplaires de la feuille de rencontre et la destination de chaque exemplaire sont précisés par la commission sportive fédérale au début de chaque phase.

Dans tous les cas, les résultats doivent être saisis sur le site Internet de la FTT selon les modalités définies par la commission sportive fédérale.

II.305 - Conditions de participation

Pour être autorisées à participer au championnat de France par équipes au niveau national, les associations doivent au minimum :

- a) disposer, pour chaque équipe engagée, d'un juge-arbitre 1^{er} degré (JA1) pouvant officier au moins sept fois par saison et licencié au titre de l'association ;
- b) disposer de douze licenciés au moins, disputant, jusqu'à son terme, le championnat national et un championnat régional ou départemental - corporatif exclu ;
- c) disposer de trois licenciés jeunes (14 ans au plus le 1^{er} janvier de la saison en cours) disputant, jusqu'à son terme, une épreuve par équipes réservée aux jeunes de leur ligue ou de leur département ;
- d) mettre à disposition, pour chaque rencontre à domicile de nationale, deux arbitres officiels non joueurs ;
- e) posséder un effectif permettant de respecter les règles de classement minimum applicables à chaque division ;
- f) utiliser un équipement classé à effet du jour de la première rencontre de la saison mais pour les équipes de Nationale 1 uniquement (sauf délai accordé pour mise aux normes).

II.306 - Juge-arbitrage des rencontres et arbitrage des parties

Les rencontres sont placées sous l'autorité d'un juge-arbitre désigné par la commission fédérale d'arbitrage ou par les commissions régionales d'arbitrage sur délégation de la commission fédérale d'arbitrage.

Pour chaque rencontre de nationale, les frais de juge-arbitrage et d'arbitrage sont à la charge du club recevant qui doit effectuer le règlement aux cadres de l'arbitrage avant le début de la rencontre.

Pour chaque rencontre à domicile, deux arbitres officiels non joueurs doivent être mis à la disposition du juge-arbitre par l'association recevant.

A compter du 1^{er} janvier 2017, les arbitres devront être titulaires au minimum du grade d'arbitre régional pour les rencontres de nationale 1 messieurs et dames.

II.307 - Formule de la compétition

Équipes de quatre joueurs en un groupe unique (voir I.203.3.1).

II.308 - Nombre d'équipes par poule

Poules de huit équipes.

II.309 - Nombre de rencontres par semaine

Une rencontre par semaine.

II.310 - Participation des féminines

Les féminines ne peuvent pas participer au championnat masculin.

II.311 - Arrêt de la rencontre

La rencontre est arrêtée dès que l'une des deux équipes a un total de points-parties supérieur à la moitié des parties possibles.

II.312 - Equipe incomplète

Les équipes doivent être complètes.

II.313 - Nombre d'équipes d'un même club par poule

Une seule équipe d'un même club par poule.

II.314 - Nombre de phases

Deux phases.

II.315 - Attribution des titres

En première phase : à l'issue du déroulement des poules, il n'y a pas d'attribution du titre de champion de la division.

En deuxième phase : à l'issue du déroulement des poules, une “journée des titres” est organisée ; le vainqueur est champion de la division. La commission sportive fédérale détermine les équipes qualifiées pour disputer la “journée des titres”. Ne peuvent disputer les titres que des joueurs qualifiés pour cette équipe.

CHAPITRE 4 - CHAMPIONNAT NATIONAL NATIONALES 1, 2, 3 MESSIEURS

II.401 - Nationale 1 Messieurs

II.401.1 - Composition de la division

La nationale 1 messieurs comprend trente-deux équipes réparties dans quatre poules de huit équipes.

II.401.2 - Déroulement de la première phase

A l'issue des sept journées :

- les équipes classées 1^{re}, 2^e, 3^e, 4^e, 5^e et 6^e se maintiennent en nationale 1 messieurs (soit 24 équipes) ;
- les équipes classées 7^e et 8^e descendent en nationale 2 messieurs (soit 8 équipes).
- Dans tous les cas, le dernier d'une poule descend dans la division inférieure.

II.401.3 - Déroulement de la deuxième phase

A l'issue de ces sept journées :

- les équipes classées 1^{re} se rencontrent lors de la “journée des titres” dans une poule unique ; le vainqueur est champion de France de nationale 1 messieurs ;
- les équipes classées 2^e, 3^e, 4^e, 5^e et 6^e se maintiennent en nationale 1 messieurs (soit 20 équipes) ;
- les équipes classées 7^e et 8^e descendent en nationale 2 messieurs (soit 8 équipes).
- Dans tous les cas, le dernier d'une poule descend dans la division inférieure.

II.401.4 - Accession en Pro B

Le champion de France de nationale 1 messieurs accède en Pro B (sous réserve de l'article II-214).

~~Le vice-champion de nationale 1 et l'équipe classée avant dernière de Pro B disputent une rencontre de barrage: le vainqueur sera en Pro B la saison suivante et le perdant en nationale 1 (sous réserve de l'article II.214).~~

II.401.5 - Règles spécifiques de participation

Une équipe qui était la saison passée en Pro et qui intègre la nationale 1, a droit à deux mutés.

Seuls les joueurs ayant un nombre de points égal ou supérieur à 1800 points (classés 18 minimum) lors de l'un des deux classements officiels pour la saison en cours peuvent ~~figurer sur la feuille de~~ être qualifiés pour disputer la rencontre.

II.402 - Nationale 2 Messieurs

II.402.1 - Composition de la division

La nationale 2 messieurs comprend soixante-quatre équipes réparties dans huit poules de huit équipes.

II.402.2 - Déroulement de la première phase

A l'issue des sept journées :

- les équipes classées 1^{re} accèdent à la nationale 1 messieurs (soit 8 équipes) ;
- les équipes classées 2^e, 3^e, 4^e, 5^e et 6^e se maintiennent en nationale 2 messieurs (soit 40 équipes) ;
- les équipes classées 7^e et 8^e descendent en nationale 3 messieurs (soit 16 équipes). Dans tous les cas, le dernier d'une poule descend dans la division inférieure.

II.402.3 - Déroulement de la deuxième phase

A l'issue de ces sept journées :

- les équipes classées 1^{re} (soit 8 équipes) accèdent à la nationale 1 messieurs. Elles disputent lors de la "journée des titres" les quarts de finale, demi-finales et finale. Le vainqueur est champion de France de nationale 2 messieurs ;
- les équipes classées 2^e, 3^e, 4^e, 5^e, et 6^e se maintiennent en nationale 2 messieurs (soit 40 équipes) ;
- les équipes classées 7^e et 8^e descendent en nationale 3 messieurs (soit 16 équipes). Dans tous les cas, le dernier d'une poule descend dans la division inférieure.

II.402.4 - Règles spécifiques de participation

Une équipe qui était la saison passée en Pro et qui intègre la nationale 2, a droit à deux mutés.

Seuls les joueurs ayant un nombre de points égal ou supérieur à 1600 points (classés 16 minimum) lors de l'un des deux classements officiels de la saison en cours peuvent ~~figurer sur la feuille de~~ être qualifiés pour disputer la rencontre.

II.403 - Nationale 3 Messieurs

II.403.1 - Composition de la division

La nationale 3 messieurs comprend cent vingt-huit équipes réparties dans seize poules de huit équipes.

II.403.2 - Déroulement de la première phase

A l'issue des sept journées :

- les équipes classées 1^{re} accèdent à la nationale 2 messieurs (soit 16 équipes) ;
- les équipes classées 2^e, 3^e, 4^e, 5^e et 6^e se maintiennent en nationale 3 messieurs (soit 80 équipes) ;
- les équipes classées 7^e et 8^e descendent au niveau régional (soit 32 équipes) ;
- dans tous les cas, le dernier d'une poule descend dans la division inférieure.

~~- les équipes classées 1^{re} de la plus haute division régionale (ou, à défaut, leur suivant immédiat) accèdent à la nationale 3 messieurs (soit 22 équipes) ;~~

~~- les dix montées supplémentaires sont attribuées de la façon suivante :~~

~~- trois montées supplémentaires à la ligue ayant, à la fin de la saison écoulée, le plus grand nombre de joueurs masculins licenciés traditionnels ;~~

~~- deux montées supplémentaires aux deux ligues suivantes ayant, à la fin de la saison écoulée, le plus grand nombre de joueurs masculins licenciés traditionnels ;~~

~~- une montée supplémentaire aux trois ligues suivantes ayant, à la fin de la saison écoulée, le plus grand nombre de joueurs masculins licenciés traditionnels.~~

- les équipes classées 1^{re} et 2^e de la plus haute division régionale accèdent à la nationale 3 messieurs (soit 26 équipes) ;

- les six montées supplémentaires sont attribuées de la façon suivante :
· deux montées supplémentaires aux deux ligues ayant, à la fin de la saison écoulée, le plus grand nombre de joueurs masculins licenciés traditionnels ;

· une montée supplémentaire aux deux Régions constituées de trois ex-ligues (Alsace - Lorraine - Champagne-Ardenne, Aquitaine – Poitou-Charentes - Limousin) pour la saison 2016-2017.

En cas de place vacante, elle est mise à la disposition de la CSF.

II.403.3 - Déroulement de la deuxième phase

A l'issue des sept journées :

- les équipes classées 1^{re} (soit 16 équipes) accèdent à la nationale 2 messieurs. Elles disputent lors de la "journée des titres" les huitièmes de finale, quarts de finale, demi-finales et finale ; le vainqueur est champion de France de nationale 3 messieurs ;
- les équipes classées 2^e, 3^e, 4^e, 5^e et 6^e se maintiennent en nationale 3 messieurs (soit 80 équipes) ;

- les équipes classées 7^e et 8^e descendent au niveau régional (soit 32 équipes);
- dans tous les cas, le dernier d'une poule descend dans la division inférieure.

~~Les équipes classées 1^{re} de la plus haute division régionale (ou, à défaut, leur suivant immédiat) accèdent à la nationale 3 messieurs (soit 22 équipes);~~

~~Les dix montées supplémentaires sont attribuées de la façon suivante :~~

~~- trois montées supplémentaires à la ligue ayant, à la fin de la saison écoulée, le plus grand nombre de joueurs masculins licenciés traditionnels ;~~

~~- deux montées supplémentaires aux deux ligues suivantes ayant, à la fin de la saison écoulée, le plus grand nombre de joueurs masculins licenciés traditionnels ;~~

~~- une montée supplémentaire aux trois ligues suivantes ayant, à la fin de la saison écoulée, le plus grand nombre de joueurs masculins licenciés traditionnels.~~

- Les équipes classées 1^{re} et 2^e de la plus haute division de régionale accèdent à la nationale 3 messieurs (soit 26 équipes) ;

- Les six montées supplémentaires sont attribuées de la façon suivante :

- deux montées supplémentaires aux deux ligues ayant, à la fin de la saison écoulée, le plus grand nombre de joueurs masculins licenciés traditionnels ;

- une montée supplémentaire aux deux Régions constituées de trois ex-ligues (Alsace – Lorraine – Champagne-Ardenne, Aquitaine – Poitou-Charentes - Limousin) pour la saison 20162017.

En cas de place vacante, elle est mise à la disposition de la CSF.

II.403.4 - Règles spécifiques de participation

Seuls les joueurs ayant un nombre de points égal ou supérieur à 1400 points (classés 14 minimum) lors de l'un des deux classements officiels de la saison en cours ~~peuvent figurer sur la feuille de~~ être qualifiés pour disputer la rencontre.

CHAPITRE 5 - CHAMPIONNAT NATIONAL NATIONALES 1, 2, 3 DAMES

II.501 - Nationale 1 Dames

II.501.1 - Composition de la division

La nationale 1 dames comprend seize équipes réparties dans deux poules de huit équipes.

II.501.2 - Déroulement de la première phase

A l'issue des sept journées :

- les équipes classées 1^{re}, 2^e, 3^e, 4^e, 5^e et 6^e se maintiennent en nationale 1 dames (soit 12 équipes) ;

- les équipes classées 7^e et 8^e descendent en nationale 2 dames (soit 4 équipes). Dans tous les cas, le dernier d'une poule descend dans la division inférieure.

II.501.3 - Déroulement de la deuxième phase

A l'issue de ces sept journées :

- les équipes classées 1^{re} se rencontrent lors de la "journée des titres" ; le vainqueur est champion de France de nationale 1 dames ;
- les équipes classées 2^e, 3^e, 4^e, 5^e et 6^e se maintiennent en nationale 1 dames (soit 10 équipes) ;
- les équipes classées 7^e et 8^e descendent en nationale 2 dames (soit 4 équipes). Dans tous les cas, le dernier d'une poule descend dans la division inférieure.

II.501.4 - Accession en Pro B

Le champion de France de nationale 1 dames accède à la Pro B (sous réserve de l'article II.214).

~~Le vice champion de nationale 1 et l'équipe classée avant dernière de Pro B disputent une rencontre de barrage : le vainqueur sera en Pro B la saison suivante et le perdant en nationale 1 (sous réserve de l'article II.214).~~

II.501.5 - Règles spécifiques de participation

Une équipe qui descend de Pro en nationale 1, a droit à deux mutées. Seules les joueuses ayant un nombre de points égal ou supérieur à 1100 points (classées 11 minimum) lors de l'un des deux classements publiés pour la saison en cours peuvent ~~figurer sur la feuille de~~ **être qualifiées pour disputer la** rencontre.

II.502 - Nationale 2 Dames

II.502.1 - Composition de la division

La nationale 2 dames comprend 32 équipes réparties dans 4 poules de 8 équipes.

II.502.2 - Déroulement de la première phase

A l'issue des sept journées :

- les équipes classées 1^{re} accèdent à la nationale 1 (soit 4 équipes) ;
- les équipes classées 2^e, 3^e, 4^e, 5^e et 6^e se maintiennent en nationale 2 (soit 20 équipes) ;
- les équipes 7^e et 8^e descendent en nationale 3.

Dans tous les cas, le dernier d'une poule descend dans la division inférieure.

II.502.3 - Déroulement de la deuxième phase

A l'issue des sept journées :

- les équipes classées 1^{re} (soit 4 équipes) accèdent à la nationale 1. Elles disputent lors de la "journée des titres" les demi-finales et finale ;

- les équipes classées 2^e, 3^e, 4^e, 5^e et 6^e se maintiennent en nationale 2 dames (soit 20 équipes) ;
 - les équipes classées 7^e et 8^e descendent en nationale 3 (soit 8 équipes);
- Dans tous les cas, le dernier d'une poule descend dans la division inférieure.

II.502.4 - Règles spécifiques de participation

Une équipe qui descend de Pro en nationale 2 a droit à deux mutées.

Au moins trois des quatre joueuses ayant un nombre de points égal ou supérieur à 900 points (classées 9 minimum) lors de l'un des deux classements officiels de la saison en cours peuvent ~~figurer sur la feuille de~~ **être qualifiées pour disputer la** rencontre.

II.503 - Nationale 3 dames

II.503.1 - Composition de la division

La nationale 3 dames comprend 48 équipes réparties dans 6 poules de 8 équipes.

II.503.2 - Déroulement des phases

A l'issue de chaque phase :

- les équipes classées 1^{re} accèdent à la nationale 2 (soit 6 équipes) et deux autres montées sont attribuées aux meilleurs deuxièmes de poule de nationale 3 selon l'article II.109.
- les équipes classées 2^e, 3^e, 4^e, 5^e et 6^e se maintiennent en nationale 3 dames (soit 28 équipes) ;
- les équipes classées 7^e et 8^e descendent en division inférieure (soit 12 équipes);

Dans tous les cas, le dernier d'une poule descend dans la division inférieure.

Les équipes classées 1^{re} de la Zone (ou, à défaut, leur suivant immédiat) accèdent à la nationale 3 dames (6 équipes)

Les six montées supplémentaires sont attribuées de la façon suivante : deux montées supplémentaires aux trois Zones ayant, à la fin de la saison écoulée, le plus grand nombre de joueuses licenciées traditionnelles.

En cas de place vacante, elle est mise à la disposition de la CSF.

A l'issue de la deuxième phase, les équipes classées 1^{re} (soit 6 équipes) disputent lors de la "journée des titres" les quart de finales, demi-finales et finale.

II.503.3 - Règles spécifiques de participation

Au moins trois des quatre joueuses ayant un nombre de points égal ou supérieur 700 points (classées 7 minimum) lors de l'un des deux classements officiels de la saison en cours peuvent ~~figurer sur la feuille de~~ **être qualifiées pour disputer la** rencontre.

CHAPITRE 6 - CHAMPIONNATS RÉGIONAUX ET DÉPARTEMENTAUX

II.601 - Principes

II.601.1 - Formules régionales

Application de l'article I.203.3.1 sans possibilité de dérogation.

II.601.2 - Formules départementales

Pour les divisions départementales tant en championnat masculin qu'en championnat féminin, le comité directeur du département définit la formule de la compétition (l'article I.203 donne les exemples les plus utilisés de formules de compétition).

II.601.3 - Dispositions

Toute disposition prise par une ligue ou un département ne doit pas aller à l'encontre des règles applicables à toutes les compétitions (titre I), des dispositions générales du présent titre (chapitre 1) et des articles du présent chapitre 6.

Le comité directeur de la ligue ou du département peut étendre à tout ou partie des divisions régionales ou départementales une ou plusieurs des dispositions communes du championnat national (chapitre 3). Une condition de participation ne peut être retenue à l'échelon régional que si elle s'applique à la dernière division nationale et à l'échelon départemental que si elle s'applique à la dernière division régionale (chapitre 6).

Pour chaque division régionale ou départementale tant en championnat masculin qu'en championnat féminin, le comité directeur de la ligue ou du département définit les modalités de la compétition :

- nombre de phases ;
- nombre d'équipes par poule : si le championnat est constitué de deux phases, le nombre d'équipes par poule peut être différent selon la phase ;
- nombre de rencontres par semaine ;
- participation des féminines au championnat masculin : si les féminines sont autorisées à participer au championnat masculin leur nombre ne peut pas excéder la moitié du nombre de joueurs par équipes, sous réserve de satisfaire éventuellement certaines conditions à définir par le comité directeur de l'échelon concerné avant le début de la saison sportive (ex. une équipe féminine engagée dans le championnat féminin);
- arrêt de la rencontre ;
- équipe incomplète : si l'on autorise un joueur à être absent, il faut considérer comme joueur absent, soit l'absence d'un nom sur la feuille de rencontre, soit l'absence effective d'un joueur inscrit sur la feuille de rencontre à l'appel de toutes ses parties. Si la formule de la compétition départementale prévoit deux groupes, le groupe A doit être complet ;

- nombre d'équipes d'un même club par poule : une poule ne peut en aucun cas avoir plus de deux équipes d'un même club. Si la poule comprend deux équipes d'un même club, ces deux équipes doivent être placées de façon à se rencontrer lors de la première journée de la poule. De plus, un joueur ayant disputé une rencontre avec une des deux équipes ne peut plus jouer avec l'autre équipe tant que les deux équipes sont dans la même poule ;
- attribution des titres : si besoin, la commission sportive compétente détermine les équipes qualifiées pour disputer la "journée des titres". Si la poule est unique, l'équipe classée 1^{re} est championne de la division.

II.602 - Engagement des équipes

Si le championnat départemental est constitué de deux phases, une association peut inscrire une équipe supplémentaire pour la deuxième phase dans la dernière division départementale, à condition qu'il n'y ait pas eu de forfait général d'une équipe de cette association pendant la première phase.

II.603 - Ouverture de la salle

La salle dans laquelle se déroule la compétition doit être ouverte trente minutes au moins avant l'heure prévue pour le début de la rencontre.

II.604 - Transmission des résultats

Les obligations de transmission de résultats (téléphone, Internet, courrier...) sont fixées par chaque échelon.

Le nombre d'exemplaires de la feuille de rencontre et sa ventilation sont fixés par chaque échelon.

CHAPITRE 7 - SANCTIONS

II.701 - Conditions de participation

Le non-respect des conditions de participation à une division peut entraîner la relégation de l'équipe à la fin de la phase concernée dans la plus haute division n'exigeant pas cette condition ou l'application d'une pénalité financière.

II.702 - Ouverture de la salle

En cas de non-respect, les sanctions peuvent aller de la pénalité financière à la perte de la rencontre par pénalité.

II.703 - Retard

Toutes les réserves pour retard font l'objet d'une enquête de la commission sportive compétente. Si les raisons invoquées ne sont pas reconnues valables des sanctions sont appliquées.

II.704 - Etablissement de la feuille de rencontre

En cas de non-respect, les sanctions peuvent aller de la pénalité financière à la perte de la rencontre par pénalité.

Tout groupe qui comprend un joueur absent à l'appel de toutes ses parties entraîne, pour l'équipe à laquelle il appartient, une sanction pouvant aller de la pénalité financière à la défaite par pénalité et au forfait avec incidences financières.

II.705 - Non-présentation de licence

Dans le cas où le joueur licencié ne peut pas justifier de sa licenciation selon l'article II.606 des Règlements Administratifs, il n'est pas autorisé à participer à la rencontre.

II.706 - Transmission des résultats

Une pénalité financière est appliquée en cas de non-transmission du résultat ou de la feuille de rencontre dans les délais prévus.

II.707 - Juge-arbitrage des rencontres

Au niveau national : l'absence de mise à disposition d'un juge-arbitre avant la première journée de championnat entraîne une pénalité financière dont le montant est fixé par le Comité directeur fédéral.

Au niveau régional ou départemental, lorsque cette obligation existe, la sanction doit être déterminée par le comité directeur de l'échelon concerné.

Lorsqu'une association ne peut pas remplir ses obligations en raison de la perte de juge-arbitre, elle a un an, de date à date, à partir de l'absence de celui-ci, pour se mettre en conformité.

II.708 - Arbitrage des parties

En l'absence d'arbitres non joueurs et en cas de refus d'arbitrage des parties par les joueurs de l'équipe recevant, une sanction immédiate sera prise par le juge-arbitre, pouvant aller jusqu'à la perte de la partie pour l'équipe recevant.

II.709 - Forfait

II.709.1 - Généralités

La décision du forfait appartient à la commission sportive compétente qui peut, s'il y a lieu et suivant les circonstances, moduler la sanction.

II.709.2 - Forfait simple

Lorsqu'une équipe est déclarée forfait, la caution est confisquée.

a) En cas de forfait sur ses tables : la sanction envers l'équipe fautive est la suivante : confiscation de la caution et remboursement à l'équipe visiteuse des frais de déplacement aller et retour, si celle-ci s'est réellement déplacée ou si les frais engagés sont non remboursables ;

b) En cas de forfait sur les tables adverses, les trois cas suivants sont possibles :

- lors de la rencontre aller, la sanction envers l'équipe fautive est la suivante : confiscation de la caution et rencontre retour jouée sur les tables où devait se dérouler la rencontre aller ;

- lors de la rencontre retour, la sanction envers l'équipe fautive est la suivante : confiscation de la caution et remboursement à l'équipe s'étant déplacée à l'aller des frais de déplacement aller et retour (basé sur le trajet aller et retour routier) ;

- lors d'un championnat sans rencontre retour, la sanction envers l'équipe fautive est la suivante : confiscation de la caution et règlement à l'organisme de l'échelon concerné d'une somme correspondant aux frais de déplacement aller et retour.

II.709.3 - Forfait général

Lorsqu'une équipe d'une association est déclarée forfait général dans une division, elle est mise hors compétition pour la saison en cours et recommence la compétition deux divisions en dessous au début de la saison suivante. Aucune équipe de numéro supérieur à l'équipe ayant fait forfait général ne peut accéder à la division considérée avant deux saisons.

Le forfait général d'une équipe d'une association entraîne la confiscation de la caution, la mise hors compétition pour la phase en cours de toutes les autres équipes d'un numéro supérieur à l'équipe ayant fait forfait général, uniquement dans leur championnat respectif (masculin ou féminin) et la descente de chacune de ces équipes dans la division inférieure à la fin de la phase considérée. Lorsqu'une équipe est mise hors compétition, tous ses résultats sont automatiquement annulés ainsi que les points résultats acquis contre cette équipe par ses adversaires.

II.709.4 - Forfait au cours de la dernière journée de championnat de la saison

Le forfait au cours de la dernière journée de championnat de la saison entraîne la sanction suivante : confiscation de la caution, application de la pénalité financière d'un forfait simple (frais de déplacement aller et retour ou péréquation) et rétrogradation de l'équipe de deux divisions.

II.709.5 - Forfait au cours de la "journée des titres"

Lorsque l'accession en division supérieure est acquise avant la "journée des titres", un forfait lors de cette journée entraîne la sanction suivante : confiscation de la caution, règlement de la péréquation (si celle-ci est prévue) et non-accession en division supérieure.

Lorsque l'accession en division supérieure n'est pas acquise avant la "journée des titres", il y a lieu, selon le cas, d'appliquer soit le forfait simple, soit le forfait général, soit le forfait au cours de la dernière journée de championnat de la saison.

II.709.6 - Forfait au cours d'une rencontre de repêchage ou d'accession supplémentaire

Des rencontres de barrages sont parfois organisées en fin de saison sportive pour déterminer un ordre de repêchage en cas de places vacantes ou des accessions supplémentaires.

Un forfait pour ces rencontres n'entraîne aucune sanction sportive. Par contre, l'équipe ne peut, en aucun cas, bénéficier de ce repêchage au début de la saison suivante.

Annexe
Conseils pour réaliser le calendrier
de compétitions en poules

L'intérêt de la présentation des tableaux à 6, à 8, à 10 et à 12 équipes publiés ci- après ne doit pas échapper, aux organisateurs de compétition en poule, et aux futurs participants à ces épreuves.

Les associations qui participent à une épreuve doivent pouvoir être certaines, lorsqu'elles engagent plusieurs équipes de disposer d'un nombre suffisant de tables si leurs équipes jouent en opposition. Cette garantie peut toujours leur être donnée si les divisions comprennent chacune le même nombre d'équipes. Il est sans importance que les équipes d'une même association soient dans la même division ou dans des divisions distinctes. Les combinaisons indiquées au bas de chaque tableau permettent d'assurer cette garantie.

Exemple (tableau pour 8 équipes) : une association engage quatre équipes de six joueurs qui doivent jouer le même jour à la même heure : on donne le n°1 à l'équipe 1, le n°5 à l'équipe 2, le n°3 à l'équipe 3, le n°7 à l'équipe 4 ; à chaque tour, l'association ne doit disposer que de quatre tables.

L'emploi de ces tableaux donne la certitude qu'aucune équipe n'aura à jouer trois fois de suite chez elle ou à l'extérieur et que l'alternance des rencontres sur ses propres tables avec les rencontres sur les tables adverses est réalisée au maximum pour chacune d'elles.

Si la poule comprend un nombre impair d'équipes, il faut utiliser le tableau comportant le nombre pair d'équipes immédiatement supérieur. Un des numéros n'est pas affecté à une équipe : lorsqu'une équipe doit rencontrer ce numéro, elle est exempte pour le tour considéré.

Exemple : le nombre d'équipes est de sept ; on utilise le tableau de huit équipes. Si le n°6 n'est pas affecté, l'équipe n°3 est exempte au 1^{er} tour, l'équipe n°2 est exempte au 2^e tour,...

La lecture des tableaux est la suivante :

Lors des rencontres aller, les équipes qui reçoivent sont celles de gauche ; lors des rencontres retour, les équipes qui reçoivent sont celles de droite.

Exemple : pour une division de huit équipes, l'équipe n°1 reçoit l'équipe n°8 au 1^{er} tour, va chez l'équipe n°7 au 2^e tour. Au 8^e tour, l'équipe n°8 reçoit l'équipe n°1.

Tableau pour six équipes

Tour “Aller”				Tour “Retour”
1 ^{er}	1-6	2-5	3-4	6 ^e
2 ^e	5-1	4-2	6-3	7 ^e
3 ^e	1-4	3-2	5-6	8 ^e
4 ^e	3-1	2-6	4-5	9 ^e
5 ^e	1-2	5-3	6-4	10 ^e

Equipes jouant alternativement chez elles ou à l'extérieur : 1 et 4.
Equipes jouant en opposition (l'une chez elle et l'autre à l'extérieur) : 1 et 4, 2 et 5, 3 et 6.

Tableau pour huit équipes

Tour “Aller”					Tour “Retour”
1 ^{er}	1-8	2-7	3-6	4-5	8 ^e
2 ^e	7-1	6-2	5-3	8-4	9 ^e
3 ^e	1-6	2-5	3-4	8-7	10 ^e
4 ^e	5-1	4-2	3-8	6-7	11 ^e
5 ^e	1-4	2-3	7-5	8-6	12 ^e
6 ^e	3-1	2-8	4-7	5-6	13 ^e
7 ^e	1-2	7-3	6-4	8-5	14 ^e

Equipes jouant alternativement chez elles ou à l'extérieur : 1 et 5
Equipes jouant en opposition (l'une chez elle et l'autre à l'extérieur) : 1 et 5, 2 et 6, 3 et 7, 4 et 8

Tableau pour dix équipes

Tour “Aller”						Tour “Retour”
1 ^{er}	1-10	2-9	3-8	4-7	5-6	10 ^e
2 ^e	9-1	8-2	7-3	6-4	10-5	11 ^e
3 ^e	1-8	2-7	3-6	4-5	10-9	12 ^e
4 ^e	7-1	6-2	5-3	4-10	8-9	13 ^e
5 ^e	1-6	2-5	3-4	9-7	10-8	14 ^e
6 ^e	5-1	4-2	3-10	6-9	7-8	15 ^e
7 ^e	1-4	2-3	9-5	8-6	10-7	16 ^e
8 ^e	3-1	2-10	4-9	5-8	6-7	17 ^e
9 ^e	1-2	9-3	8-4	7-5	10-6	18 ^e

Equipes jouant alternativement chez elles ou à l'extérieur : 1 et 6.
Equipes jouant en opposition (l'une chez elle et l'autre à l'extérieur) : 1 et 6, 2 et 7, 3 et 8, 4 et 9, 5 et 10.

Tableau pour douze équipes

Tour "Aller"							Tour "Retour"
1 ^{er}	1-12	2-11	3-10	4-9	5-8	6-7	12 ^e
2 ^e	11-1	10-2	9-3	8-4	7-5	12-6	13 ^e
3 ^e	1-10	2-9	3-8	4-7	5-6	12-11	14 ^e
4 ^e	9-1	8-2	7-3	6-4	5-12	10-11	15 ^e
5 ^e	1-8	2-7	3-6	4-5	11-9	12-10	16 ^e
6 ^e	7-1	6-2	5-3	4-12	8-11	9-10	17 ^e
7 ^e	1-6	2-5	3-4	10-8	11-7	12-9	18 ^e
8 ^e	5-1	4-2	3-12	6-11	7-10	8-9	19 ^e
9 ^e	1-4	2-3	9-7	10-6	11-5	12-8	20 ^e
10 ^e	3-1	2-12	4-11	5-10	6-9	7-8	21 ^e
11 ^e	1-2	11-3	10-4	9-5	8-6	12-7	22 ^e

Equipes jouant alternativement chez elles et à l'extérieur : 1 et 7.

Equipes jouant en opposition (l'une chez elle et l'autre à l'extérieur) : 1 et 7, 2 et 8, 3 et 9, 4 et 10, 5 et 11, 6 et 12.

TITRE III **- CRITÉRIUM FÉDÉRAL -**

CHAPITRE 1 - DISPOSITIONS GÉNÉRALES

III.101 - Organisation sportive

Le critérium fédéral comporte trois échelons : national, régional et départemental. L'échelon national comprend deux divisions. Aux niveaux régional et départemental, le nombre de divisions est déterminé par l'échelon concerné.

III.102 - Catégorie d'âge

Tout jeune qui change de catégorie d'âge, est incorporé dans sa nouvelle catégorie d'âge en tenant compte des points obtenus lors du critérium fédéral de la saison précédente et des modalités prévues pour la constitution des divisions lors du premier tour.

III.103 - Cotations et classement

A chaque tour du critérium fédéral, les résultats des joueurs sont cotés selon le barème figurant en annexe 1.

Le classement est établi après addition des points acquis par chaque joueur à chaque tour.

III.104 - Mutation

Tout joueur muté, soit en cours de saison, soit à l'issue de la saison en cours, garde la qualification de l'échelon résultant de sa participation au tour précédent sous réserve que la place qu'il occupait dans le groupe quitté lui permette de se maintenir dans son nouveau groupe.

III.105 - Maternité

Toute féminine pendant sa grossesse et congé de maternité (certificat médical attestant l'impossibilité de participer aux compétitions) est maintenue dans l'échelon pour laquelle elle était qualifiée.

III.106 - Repêchage

En cas d'égalité aux points, pour un repêchage, l'avantage est donné au joueur le plus jeune.

III.107 - Première participation ou reprise d'activité après une saison au moins d'absence

Les joueurs qui s'engagent avant la date fixée par l'échelon compétent sont incorporés dans l'ordre du dernier classement officiel diffusé. Leur nombre est fixé par l'échelon compétent.

Toute joueuse ayant un classement national égal ou inférieur à 200 commence en nationale 1.

Tout joueur ayant un classement national égal ou inférieur à 300 commence en nationale 1.

Le choix est cependant laissé au joueur ou joueuse de commencer en Nationale 1 ou 2.

III.108 - Abandon

Tout joueur ne disputant pas une partie (autre que la première partie) comptant pour le tableau final, le tableau de classement, un barrage ou une partie de classement ou abandonnant au cours de celle-ci, est considéré battu pour la partie ou les parties qui lui reste(nt) à disputer et marque les points en fonction de la place obtenue.

Tout joueur ne disputant pas sa première partie du tableau pour lequel il est qualifié à l'issue des poules marque 0 point pour le tour considéré.

III.109 - Retard

A tous les échelons et dans toutes les catégories, si un joueur ne se présente pas à l'appel de sa première partie, il est déclaré perdant pour cette partie, marque 0 (zéro) point et il peut disputer les parties lui restant à jouer.

III.110 - Suspension

Un joueur suspendu n'est pas considéré comme forfait.

Il est maintenu (éventuellement en surnombre) dans sa division pour le tour suivant.

III.111 - Examen des litiges

Dans chaque cas, il appartient à chaque commission sportive compétente de statuer, compte tenu des motifs invoqués et après enquête sur les cas particuliers. Pour les divisions nationales, le délégué fédéral, ou le responsable de la zone, est habilité à prendre lors de la compétition toutes les décisions qui s'imposent, après avoir pris l'avis du juge-arbitre.

CHAPITRE 2 - DÉROULEMENT DE L'ÉCHELON NATIONAL

III.201 - Nombre de tours

Le critérium fédéral se déroule en quatre tours.

III.202 - Qualification des joueurs

Peuvent participer aux tours des divisions nationales :

- les huitièmes de finalistes des championnats de France seniors messieurs de la saison précédente
- les quarts de finalistes des championnats de France seniors dames de la saison précédente ;
- les quarts de finalistes des championnats de France juniors garçons, cadets, minimes garçons et benjamins de la saison précédente ;
- les demi-finalistes des championnats de France juniors filles, cadettes, minimes filles et benjamines de la saison précédente ;
- les 4 joueurs ou joueuses bénéficiant d'une invitation pour tous les tableaux de nationale 1 ;
- les 6 joueurs ou joueuses terminant 1^{er} du dernier tour des groupes de nationale 2.
- complétés par le classement aux points du critérium fédéral de la saison précédente pour tous les tableaux.

Au début de la saison sportive, la commission sportive fédérale établit :
 * pour la nationale 1, la liste des joueurs retenus au titre du tableau de leur catégorie d'âge et pouvant participer aux différents tours en respectant les nombres maximum suivants :

Tableau	MEA	MEB	M18	M16	M15	M14	M13	M12	M11
Nombre de joueurs	24	48	24	24	24	24	24	24	24
Tableau	DEA	DEB	D18	D16	D15	D14	D13	D12	D11
Nombre de joueuses	16	24	16	16	16	16	16	16	16

A l'issue de chaque tour de l'échelon national 1 :

- le tableau MEA est constitué :
 - des 8 premiers du tableau MEA du tour précédent ;
 - des 4 premiers du tableau MEB du tour précédent ;
 - des 12 meilleurs aux points licences.
- le tableau DEA est constitué :
 - des 4 premières du tableau DEA du tour précédent ;
 - des 4 premières du tableau DEB du tour précédent ;
 - des 8 meilleures aux points licences.

*** pour la nationale 2**, la liste des joueurs retenus à partir de la formule de la compétition définie pour chaque groupe.

A l'issue de chaque tour de l'échelon national 2 :

- les joueurs du tableau élite accédant de la nationale 2 à la nationale 1 intègrent obligatoirement la liste des joueurs pouvant participer aux tours suivants en nationale 1 ;
- les joueurs des tableaux -13 ans -11 ans, -15 ans et -18 ans accédant de la nationale 2 à la nationale 1 peuvent, s'ils le désirent, ne pas accéder à la nationale 1, mais dans ce cas ils disputent en nationale 2 le tableau immédiatement supérieur (exemple : le joueur classé premier en -15 ans joue le tour suivant en -18 ans) ;

III.203 - Participation des joueurs

Les joueurs qualifiés en nationale 1 participent à tout ou partie des quatre tours du critérium fédéral.

La participation des joueurs en nationale 2 est définie par la commission sportive fédérale sur proposition des zones.

III.204 - Nationale 1

III.204.1 - Organisation sportive

La nationale 1 compte dix-huit tableaux (âge au 1^{er} janvier de la saison en cours).

MESSIEURS :

- tableau MEA (appelé tableau "élite A messieurs") : sans condition d'âge (à concurrence de 24 joueurs) ;
- tableau MEB (appelé tableau "élite B messieurs") : sans condition d'âge (à concurrence de 72 joueurs) ;
- tableau M18 : joueurs de - de 18 ans (à concurrence de 80 joueurs) ;
- tableau M16 : joueurs de - de 16 ans (à concurrence de 80 joueurs) ;
- tableau M15 : joueurs de - de 15 ans (à concurrence de 80 joueurs) ;
- tableau M14 : joueurs de - de 14 ans (à concurrence de 80 joueurs) ;
- tableau M13 : joueurs de - de 13 ans (à concurrence de 80 joueurs) ;
- tableau M12 : joueurs de - de 12 ans (à concurrence de 64 joueurs) ;
- tableau M11 : joueurs de - de 11 ans (à concurrence de 42 joueurs).

DAMES :

- tableau DEA (appelé tableau "élite A dames") : sans condition d'âge (à concurrence de 16 joueuses) ;
- tableau DEB (appelé tableau "élite B dames") : sans condition d'âge (à concurrence de 48 joueuses) ;
- tableau D18 : joueuses de - de 18 ans (à concurrence de 56 joueuses) ;
- tableau D16 : joueuses de - de 16 ans (à concurrence de 56 joueuses) ;
- tableau D15 : joueuses de - de 15 ans (à concurrence de 56 joueuses) ;
- tableau D14 : joueuses de - de 14 ans (à concurrence de 56 joueuses) ;
- tableau D13 : joueuses de - de 13 ans (à concurrence de 56 joueuses) ;

- tableau D12 : joueuses de - de 12 ans (à concurrence de 48 joueuses) ;
- tableau D11 : joueuses de - de 11 ans (à concurrence de 32 joueuses).

III.204.2 - Déroulement sportif

Chaque joueur est titulaire dans le tableau de sa catégorie d'âge. Chaque joueur ne peut participer qu'à deux tableaux maximum par jour. Chaque joueuse ne peut participer qu'à deux tableaux maximum par jour, tableau élite dames non compris.

Si le nombre d'inscrits est supérieur au nombre de places maximum prévues, les places vacantes sont attribuées aux joueurs des autres tableaux par ordre décroissant des points licences.

III.204.3 - Placement des joueurs

A chaque tour du critérium fédéral, les joueurs sont placés à partir du dernier classement national officiel diffusé.

III.204.4 - Tableaux MEA, MEB, DEA, DEB, M11 et D11

Le tableau est un tableau à élimination directe précédé de poules qualificatives de quatre joueurs. Les premiers de chaque poule sont placés par tirage au sort en respectant l'article I.304.1. Les deuxièmes de poule sont placés par tirage au sort dans le demi-tableau opposé à leurs premiers.

III.204.5 - Tableaux M18, D18, M15, D15, M13, D13

Les tableaux sont des tableaux à élimination directe précédés de poules qualificatives de quatre joueurs avec huit têtes de série. A chaque tour, les huit têtes de série sont désignées à partir du dernier classement national officiel diffusé. Les huit têtes de série sont qualifiées directement pour le premier tour du tableau à élimination directe. Le placement des têtes de série dans le tableau à élimination directe est effectué en respectant l'article I.304.2. Les premiers de chaque poule sont placés par tirage au sort aux places suivantes du tableau en respectant l'article I.304.1. Les deuxièmes de poule sont placés par tirage au sort dans le demi-tableau opposé à leurs premiers.

III.204.6 - Autres tableaux

Les autres tableaux sont des tableaux à élimination directe

III.205 - Nationale 2

III.205.1 - Organisation sportive

La nationale 2 compte six groupes composés chacun de huit tableaux (âge au 1^{er} janvier de la saison en cours) au moins :

MESSIEURS :

- tableau ME (appelé tableau "élite messieurs") : sans condition d'âge ;
- tableau M18 : joueurs de - de 18 ans ;
- tableau M15 : joueurs de - de 15 ans ;
- tableau M13 : joueurs de - de 13 ans.

DAMES :

- tableau DE (appelé tableau "élite dames") : sans condition d'âge ;
- tableau D18 : joueuses de - de 18 ans ;
- tableau D15 : joueuses de - de 15 ans ;
- tableau D13 : joueuses de - de 13 ans

Sur proposition des zones, la commission sportive fédérale peut organiser des tableaux supplémentaires dans certains groupes.

A chacun des groupes désignés de 1 à 6 sont rattachées les ligues comme indiqué ci-dessous :

- Groupe 1 : Ile de France, Centre ;
- Groupe 2 : Bretagne, Pays de la Loire ;
- Groupe 3 : Aquitaine, Limousin, Midi-Pyrénées, Poitou-Charentes ;
- Groupe 4 : Auvergne, Corse, Languedoc-Roussillon, Provence-Alpes-Côte d'Azur (PACA), Rhône-Alpes ;
- Groupe 5 : Alsace, Bourgogne, Champagne-Ardenne, Franche-Comté, Lorraine ;
- Groupe 6 : Basse-Normandie, Haute-Normandie, Nord-Pas de Calais, Picardie.

III.205.2 - Déroulement sportif

Le nombre de joueurs maximum dans chaque tableau et la formule de la compétition sont fixés par la commission sportive fédérale sur proposition des zones.

A l'issue de chacun des trois premiers tours, le premier des tableaux ME et DE de chaque groupe accède obligatoirement à la nationale 1. A l'issue du dernier tour, le premier des tableaux ME et DE de chaque groupe accède à la nationale 1 ou participe en nationale 2, la saison suivante.

A l'issue de chaque tour, le premier des tableaux M18, M15, M13, M11, D18, D15, D13, D11 de chaque groupe accède à la nationale 1 ou participe en nationale 2 au tableau immédiatement supérieur (exemple : le premier en M15 joue le tour suivant en M18; la première en D18 joue le tour suivant en DE).

III.205.3 – Qualification des joueurs

Pour la nouvelle saison les joueurs et joueuses sont qualifiés en tenant compte du cumul des points obtenus lors de la saison précédente et des particularités prévues par le règlement de chaque zone (changement de catégorie, joueurs non sélectionnés en N1, montants des divisions inférieures, incorporation de nouveaux joueurs etc.).

III.205.4 – Placement des joueurs

Dans tous les cas, le placement des joueurs doit respecter l'article I.302 des règles applicables à toutes les compétitions.

La commission sportive compétente choisit de placer les joueurs :

- a) soit selon les résultats du tour précédent (places) si un joueur qualifié n'a pas participé au tour précédent, il est placé immédiatement après le dernier joueur ayant plus de points inscrits sur la licence que lui.
- b) soit à partir du dernier classement national officiel diffusé.

III.206 - Déroulement des parties

Le nombre de parties disputées dans les poules et les tableaux est déterminé par l'échelon zone.

CHAPITRE 3 - ÉCHELONS RÉGIONAL ET DÉPARTEMENTAL

DISPOSITIONS GÉNÉRALES

III.301 - Déroulement sportif

A chaque tour, dans chaque catégorie et dans chaque division, l'épreuve se déroule de la manière suivante :

- poules de 3, 4, 5 ou 6 joueurs ;
- tableau(x) à élimination directe avec placement dans le tableau en fonction de la place acquise dans la poule et classement intégral ou partiel selon les cas.

III.302 - Placement des joueurs

Dans tous les cas, le placement des joueurs doit respecter l'article I.302 des règles applicables à toutes les compétitions.

La commission sportive compétente choisit de placer les joueurs :

- a) soit selon les résultats du tour précédent (places) ; si un joueur qualifié n'a pas participé au tour précédent, il est placé immédiatement après le dernier joueur ayant plus de points inscrits sur la licence que lui.
- b) soit à partir du dernier classement national officiel diffusé.

III.303 - Forfaits et abandons

- a) Tout joueur, régulièrement engagé pour un tour dans une division donnée, doit honorer cet engagement. En cas d'impossibilité motivée, connue de lui suffisamment à l'avance, il doit aviser d'urgence le responsable de cette division pour permettre à celui-ci de procéder éventuellement à son remplacement. En cas d'accident ou d'événement de force majeure survenu au dernier moment, il doit essayer d'en aviser l'organisateur. Le joueur marque 0 point pour le tour considéré si ce premier forfait est excusé. S'il n'est pas excusé, le joueur est exclu de l'épreuve de la saison en cours.

- b) Dans le cas d'un deuxième forfait consécutif ou non, survenant après un premier forfait excusé, le joueur est exclu de l'épreuve pour la saison en cours.
- c) Tout joueur exclu de l'épreuve pour une saison ne peut participer au premier tour de la saison suivante que deux divisions au-dessous de celle pour laquelle il était qualifié le jour de son exclusion et évidemment au plus en dernière division départementale.
- d) Le maintien d'un participant qui devait descendre ou l'incorporation d'un participant nouveau se traduisent automatiquement par la descente de joueurs supplémentaires dans l'ordre inverse du classement. Exceptionnellement, ce main- tien ou cette incorporation peut s'effectuer en surnombre.
- e) Tout joueur déclaré forfait excusé au dernier tour du critérium fédéral ne peut participer au premier tour de la saison suivante qu'une division au-dessous de celle pour laquelle il serait qualifié par le classement aux points du critérium fédéral.
- f) Tout joueur ne disputant pas une partie (autre que la première partie) comptant pour le tableau final, le tableau de classement, un barrage ou une partie de classement ou abandonnant au cours de celle-ci, est considéré battu pour la partie ou les parties qui lui reste(nt) à disputer et marque les points en fonction de la place obtenue.

CHAPITRE 4 - DÉROULEMENT DE L'ÉCHELON RÉGIONAL

III.401 - Organisation sportive

Le déroulement sportif des quatre tours des divisions régionales, les montées et les descentes entre chaque tour, les modalités de constitution des divisions pour le premier tour de la saison suivante sont définies par le comité directeur de la Ligue.

III.402 - Accession au niveau national

A l'issue de chacun des quatre tours, chaque ligue fournit au responsable de la nationale 2, les noms des joueurs accédant à la nationale 2 en respectant les chiffres figurant dans le règlement du groupe auquel est rattaché la ligue.

Ces joueurs intègrent la liste des joueurs pouvant participer aux tours suivants en nationale 2 et sont affectés dans les groupes correspondants à la ligue et à leur catégorie d'âge.

Les montants de régionale 1 de chaque catégorie d'âge accèdent à la régionale 1 de la catégorie d'âge supérieure s'ils n'accèdent pas à l'échelon national.

S'ils ne peuvent s'y maintenir, ils redescendent dans la régionale 1 dont ils sont issus.

CHAPITRE 5 - DÉROULEMENT DE L'ÉCHELON DÉPARTEMENTAL

III.501 - Organisation sportive

Dans chaque catégorie, l'échelon départemental comprend une ou plusieurs divisions dont le déroulement sportif est défini par le comité départemental.

Chaque division peut être composée de plusieurs groupes.

III.502 - Montées et descentes

A chaque tour, le nombre de montées de départementale 1 à l'échelon régional est fixé par la commission sportive régionale.

Le nombre de montées entre deux divisions départementales est fixé par la commission sportive départementale. Il est tel qu'au moins le premier de chaque groupe d'une division donnée monte dans la division supérieure.

Les descentes sont fonction des montées de la division inférieure et des descentes de la division supérieure.

III.503 - Constitution des divisions pour le premier tour de la saison suivante

Dans chaque catégorie, la constitution des divisions pour le premier tour de la saison suivante est définie par la commission sportive départementale ; elle est telle qu'au moins le premier du dernier tour de chaque groupe d'une division monte dans la division supérieure.

ANNEXE 1 BAREME

Tableau 1 - Points acquis **Nationale 1**

Barème des points : Tableau élite A :

1^{er} : 820 points ; 2^e : 740 points ; 3^e et 4^e : 660 points ; 5^e à 8^e : 580 points ; 9^e à 12^e : 500 points ; 3^e de poule : 420 points ; 4^e de poule : 360 points

Pour tous les autres tableaux :

1^{er} : 360 points ; 2^e : 280 points ; 3^e et 4^e : 200 points ; 5^e à 8^e : 140 points ; 9^e à 16^e : 80 points ; 17^e à 32^e : 40 points ; 33^e à 64^e : 20 points ; 65^e à 128^e : 10 points ; + de 128^e 5 points

Autres divisions

Prendre la colonne horizontale correspondant au nombre de joueurs prévus (et non pas le nombre de ceux qui ont joué réellement) dans le groupe : Tableau 1.

Lorsque certaines places de poule ne sont pas qualificatives pour un tableau, les joueurs concernés classés à une même place dans les poules marquent le même nombre de points. Ce nombre correspond :

- pour la première place de poule non qualificative aux points attribués à la tranche des places situées après celle utilisée pour les derniers joueurs du tableau ;

- pour la deuxième place de poule non qualificative aux points attribués à la tranche des places situées après celle utilisée pour la première place de poule non qualificative ;
- etc.

Si les points indiqués dans le tableau ne permettent plus d'attribuer des points différents pour des places non qualificatives distinctes, un écart d'un point devra être appliqué.

Nombre de joueurs

	6	7	8	9	10	11	12	16	18	20	24	32	48
1	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
2	75	75	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	85
3	50	50	60	60	65	65	65	65	65	65	65	65	70
4	30	35	45	45	50	50	50	50	50	50	52	55	60
5	15	20	33	33	40	40	40	40	40	40	42	45	54
6	2	10	21	21	30	30	30	35	35	35	37	40	52
7		2	10	12	20	20	25	30	30	30	32	37	50
8			2	5	10	15	20	25	25	25	28	35	48
9				2	5	10	15	20	22	22	25	33	38
10					2	5	10	15	19	19	24	32	37
11						2	5	10	16	17	23	31	36
12							2	7	13	15	22	30	35
13								5	11	13	17	29	34
14								4	9	11	15	28	33
15								3	7	9	13	27	32
16								2	5	7	11	26	31
17									3	5	9	23	30
18									2	4	8	20	29
19										3	7	17	28
20										2	6	15	27
21											5	13	26
22											4	12	25
23											3	11	24
24											2	10	23

nb	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36
32	9	8	7	6	5	4	3	2				
48	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7

nb	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
32												
48	6	5	4	3	2	2	2	2	2	2	2	2

Faire suivre ce nombre de la lettre à l'échelon : Tableau 2.

100 points d'un niveau = 1 point du niveau immédiatement supérieur.

Lorsque plusieurs places ne sont pas jouées, les joueurs concernés marquent le même nombre de points. Ce nombre de points correspond à la première place de la deuxième moitié des places non disputées.

Exemple : les places 9 à 12 ne sont pas disputées ; les 4 joueurs se voient attribuer les points correspondant à la 11^e place.

Tableau 2 - Attribution des lettres selon la division et la catégorie d'âge.

Division	Nationale 1	Nationale 2	Régionale 1
	A		
+ de 21 ans		B	C
- de 21 ans		B	C
- de 18 ans		C	D
- de 15 ans		D	E
- de 13 ans		E	F
- de 11 ans		F	G

(âge au 1^{er} janvier de la saison en cours)

Pour les autres divisions, il y a lieu de respecter l'ordre alphabétique pour l'attribution de la lettre.

ANNEXE 2
FORMULES POSSIBLES
POUR LE DEROULEMENT SPORTIF

A - GROUPE DE 48 JOUEURS (8 POULES DE 6)

Dans chacune des huit poules de six, tous les participants se rencontrent et sont classés de 1 à 6 dans chaque poule.

A l'issue des poules, les joueurs, classés de 1 à 3, sont placés dans un tableau de 32 en respectant l'article I.305.4.

Le tableau se déroule par élimination directe jusqu'à la finale ; l'échelon compétent peut organiser tout ou partie des rencontres de classement.

A1 - Tableau final pour les quatrièmes et cinquièmes de poule

Les joueurs classés quatrièmes et cinquièmes se rencontrent dans un tableau de 16 de la manière suivante :

- les quatrièmes de poule, par tirage au sort intégral, aux numéros 1 à 8 ;
- les cinquièmes de poule, par tirage au sort, aux numéros 9 à 16 dans le demi-tableau opposé de leurs quatrièmes respectifs.

Ce tableau se déroule par élimination directe jusqu'à la finale.

L'échelon compétent peut organiser tout ou partie des rencontres de classement. Les sixièmes de poule ne disputent plus de parties.

A2 - Tableau final pour les quatrièmes, cinquièmes et sixièmes de poule

A l'issue des poules, les joueurs, classés de 4 à 6, sont placés dans un tableau de

32 de la manière suivante :

- les quatrièmes de chaque poule par tirage au sort, aux numéros 1 à 8 ;
- les cinquièmes de chaque poule, par tirage au sort intégral, aux numéros 9 à 16 dans l'autre demi-tableau de leurs quatrièmes respectifs,
- les sixièmes de chaque poule, par tirage au sort, aux numéros 17 à 24 dans le même demi-tableau que leurs cinquièmes de poule, mais dans le quart opposé,

Ce tableau se déroule par élimination directe jusqu'à la finale ; l'échelon compétent peut organiser tout ou partie des rencontres de classement.

B - GROUPE DE 32 JOUEURS (8 POULES DE 4)

Dans chacune des huit poules de quatre composant cette division, tous les participants se rencontrent et sont classés de 1 à 4 dans chaque poule.

B1 - Placement dans le tableau final prédéterminé

Grille de placement des joueurs et joueuses dans le tableau de 32 à simple KO

Classement Poules

	A	B	C	D	E	F	G	H
1 ^{er}	1	2	3	4	5	6	7	8
2 ^e	15	16	13	14	11	12	9	10
3 ^e	19	20	17	18	23	24	21	22
4 ^e	29	30	31	32	25	26	27	28

A l'issue des poules il est attribué la lettre A à la poule 1, la lettre B à la poule 2 et les lettres C, D, E, F, G et H aux autres poules par tirage au sort intégral.

Les joueurs classés de 1 à 3 sont alors placés dans un tableau de 32 de la manière suivante :

- les premiers de chaque poule sont placés aux numéros 1 à 8 d'après la grille.
- les deuxièmes de chaque poule sont placés aux numéros 9 à 16 d'après la grille.
- les troisièmes de chaque poule sont placés aux numéros 17 à 24 d'après la grille.

Ce tableau se déroule par élimination directe jusqu'à la finale.

Les perdants du premier tour et les quatrièmes de poules sont placés dans un tableau de classement de la manière suivante :

- les perdants du premier tour aux numéros dans le même ordre que leurs vainqueurs dans le tableau des gagnants de ce premier tour.
- les quatrièmes de poule aux numéros 25 à 32 d'après la grille.

Ce tableau se déroule par élimination directe jusqu'à la finale.

L'échelon compétent peut organiser tout ou partie des rencontres de classement. (Exemple : de la 9^e place à la 16^e place, de la 21^e à la 24^e place, de la 25^e place à la 32^e place).

B2 - Placement dans le tableau final par tirage au sort

A l'issue des poules, les joueurs classés de 1 à 3 sont placés dans un tableau de 32 en respectant l'article I.305.4.

Ce tableau se déroule par élimination directe jusqu'à la finale.

Les perdants du premier tour et les quatrièmes de poules sont placés dans un tableau de 16 de la manière suivante :

- les perdants du premier tour aux numéros 1 à 8 dans le même ordre que leurs vainqueurs dans le tableau des gagnants de ce premier tour ;
- les quatrièmes de poule par tirage au sort, aux numéros 9 à 16 dans le demi-tableau opposé de leurs troisièmes respectifs.

Ce tableau se déroule par élimination directe jusqu'à la finale.

L'échelon compétent peut organiser tout ou partie des rencontres de classement. (Exemple : de la 9^e place à la 16^e place, de la 21^e à la 24^e place, de la 25^e place à la 32^e place).

C - GROUPE DE 24 JOUEURS (4 POULES DE 6)

Dans chacune des quatre poules de six composant cette division, tous les participants se rencontrent et sont classés de 1 à 6 dans chaque poule.

A l'issue des poules, les joueurs, classés de 1 à 3, sont placés dans un tableau de 16 en respectant l'article I.305.4.

Ce tableau se déroule par élimination directe jusqu'à la finale.

Les joueurs classés quatrièmes et cinquièmes sont placés dans un tableau de 8 de la manière suivante :

- les quatrièmes de chaque poule, par tirage au sort intégral, aux numéros de 1 à 4 ;
- les cinquièmes de chaque poule, par tirage au sort, aux numéros 5 à 8 dans l'autre demi-tableau de leurs quatrièmes respectifs.

Ce tableau se déroule par élimination directe jusqu'à la finale.

L'échelon compétent peut organiser tout ou partie des rencontres de classement. (Exemple : de la 9^e place à la 16^e place, de la 21^e à la 24^e place).

D - GROUPE DE 16 JOUEURS (4 POULES DE 4)

Dans chacune des quatre poules de quatre composant cette division, tous les participants se rencontrent et sont classés de 1 à 4 dans chaque poule.

D1 - Placement dans le tableau final prédéterminé.

Grille de placement des joueurs et joueuses dans le tableau de 16 à simple KO.

Classement	Poule A	Poule B	Poule C	Poule D
1 ^{er}	1	2	3	4
2 ^e	7	8	5	6
3 ^e	11	12	9	10
4 ^e	13	14	15	16

À l'issue des poules il est attribué la lettre A à la poule 1, la lettre B à la poule 2 et les lettres C et D aux autres poules par tirage au sort intégral. Les joueurs classés de 1 à 3 sont alors placés dans un tableau de 16 de la manière suivante :

- les premiers de chaque poule sont placés aux numéros 1 à 4 d'après la grille ;
- les deuxièmes de chaque poule sont placés aux numéros 5 à 8 d'après la grille ;
- les troisièmes de chaque poule sont placés aux numéros 9 à 12 d'après la grille.

Ce tableau se déroule jusqu'à la finale par élimination directe.

Les perdants du premier tour et les quatrièmes de poules sont placés dans un tableau de classement de la manière suivante :

- les perdants du premier tour aux numéros dans le même ordre que leurs vainqueurs dans le tableau des gagnants de ce premier tour ;
- les quatrièmes de poule aux numéros 13 à 16 d'après la grille.

Ce tableau se déroule par élimination directe jusqu'à la finale.

L'échelon compétent peut organiser tout ou partie des rencontres de classement. (Exemple : de la 9^e place à la 16^e place).

D2 - Placement dans le tableau final par tirage au sort

A l'issue des poules, les joueurs classés de 1 à 3 sont placés dans un tableau de 16 en respectant l'article I.305.4.

Ce tableau se déroule par élimination directe jusqu'à la finale.

Les perdants du premier tour et les quatrièmes de poules sont placés dans un tableau de 8 de la manière suivante :

- les perdants du premier tour aux numéros 1 à 4 dans le même ordre que leurs vainqueurs dans le tableau des gagnants de ce premier tour ;
- les quatrièmes de poule par tirage au sort, aux numéros 5 à 8 dans le demi-tableau opposé de leurs troisièmes respectifs.

Ce tableau se déroule par élimination directe jusqu'à la finale.

L'échelon compétent peut organiser tout ou partie des rencontres de classement. (Exemple : de la 9^e place à la 16^e place).

D3 - Placement dans le tableau final par tirage au sort

A l'issue des poules, les joueurs classés premiers et deuxièmes sont placés dans un tableau de 8 en respectant l'article I.305.3.

Ce tableau se déroule par élimination directe jusqu'à la finale.

A l'issue des poules, les joueurs classés troisièmes et quatrièmes sont placés dans un tableau de 8 de la manière suivante :

- les troisièmes de chaque poule, par tirage au sort intégral, aux numéros 1 à 4 ;
- les quatrièmes de chaque poule, par tirage au sort intégral, aux numéros 5 à 8 dans l'autre demi-tableau de leurs troisièmes respectifs.

Ce tableau se déroule par élimination directe jusqu'à la finale.

L'échelon compétent peut organiser tout ou partie des rencontres de classement.

E - GROUPE D'UNE OU PLUSIEURS POULES DE 6 JOUEURS

Tous les participants se rencontrent et sont classés de 1 à 6 ; dans le cas de deux poules, les premiers de chaque poule se rencontrent pour les places 1 et 2, les deuxièmes de chaque poule se rencontrent pour les troisième et quatrième places et ainsi de suite jusqu'au sixième pour les places 11 et 12.

TITRE IV

- CHAMPIONNAT DE FRANCE SENIORS -

IV.101 - Conditions de participation

Les championnats de France seniors sont réservés aux joueurs (messieurs et dames) de nationalité française.

IV.102 - Titres attribués

Quatre titres sont attribués :

- Champion de France simple messieurs
- Champion de France simple dames
- Champion de France double messieurs
- Champion de France double dames

IV.103 - Qualification des joueurs en simples

Les épreuves de simples comportent dans chaque catégorie soixante-quatre joueurs (messieurs et dames) qualifiés de la manière suivante :

- 1) le joueur de la ligue organisatrice ayant le meilleur classement aux points du tableau élite du critérium fédéral ;
- 2) 5 joueurs d'Outre-mer ;
- 3) **quatre** joueurs désignés par la DTN
- 4) complété à 64 joueurs à partir du classement aux points du tableau élite du critérium fédéral à condition d'avoir joué un tour du critérium fédéral en nationale 1. **Le nombre de jeunes (- de 18 ans) ne peut pas dépasser le nombre de 20 participants, pris dans l'ordre décroissant des points du critérium fédéral.**

Dans le cas où le nombre de joueurs qualifiés au titre du 2) est inférieur à cinq, la ou les places vacantes sont laissée(s) à la disposition de la commission sportive fédérale.

IV.104 - Déroulement sportif des simples

Les seize têtes de série sont désignées selon le dernier classement mensuel de référence déterminé par la commission sportive et publié sur le calendrier national.

Dans chaque catégorie (garçons et filles) les quarante-huit joueurs autres que les seize têtes de série sont répartis dans des poules de trois. Si ce nombre est inférieur à 48, des poules de quatre participants pourront être constituées. Ils sont répartis dans les poules selon le dernier classement mensuel de référence déterminé par la commission sportive et publié sur le calendrier national, avec la restriction suivante : deux joueurs d'une même association ne doivent pas figurer dans la même poule. Quel que soit le nombre de joueurs dans une poule (3 ou 4), il n'y a qu'un seul qualifié par poule.

Dans chacune des poules, tous les participants se rencontrent et sont classés de 1 à 3 ou de 1 à 4.

Les seize têtes de série sont qualifiées directement pour les seizièmes de finale. Elles sont réparties dans le tableau en respectant l'article I.304.2.

Elles sont opposées aux vainqueurs des poules qualificatives par tirage au sort aux places 17 à 32.

La compétition se poursuit ensuite par élimination directe jusqu'à la finale.

IV.105 - Epreuves de doubles

Seuls sont qualifiés pour disputer les doubles du championnat de France seniors les joueurs qualifiés **et engagés dans** les épreuves de simples.

Il n'existe aucune restriction d'appartenance à une même association.

Pour les seize premières équipes, le placement dans le tableau se fait par addition des points selon le dernier classement mensuel de référence déterminé par la commission sportive et publié sur le calendrier national, en respectant l'article I.304.2. Pour les autres équipes, le placement dans le tableau se fait par tirage au sort.

IV.106 - Déroulement des parties

Les parties de simples se disputent au meilleur des sept manches (quatre manches gagnées).

Les parties de doubles se disputent au meilleur des cinq manches (trois manches gagnées).

IV.107 - Autres dispositions

Il est interdit à tout joueur qualifié au championnat de France seniors de participer à une autre épreuve de quelque nature qu'elle soit, le même jour sous peine de sanctions à décider par la commission sportive fédérale.

Tout joueur qualifié ayant confirmé sa participation au championnat de France seniors se verra, en cas de forfait non excusé, infliger une amende dont le montant est fixé chaque année par la commission sportive fédérale.

IV.108 - Les paris sportifs - les acteurs de cette compétition

Le championnat de France seniors étant concerné par les paris sportifs en ligne et agréé par l'ARJEL, les acteurs de cette compétition ne sont pas autorisés à miser, soit directement, soit par l'entremise de tiers.

Il faut comprendre par acteur :

- les sportifs convoqués à cette compétition ;
- les arbitres et juges-arbitres de cette compétition ;
- les dirigeants des clubs auxquels les sportifs sont adhérents (président, secrétaire, trésorier) ;
- les entraîneurs, conseillers et autres personnes de l'encadrement de ces sportifs ;
- le président du comité d'organisation de la manifestation ;
- le personnel salarié de la FFTT ou sous contrat avec elle ;
- les responsables prestataires de la FFTT ;
- les responsables partenaires de la FFTT ;
- les élus du Comité directeur fédéral.

Concernant les dispositions relatives aux conditions d'organisation des paris sportifs et à l'affichage de celles-ci, il convient de se référer aux articles VI.102 et VI.103 des Règlements administratifs.

IV.109 - Finales individuelles régionales et départementales seniors

Les ligues et les départements peuvent organiser des championnats régionaux ou départementaux seniors.

Le comité directeur de l'échelon concerné définit les modalités d'organisation et les conditions financières.

TITRE V

- CHAMPIONNAT DE FRANCE DES JEUNES -

CHAPITRE 1 - DISPOSITIONS GÉNÉRALES

V.101 - Conditions de participation

Les championnats de France jeunes sont réservés aux joueurs (garçons et filles) de nationalité française.

Un joueur ne peut participer dans la catégorie d'âge supérieure à la sienne que si le championnat de France de sa catégorie a lieu à une date différente.

V.102 - Déroulement des parties

Les parties du tableau final des épreuves de simples dans les catégories moins de 18 ans et moins de 15 ans (âge au 1^{er} janvier de la saison en cours) se disputent au meilleur des sept manches (quatre manches gagnées).

Les autres parties de simple et toutes les parties de double se disputent au meilleur des cinq manches (trois manches gagnées).

V.103 - Autres dispositions

Il est interdit à tout joueur qualifié au championnat de France jeunes de participer à une autre épreuve de quelque nature qu'elle soit, le même jour sous peine de sanctions à décider par la commission sportive fédérale.

Tout joueur qualifié ayant confirmé sa participation au championnat de France jeunes se verra, en cas de forfait non excusé, infliger une amende dont le montant est fixé chaque année par la commission sportive fédérale.

CHAPITRE 2 - DÉROULEMENT DU CHAMPIONNAT DE FRANCE

V.201 - Titres attribués

Seize titres sont attribués :

- championnat de France simple juniors garçons
- championnat de France simple juniors filles
- championnat de France double juniors garçons
- championnat de France double juniors filles
- championnat de France simple cadets
- championnat de France simple cadettes
- championnat de France double cadets

- championnat de France double cadettes
- championnat de France simple minimes garçons
- championnat de France simple minimes filles
- championnat de France double minimes garçons
- championnat de France double minimes filles
- championnat de France simple benjamins
- championnat de France simple benjamines
- championnat de France double benjamins
- championnat de France double benjamines

V.202 - Qualification des joueurs en simples

Les épreuves de simples comportent dans chaque catégorie soixante-quatre joueurs (garçons et filles) qualifiés de la manière suivante :

- 1) deux joueurs désignés par la direction technique nationale ;
- 2) cinq joueurs des départements ou territoires d'Outre-mer ;
- 3) complétés à partir du classement aux points du tableau correspondant du critérium fédéral à condition d'avoir participé à au moins un tour au niveau national 1 ; si plusieurs joueurs sont ex-aequo, la priorité est donnée au meilleur joueur classé d'après le dernier classement national officiel diffusé. Si l'égalité persiste, un tirage au sort est réalisé.

Lorsqu'un joueur qualifié au titre du 1) décline sa sélection, il est remplacé par un autre joueur désigné par la direction technique nationale.

Dans le cas où le nombre de joueurs qualifiés au titre du 2) est inférieur à cinq, le tableau est complété en appliquant le 3).

Dans le cas où le nombre de joueurs qualifiés au titre du 1), du 2) et du 3) est inférieur à 64, le tableau est complété par les joueurs désignés par les ligues qui doivent tenir compte du classement aux points du critérium fédéral ; le nombre est fixé par la commission sportive fédérale en fonction du nombre d'engagés au critérium fédéral dans la ligue.

V.203 - Déroulement sportif des simples pour les catégories juniors et cadets

Les seize têtes de série sont désignées selon le dernier classement mensuel de référence déterminé par la commission sportive et publié sur le calendrier national.

Dans chaque catégorie (garçons et filles) les quarante-huit joueurs autres que les seize têtes de série sont répartis dans des poules de trois. Si ce nombre est inférieur à 48, des poules de quatre participants pourront être constituées. Ils sont répartis dans les poules selon le dernier classement mensuel de référence déterminé par la commission sportive et publié sur le calendrier national, avec la restriction suivante : deux joueurs d'une même association ne doivent pas figurer dans la même poule. Quel que soit le nombre de joueurs dans une poule (3 ou 4), il n'y a qu'un seul qualifié par poule.

Dans chacune des poules, tous les participants se rencontrent et sont classés de 1 à 3 ou de 1 à 4.

Les seize têtes de série sont qualifiées directement pour les seizièmes de finale. Elles sont réparties dans le tableau en respectant l'article I.304.2.

Elles sont opposées aux vainqueurs des poules qualificatives par tirage au sort aux places 17 à 32.

La compétition se poursuit ensuite par élimination directe jusqu'à la finale.

V.204 - Déroulement sportif des simples pour les catégories minimes et benjamins

Dans chaque catégorie, les soixante-quatre joueurs (garçons et filles) sont répartis dans seize poules de quatre participants. Si ce nombre est inférieur à 64, des poules de trois participants seront constituées. Les 16 têtes de série sont désignées selon le dernier classement mensuel de référence déterminé par la commission sportive et publié sur le calendrier national. Les autres joueurs sont placés par tirage au sort, avec la restriction suivante : deux joueurs d'une même association ne doivent pas figurer dans la même poule.

Dans chacune des poules, tous les participants se rencontrent et sont classés de 1 à 4 ou de 1 à 3. Les quatrièmes de chaque poule sont éliminés. Les trois premiers de chaque poule sont placés dans le tableau en respectant l'article I.305.4.

Le tableau final se déroule par élimination directe jusqu'à la finale.

V.205 - Épreuves de doubles

Seuls sont qualifiés pour disputer les doubles des championnats de France les joueurs qualifiés pour les épreuves de simples.

Il n'existe aucune restriction d'appartenance à une même association.

Pour les seize premières équipes, le placement dans le tableau se fait par addition des points selon le dernier classement mensuel de référence déterminé par la commission sportive et publié sur le calendrier national, en respectant l'article I.304.2. Pour les autres équipes, le placement dans le tableau se fait par tirage au sort.

CHAPITRE 3 - ÉCHELONS RÉGIONAL ET DÉPARTEMENTAL

V.301 - Echelon régional

Chaque ligue peut organiser les championnats régionaux. Le comité directeur régional en définit les modalités d'organisation et les conditions financières.

V.302 - Echelon départemental

Chaque comité départemental peut organiser les championnats départementaux. Le comité directeur départemental en définit les modalités d'organisation et les conditions financières.

CHAPITRE 4 - CHALLENGE GÉNÉRAL "GEORGES DUCLOS"

V.401 - Définition

A l'issue de chaque saison sportive, la commission sportive fédérale procède au classement d'ensemble des ligues pour leurs résultats en simples au championnat de France jeunes (juniors, cadets, minimes, benjamins).

V.402 - Attribution des points pour chaque épreuve de simple

- vainqueur: 32 points ;
- finaliste : 16 points ;
- demi-finalistes : 8 points ;
- quarts de finalistes : 4 points ;
- huitièmes de finalistes : 2 points.

V.403 - Classement

Le classement des ligues est établi en additionnant les points dans les épreuves concernées.

En cas d'égalité de points entre deux ou plusieurs ligues, la priorité est donnée à la ligue ayant obtenu la meilleure place dans l'une des épreuves. En cas d'égalité persistante, priorité est donnée à la meilleure deuxième place et ainsi de suite.

TITRE VI

- CHAMPIONNAT DE FRANCE VÉTÉRANS ET COUPE NATIONALE VÉTÉRANS -

CHAPITRE 1 - CHAMPIONNAT DE FRANCE VÉTÉRANS

VI.101 - Conditions de participation

Le championnat de France vétérans est réservé aux joueurs et joueuses de nationalité française âgés de plus de 40 ans au 1^{er} janvier de la saison en cours.

VI.102 - Échelons

Cette épreuve se déroule à deux ou à trois échelons : national, régional, et/ou départemental.

Chaque échelon comporte **dix** catégories :

DAMES

- 1^{re} catégorie - âgées de plus de 40 ans (coupe Paul-Jules BARDIN)
- 2^e catégorie - âgées de plus de 50 ans (coupe Jeanne DELAY)
- 3^e catégorie - âgées de plus de 60 ans (coupe Huguette BEOLET)
- 4^e catégorie - âgées de plus de 70 ans (coupe Louis BRASLET)
- 5^e catégorie - **âgée de plus de 80 ans au 1^{er} janvier de la saison en cours**

MESSIEURS

- 1^{re} catégorie - âgés de plus de 40 ans (coupe Jean PRULIERE)
- 2^e catégorie - âgés de plus de 50 ans (coupe Jacques CRISAFULLI)
- 3^e catégorie - âgés de plus de 60 ans (coupe Alex AGOPOFF)
- 4^e catégorie - âgés de plus de 70 ans (coupe Pierre MAGNIEN)
- 5^e catégorie - âgés de plus de 80 ans au 1^{er} janvier de la saison en cours (coupe Guy AMOURETTI)

VI.103 - Droits d'inscription

Chaque saison, tout joueur licencié désirant participer au championnat vétérans doit acquitter, lorsqu'il s'engage, un droit d'inscription forfaitaire à chaque échelon pour lequel il est qualifié.

VI.104 - Qualification pour l'échelon régional

En fonction de l'importance du nombre de licenciés vétérans, les comités départementaux peuvent ou non organiser des championnats départementaux, dans les différentes catégories, qualificatifs pour les championnats régionaux.

VI.105 - Qualification pour l'échelon national

a) Sont qualifiés pour le championnat de France national :

- d'office : le Champion du Monde ou d'Europe vétérans de la catégorie concernée de la saison précédente et les anciens champions de France des catégories seniors messieurs et seniors dames ;

b) Pour les autres qualifiés, la participation au championnat régional est obligatoire.

Suite à l'échelon régional, sont qualifiés :

- un(e) joueur(se) par ligue, dans chaque catégorie messieurs et dames ;
- le reste des qualifiés, dans la limite des places disponibles, est déterminé par la commission sportive fédérale au prorata du nombre de licenciés traditionnels dans les ligues, pour chacune des neuf catégories, à la fin de la saison écoulée.

c) Les participants ne peuvent évoluer que dans leur catégorie.

VI.106 - Déroulement de la compétition à l'échelon national

a) Nombre de qualifiés

Messieurs :

- 1^{re} catégorie : 64
- 2^e catégorie : 64
- 3^e catégorie : 56
- 4^e catégorie : 40
- 5^e catégorie : 24

Dames :

- 1^{re} catégorie : 64
- 2^e catégorie : 44
- 3^e catégorie : 32
- 4^e catégorie : 24
- 5^e catégorie : 16

b) Toutes les parties se déroulent au meilleur des cinq manches (trois manches gagnées).

c) Chaque catégorie est répartie en poule de quatre joueurs, selon le dernier classement mensuel de référence déterminé par la commission sportive et publié sur le calendrier national, en respectant l'article I.302 des règlements sportifs avec la restriction suivante : dans la mesure du possible, deux joueurs d'une même association ne doivent pas figurer dans la même poule. Les deux premiers de chaque poule sont qualifiés pour le tableau final à élimination directe.

d) Doubles vétérans par catégorie :

Le placement dans le tableau se fait par addition des points selon le dernier classement mensuel de référence déterminé par la commission sportive et publié sur le calendrier national, en respectant l'article I.304.2.

Doubles messieurs

- un tableau double V1 messieurs ;
- un tableau double V2 messieurs ;
- un tableau double V3 messieurs ;

- un tableau double V4 messieurs ;
- un tableau double V5 messieurs.

Doubles dames

- un tableau double V1 dames ;
- un tableau double V2 dames ;
- un tableau double V3 dames
- un tableau double V4 dames.
- un tableau double V5 dames.

Doubles mixtes

- un tableau V1 messieurs et V1 dames ;
- un tableau V2 messieurs et V2 dames ;
- un tableau V3 messieurs et V3 dames.
- un tableau V4 messieurs et V4 dames.
- un tableau V5 messieurs et V5 dames

CHAPITRE 2 - COUPE NATIONALE VÉTÉRANS

VI.201 - Conditions de participation

La coupe nationale vétérans est réservée aux licenciés traditionnels à la FFTT âgés de plus de 40 ans au 1^{er} janvier de la saison en cours.

VI.202 - Formule de la compétition

Les rencontres ont lieu en cinq parties selon la formule de la coupe suivante : quatre simples et un double. Les parties se disputent au meilleur des cinq manches (trois manches gagnées) dans l'ordre suivant : AX - BY - double - AY - BX. La rencontre est arrêtée dès qu'une équipe a remporté trois parties.

VI.203 - Tableaux

La coupe nationale vétérans comporte trois tableaux :

- Tableau A : plus de 40 ans au 1^{er} janvier de la saison en cours (coupe Claude Cheftel)
- Tableau B : plus de 50 ans au 1^{er} janvier de la saison en cours.
- Tableau C : plus de 60 ans au 1^{er} janvier de la saison en cours.

VI.204 - Composition des équipes

A la date fixée par le comité départemental, les associations adressent à celui-ci les engagements accompagnés des droits correspondants. L'association désigne pour chaque équipe engagée deux joueurs au minimum et quatre joueurs au maximum. Un joueur ne peut figurer que dans une équipe. Chaque équipe ne peut comporter qu'un seul

étranger. Chacun des quatre joueurs peut être incorporé pour le double même s'il ne participe pas aux simples.

Il est possible à deux associations d'un même département de constituer une équipe à la condition que chacune de ces associations n'engage pas une autre équipe dans la même catégorie. Lorsque deux associations constituent une équipe, celle-ci prend le nom des deux clubs et ne peut être composée que de deux joueurs.

Une équipe peut être composée de messieurs, de dames ou être mixte. Les joueurs de plus de 60 ans peuvent être inclus dans des équipes des tableaux A et B. Les joueurs de plus de 50 ans peuvent être inclus dans des équipes du tableau A.

VI.205 - Echelon départemental

Chaque comité départemental organise, à la date fixée par la commission compétente, l'épreuve départementale.

L'échelon départemental est qualificatif pour l'échelon régional.

La ligue détermine le nombre de qualifiés par département.

Le comité départemental peut fixer un droit d'engagement pour chaque équipe engagée.

VI.206 - Echelon régional

Chaque ligue organise, à la date fixée par la commission régionale compétente, l'épreuve avec les équipes qualifiées par l'échelon départemental.

La commission sportive fédérale fixe le nombre d'équipes de chaque ligue selon le nombre de participations à l'échelon départemental ou ligue.

La ligue peut fixer un droit d'engagement pour chaque équipe qualifiée.

VI.207 - Echelon national

L'échelon national se déroule par élimination directe avec classement intégral.

La journée finale regroupe en un seul lieu les trente-deux équipes du tableau A, les vingt-quatre équipes du tableau B et les vingt-quatre équipes du tableau C.

Tableau A : une équipe qualifiée par ligue (soit vingt-quatre), puis huit équipes qualifiées au prorata des engagés au niveau régional et/ou départemental, dans l'ordre décroissant des places obtenues.

Tableaux B et C : une équipe qualifiée par ligue (soit vingt-quatre). En cas de désistement, les remplaçants seront choisis parmi les participants au prorata des engagés au niveau régional et/ou départemental dans l'ordre décroissant des places obtenues.

VI.208 - Tirage au sort

Le placement des équipes dans les tableaux est effectué par le juge-arbitre de l'épreuve.

VI.209 - Règlement financier

La FTT fixe un droit d'engagement par équipe qualifiée pour l'échelon national.

TITRE VII **- COUPE DE FRANCE DES CLUBS -**

CHAPITRE 1 - DISPOSITIONS GÉNÉRALES

VII.101 - Conditions de participation

Il s'agit d'une compétition par équipes. Chaque équipe est composée de six joueurs (trois garçons et trois filles).

Les équipes doivent être complètes.

Les joueurs composant l'équipe ne se rencontreront pas dans des tableaux par catégorie mais feront partie d'une même équipe de 6 joueurs.

Les compositions d'équipe peuvent varier d'une rencontre à l'autre. ~~Une équipe ne peut comporter au plus qu'un muté et un étranger.~~

VII.102 - Echelons

La Coupe de France des Clubs, Bernard Jeu comporte deux échelons : national et régional.

L'échelon régional est qualificatif pour l'échelon national. Il peut être organisé un échelon départemental.

VII.103 - Engagements

Au moment de l'engagement, les clubs doivent donner, pour les catégories représentées, le nom et le classement de chaque joueur et joueuse suivant le dernier classement officiel diffusé.

VII.104 – Composition des équipes

Equipe mixte de 6 joueurs composée ainsi :

- 1 senior messieurs ;
- 1 senior dames ;
- 1 junior garçon ou 1 cadet (selon le choix du club);
- 1 junior fille ou 1 cadette (selon le choix du club ;
- 1 minime garçon ou 1 benjamin (selon le choix du club) ;
- 1 minime fille ou 1 benjamine (selon le choix du club).

Un surclassement parmi les 3 joueurs et un surclassement parmi les 3 joueuses sont possibles.

L'équipe peut comporter des mutés et des étrangers sans restriction.

VII.105 - Déroulement des rencontres

Equipe de 6 joueurs rencontrant une équipe de 6 joueurs, sur 1 table.

Le capitaine de l'équipe placera ses joueurs et joueuses par ordre de points.

~~Les performances individuelles sont prises en compte (coefficient 0,25), excepté le dernier relais si celui-ci se termine avant le déroulement complet d'une manche.~~

Chaque relais se joue en une manche de 11 points, sans deux points d'écart (exemple : 11/10).

L'équipe est déclarée vainqueur lorsqu'elle atteint 99 points.

1^{er} relais : double mixte senior

2^e relais : n°3 masculin de l'équipe A contre n°3 masculin de l'équipe B

3^e relais : n°3 féminin de l'équipe A contre n°3 féminin de l'équipe B

4^e relais : double jeune masculin

5^e relais : n°2 masculin de l'équipe A contre n°2 masculin de l'équipe B

6^e relais : n°2 féminin de l'équipe A contre n°2 féminin de l'équipe B

7^e relais : double jeune féminin

8^e relais : n°1 féminin de l'équipe A contre n°1 féminin de l'équipe B

9^e relais : n°1 masculin de l'équipe A contre n°1 masculin de l'équipe B et ainsi de suite jusqu'au 99^e point.

~~Aucun temps mort ne peut être demandé par un(e) joueur(se) ou une paire.~~

Au cours d'une rencontre, chaque équipe a droit à un temps mort d'une minute maximum.

VII.106 - Retard

Un joueur absent physiquement à l'appel de son nom, au début d'un relais, perd celui-ci 0-11. Toutefois ce joueur inscrit sur la feuille de rencontre, s'il arrive en cours de rencontre, est autorisé à disputer les relais suivants qui comptent alors dans le résultat.

VII.107 – Blessure en cours de rencontre

Un joueur blessé au cours d'un relais perd celui-ci 0-11 et ne peut poursuivre la rencontre.

Pour les rencontres suivantes, l'équipe peut le remplacer par un joueur de la même catégorie. Dans le cas contraire, l'équipe est autorisée à continuer l'épreuve mais à chaque relais où le joueur blessé devait participer, le relais est considéré perdu 0-11

CHAPITRE 2 - ORGANISATION SPORTIVE

VII.201- Echelon national

VII.201.1 - Qualification des équipes

Quarante-huit équipes sont qualifiées de la manière suivante :

- une équipe par Ligue ;
- les places restantes et vacantes sont attribuées au prorata des équipes participantes à l'échelon régional, augmenté du nombre des équipes

ayant participé à un échelon départemental et non qualifiées à l'échelon régional.

Une association peut être représentée par plusieurs équipes au niveau national.

VII.201.2 - Déroulement de la compétition

Premier tour en poules de 4 avec :

- les deux premiers qualifiés dans le tableau principal (1 à 24) ;
- le 3^e et/ou le 4^e est placé dans le tableau B avec un classement intégral sur une base maximale de 48 équipes (25 à 48) ;

Classement intégral des équipes.

Les têtes de série, quel que soit l'échelon, sont calculées par l'addition des points des six joueurs et joueuses les mieux classés.

Lors de la finale nationale, les compositions d'équipes des clubs sont laissées libres et peuvent être différentes d'une rencontre à l'autre.

VII.202 - Echelon régional

La finale régionale se disputera sur le même type de rencontre. La Ligue définit le déroulement sportif et si le nombre d'engagés est important, un tour préliminaire départemental peut être envisagé.

VII.203 – Dotation

Les premières équipes seront récompensées en trophées, dotations à choisir à la boutique fédérale, auprès des partenaires fédéraux ou en « droit de formation ».

TITRE VIII - CHAMPIONNAT DE FRANCE DES RÉGIONS -

CHAPITRE 1 - DISPOSITIONS GÉNÉRALES

VIII.101 - Conditions de participation

Les épreuves sont organisées dans les catégories suivantes : cadets et minimes, en garçons et en filles.

VIII.102 - Sélections

Ces épreuves sont disputées, entre les équipes sélectionnées de chaque ligue (**nouvelles régions au 1^{er} janvier 2016**), à raison d'une équipe par ligue et par épreuve.

VIII.103 - Engagements

Les ligues doivent confirmer leur engagement dans les délais prescrits par la commission sportive fédérale en joignant un chèque de caution dont le montant est fixé par la commission sportive fédérale.

VIII.104 - Qualification des joueurs

- a) Les joueurs sélectionnés doivent être régulièrement licenciés, à la date limite des engagements dans une association affiliée par la ligue qu'elle représente.
- b) Les joueurs peuvent participer dans une catégorie d'âge supérieure à la leur.
- c) Les joueurs sélectionnés ne peuvent participer que dans une seule catégorie au cours de la même saison.

VIII.105 - Déroulement des épreuves

Les épreuves sont disputées sur deux jours au maximum en fonction du nombre d'équipes engagées, par catégorie d'âge, aux dates et lieux fixés.

a) Phase préliminaire

Les équipes sont réparties, d'après le total des points classements de leurs deux meilleurs joueurs, en deux poules de six équipes appelées poules A et B.

Le juge-arbitre effectue la composition des poules la veille de la compétition.

b) Phase de classement

Un classement intégral de 1 à 12 est effectué.

VIII.106 - Composition des équipes

Chaque équipe est composée de trois à cinq joueurs et d'un arbitre titulaire d'un diplôme d'arbitre et en activité de préférence de moins de 20 ans. La liste nominative des sélectionnés de chaque ligue doit être remise au juge-arbitre la veille du début du premier tour de l'épreuve. Si une ligue ne présente pas d'arbitre officiel, la ligue organisatrice fournira un arbitre remplaçant et la ligue fautive verra sa caution confisquée.

VIII.107 - Formule

L'ordre des parties est : AY - BX - CZ - AX - BY (Article I.203.2.5). Les parties se déroulent au meilleur des cinq manches.

La rencontre est arrêtée dès que l'une des deux équipes a un total de points-partie supérieur à la moitié des parties possibles.

VIII.108 - Tirage au sort du choix des lettres avant une rencontre

Les capitaines des équipes de la rencontre sont tenus d'être présents au lieu prévu pour le tirage au sort un quart d'heure avant l'heure fixée pour le début de la rencontre. En cas d'absence d'un capitaine, le choix est donné au capitaine présent.

VIII.109 - Forfait

Une équipe non présente un quart d'heure après l'heure fixée pour une rencontre peut être déclarée forfait. Toutefois, si l'intérêt sportif de l'épreuve l'exige, le juge-arbitre peut prendre des dispositions et modifier l'horaire.

VIII.110 - Tenue

- a) Chaque ligue peut, dans les limites autorisées par les règlements, présenter son équipe dans la tenue qu'elle aura retenue officiellement.
- b) Dès qu'il opère dans l'aire de jeu, chaque joueur est tenu de porter (épinglé sur son maillot et dans le dos) le dossard qui lui a été attribué.

CHAPITRE 2 - CHALLENGES PAR CATÉGORIES D'ÂGE

VIII.201 - Challenges par catégorie d'âge

Ces challenges associent les résultats masculins et féminins par catégorie d'âge :

- Challenge Pierre Ceccaldi : cadets ;
- Challenge Jean Devys : minimes.

Chaque challenge est attribué pour un an à la ligue dont les deux équipes ont obtenu le meilleur résultat d'ensemble (addition des places obtenues dans chacune des épreuves concernées).

En cas d'égalité, l'avantage est donné dans l'ordre suivant :

- a) ligue ayant obtenu le meilleur classement (en garçons ou en filles) ;
- b) meilleur résultat en filles.

Si une épreuve du championnat de France des régions n'est pas disputée, le challenge n'est pas attribué.

VIII.202 - Egalité entre deux ou plusieurs ligues pour l'attribution d'une place

En cas d'égalité, la sélection se fait dans l'ordre suivant :

- a) ligue ayant obtenu le meilleur classement (en garçons ou en filles)
- b) meilleur résultat en filles.

TITRE IX **- CHAMPIONNAT DE FRANCE INDIVIDUEL** **SPORT DANS L'ENTREPRISE -**

IX.101 - Conditions de participation

Il se déroule en trois échelons : départemental, régional, national.
Pour participer à l'échelon national, les joueurs et joueuses doivent avoir la licence traditionnelle et la qualification corporative (voir règlements administratifs, titre II chapitre 4).

IX.102 - Championnat de France

Les épreuves sont organisées par la commission sportive fédérale
Ces épreuves sont ouvertes uniquement aux joueurs remplissant une des conditions suivantes :

- a) être dans les 100 premiers numérotés messieurs et dames des deux derniers classements officiels de la saison en cours (qualifiés d'office) ;
- b) qualifiés des championnats de ligues (ayant obligatoirement disputé l'épreuve concernée).

La commission fédérale fixe, chaque saison, le nombre de qualifiés par ligue en se basant sur le nombre de joueurs corporatifs recensés dans les ligues pour la saison écoulée.

IX.102.1 - Epreuves disputées à l'échelon national

- simple messieurs : 64 qualifiés
- simple dames : 32 qualifiées
- simple vétérans messieurs :
 - 1^{re} catégorie, de 40 à 59 ans au 1^{er} janvier de la saison en cours : 32 qualifiés
 - 2^e catégorie, à partir de 60 ans au 1^{er} janvier de la saison en cours : 32 qualifiés
- simple vétérans dames : 32 qualifiées
- double messieurs : 1 tableau de 32 équipes
- double dames : 1 tableau de 16 équipes
- double mixte : 1 tableau de 32 équipes

Dans les épreuves de simples, seront constituées des poules de quatre joueurs/ joueuses en respectant l'article I.302 des règlements sportifs **avec la restriction suivante : dans la mesure du possible, deux joueurs d'une même association ne doivent pas figurer dans la même poule.**

Les deux premiers de chaque poule sont qualifiés pour le tableau final à élimination directe. Toutes les parties se déroulent au meilleur des cinq manches (trois manches gagnées).

En simple vétérans messieurs, les joueurs ne peuvent évoluer que dans leur catégorie d'âge.

Les paires de doubles doivent être constituées par des joueurs et joueuses d'une même ligue et qualifiés en simples.

IX.102.2 - Droits d'engagements

Les droits d'engagements, fixés par le comité directeur, reviennent en totalité à la fédération. Tous les engagements doivent être adressés par l'intermédiaire des commissions régionales aux dates fixées par la commission fédérale.

IX.102.3 - Juge-arbitrage

Les rencontres sont placées sous l'autorité d'un juge-arbitre désigné par la commission fédérale d'arbitrage.

IX.102.4 - Tirage au sort

Il est effectué par le juge-arbitre de l'épreuve à l'expiration du délai pour l'inscription prévu par la circulaire de début de saison. Dans le cas où une ligue n'a pas utilisé la totalité des places attribuées, celles-ci sont octroyées aux ligues ayant proposé des remplaçants.

En cas de forfait connu avant le début de l'épreuve, et si la ligue concernée ne souhaite pas le remplacement de ce joueur, la place est attribuée selon le même processus.

En cas d'absence au début de l'épreuve, le joueur absent à l'appel de son nom est mis hors compétition et peut être remplacé par le joueur placé en tête de la liste d'attente établie par la commission fédérale.

S'il s'agit d'un double et si un des partenaires est absent, il peut être remplacé par un joueur de sa ligue, ayant participé aux régionaux. Dans la négative, la formation est mise hors compétition et remplacée par celle figurant en tête de la liste d'attente.

IX.103 - Championnats régionaux et départementaux

Ils sont organisés par les commissions régionales et départementales "sport dans l'entreprise".

Si plusieurs tableaux de simples sont organisés (non classés, série départementale, série régionale, toutes séries), ils doivent permettre aux meilleurs de chaque catégorie d'accéder au tableau supérieur.

Il est souhaitable que les championnats départementaux soient qualificatifs pour le championnat régional.

Les droits d'engagements reviennent en totalité à la ligue et au comité départemental.

TITRE X

- TOURNOIS -

X.101 - Définition

Toute association affiliée à la FFTT, tout comité départemental, toute ligue régionale ou tout groupement peut organiser des épreuves de tennis de table, appelées pour la circonstance "tournois". Les organisateurs doivent se conformer dans ce cas aux règles de jeu, à la réglementation relative au certificat médical (articles 8 et 9) ainsi qu'au présent texte.

Toutes les épreuves prévues entre le 1^{er} septembre et le 30 juin de la saison en cours doivent faire l'objet d'une homologation. En dehors de cette période, il peut être demandé une homologation.

Lorsque les engagements sont effectués sous la responsabilité d'une association, le tournoi fait l'objet d'une homologation par la commission sportive compétente. Lorsque les engagements sont effectués sous la responsabilité d'un comité départemental ou d'une ligue, le tournoi fait l'objet d'une homologation par la commission sportive fédérale.

Les épreuves ainsi organisées peuvent être soit individuelles, soit par équipes, soit combinées.

Les licenciés promotionnels et les possesseurs d'un pass'tournoi ne peuvent participer qu'aux tournois de promotion et aux tableaux qui leur sont réservés dans les autres tournois.

Tous les pass'tournoi doivent être établis et saisis au préalable par l'organisateur.

X.102 - Classification

Les épreuves pouvant être organisées se classent en cinq catégories : internationales, nationales, régionales, départementales, de promotion.

- Tournoi international : épreuve ouverte aux joueurs et joueuses licenciés à la FFTT ou possédant un pass'tournoi et aux licenciés des fédérations étrangères affiliées à l'ITTF.

- Tournoi national : épreuve ouverte aux joueurs et joueuses licenciés à la FFTT ou possédant un pass'tournoi ; le tournoi est de classe A si la dotation est supérieure ou égale à 5000 euros et de classe B si la dotation est inférieure à 5000 euros.

- Tournoi régional : épreuve ouverte aux joueurs et joueuses licenciés à la FFTT des associations de la **région** du club organisateur ou possédant un pass' tournoi et aux licenciés des fédérations étrangères affiliées à l'ITTF.

- Tournoi départemental : épreuve ouverte aux joueurs et joueuses licenciés à la FFTT des associations du département du club organisateur ou possédant un pass' tournoi et aux licenciés des fédérations étrangères affiliées à l'ITTF.

- Tournoi de promotion : épreuve ouverte aux joueurs et joueuses licenciés à la FFTT ou possédant un pass' tournoi. Les résultats des

parties lors de cette épreuve ne sont pas pris en compte pour l'établissement des classements individuels.

Aucune dérogation ne peut être apportée à la présente classification.

X.103 - Détermination des compétences

La commission sportive fédérale est compétente pour :

- homologuer les tournois nationaux, internationaux et les tournois dont la dotation globale est supérieure à 3.000 euros (en espèces ou en nature) quel que soit l'organisateur ;
- déterminer en relation avec la commission des finances, le montant des droits d'homologation dans le cas des tournois dont les engagements sont effectués sous la responsabilité d'une association ;
- résoudre toutes questions en rapport à la présente réglementation.

La commission sportive régionale est compétente pour :

- homologuer les tournois, régionaux et départementaux dont la dotation globale est inférieure ou égale à 3.000 euros (en espèces ou en nature) ;
- déterminer le montant des droits d'homologation de ces compétitions ;
- résoudre toutes questions en rapport à ces compétitions.

X.104 - Tournois homologués relevant de la commission sportive fédérale

a) Pour les tournois dont les engagements sont effectués sous la responsabilité d'une association, l'organisateur doit au préalable en demander l'inscription au calendrier. Cette demande peut être faite dès le début de la saison ou au plus tard trois mois avant la date retenue.

Il joint à cette demande :

- le projet de texte du règlement de l'épreuve (l'épreuve doit comporter au moins un tableau féminin) ;
- les droits d'homologation correspondants ;
- le nom et grade du juge-arbitre désigné qui devra être juge-arbitre national pour les tournois internationaux ou nationaux de classe A et au moins JA3 pour les autres tournois. Pour les tournois de promotion à défaut d'un JA3, l'avis préalable de la commission d'arbitrage est requis pour la désignation du juge-arbitre.

Les demandes sont adressées aux comités départementaux qui transmettent aux ligues, lesquelles transmettent à la FFTT après avis.

La commission sportive fédérale adresse alors sa décision d'acceptation ou de refus conjointement à l'organisateur, à son comité départemental et à sa ligue.

A tout moment de cette procédure, l'organisateur pourra être amené à apporter des modifications à son règlement ou à produire tous les documents manquants au dossier pour obtenir l'homologation définitive.

b) Pour les tournois dont les engagements sont effectués sous la responsabilité d'un comité départemental ou d'une ligue, le comité

départemental ou la ligue adresse à la FFTT le projet de texte du règlement de l'épreuve.

La commission sportive fédérale accuse réception et adresse le document fédéral confirmant l'homologation au comité départemental ou à la ligue.

X.105 - Tournois homologués relevant de la commission sportive régionale

Les ligues dans leur réglementation, peuvent prendre toutes les mesures et dispositions nécessaires à l'homologation de tournois ne relevant pas de la commission sportive fédérale. La réglementation régionale ne doit pas aller à l'encontre du pré-sent règlement.

Les ligues peuvent déléguer aux comités départementaux l'homologation de leurs propres tournois.

X.106 - Incompatibilités

Aucune épreuve ne peut être homologuée aux dates retenues au calendrier pour :

- les tours du critérium fédéral ;
- les journées du championnat de France par équipes ;
- l'organisation de la journée finale des compétitions des fédérations associées, sur le territoire de la ligue du club organisateur, sauf accord local ou national des dites fédérations ;
- l'organisation d'une compétition nationale ou internationale sur le territoire de la ligue ou d'une ligue limitrophe du club organisateur, si le tournoi peut constituer une gêne pour cette organisation.

Aucune épreuve ne peut être homologuée si l'organisateur n'est pas à jour d'un dossier d'une année antérieure.

Ces dispositions ne s'appliquent pas pour les tournois de promotion. Un joueur qualifié pour une de ces épreuves ne peut pas participer à la même date au tournoi de promotion.

X.107 - Envoi des résultats

Dans les huit jours qui suivent un tournoi, l'organisateur est tenu de transmettre l'ensemble des résultats de tous les tableaux qui lui auront été préalablement communiqués par le juge-arbitre. Ces résultats devront parvenir à la FFTT sous un format informatique qui sera donné lors de l'homologation. La caution sera rendue à réception de ces résultats.

X.108 - Récompenses

Les épreuves peuvent être dotées de coupes, médailles, trophées et autres prix divers.

Le règlement d'une épreuve dotée d'un challenge ou d'une coupe doit bien préciser les conditions d'attribution de ces récompenses.

X.109 - Juge-arbitrage

Pour tout tournoi, la commission d'arbitrage compétente désigne un juge-arbitre qui est le responsable direct du tirage au sort, de l'horaire des parties et de toutes les questions de jeu soulevées, de l'appel d'une décision de l'arbitre sur un point de règlement. Il est le seul habilité à régler les cas litigieux, prévus ou non au règlement. **Il ne peut en aucun cas participer en tant que joueur à ce tournoi.**

X.110 - Conditions de jeu

Les conditions de jeu doivent être conformes aux règlements fédéraux.

X.111 - Précisions diverses

Un règlement de tournoi doit être à la fois simple et complet pour éviter les interprétations et réclamations mais aussi concis pour être lu et compris par tous les participants.

Les éléments essentiels qu'il doit comporter sont les suivants :

- catégorie du tournoi ;
- date et lieu précis de la compétition (un plan simplifié est souvent le bienvenu) ;
- les différents tableaux organisés ;
- indication des joueurs autorisés à participer aux différents tableaux ;
- horaire de début de chaque tableau et des finales ;
- nom du juge-arbitre désigné ;
- montant des engagements ;
- date de clôture des engagements ;
- coordonnées du responsable de l'organisation ;
- date, heure et lieu du tirage au sort public ;
- le numéro d'homologation ;
- le mode d'attribution d'un challenge ou d'une coupe doit être clairement défini.

TITRE XI **- FINALES FÉDÉRALES PAR CLASSEMENT -**

CHAPITRE 1 - DISPOSITIONS GÉNÉRALES

XI.101 - Conditions de participation

Seuls les joueurs de plus de 13 ans au 1^{er} janvier de la saison en cours peuvent participer à cette épreuve.

L'épreuve se déroule en trois échelons :

- échelon départemental ;
- échelon régional ;
- échelon national.

L'échelon départemental ne peut pas se dérouler avant la diffusion du classement officiel de début janvier.

XI.102 - Déroulement des parties

A tous les échelons et dans tous les tableaux, les parties se disputent au meilleur des cinq manches.

CHAPITRE 2 - ORGANISATION SPORTIVE

XI.201 - Tableaux

Les finales fédérales par classement comportent huit tableaux :

DAMES

- tableau F5 : joueuses classées 5 (soit compris entre 500 et 599 points) ;
- tableau F7 : joueuses classées 6 et 7 (soit compris entre 600 et 799 points) ;
- tableau F9 : joueuses classées 8 et 9 (soit compris entre 800 et 999 points) ;
- tableau F12 : joueuses classées 10, 11 et 12 (soit compris entre 1000 et 1299 points).

MESSIEURS

- tableau H8 : joueurs classés 5, 6, 7 et 8 (soit compris entre 500 et 899 points) ;
- tableau H10 : joueurs classés 9 et 10 (soit compris entre 900 et 1099 points) ;
- tableau H12 : joueurs classés 11 et 12 (soit compris entre 1100 et 1299 points) ;
- tableau H15 : joueurs classés 13, 14 et 15 (soit compris entre 1300 et 1599 points).

Le classement à prendre en compte est le dernier classement national officiel diffusé ou le dernier classement attribué par la Commission fédérale de classement.

XI.202 - Echelon national

XI.202.1 - Qualification des joueurs

Dans chaque tableau messieurs, les soixante-douze joueurs sont qualifiés de la manière suivante :

- le vainqueur de l'échelon régional ;
- complétés à soixante-douze par les joueurs désignés par les ligues qui doivent tenir compte du classement obtenu à l'échelon régional ; le nombre est fixé par la commission sportive fédérale en fonction du nombre d'engagés aux finales fédérales par classement dans la ligue pour la saison écoulée.

Dans chaque tableau dames, les trente-six joueuses sont qualifiées de la manière suivante :

- le vainqueur de l'échelon régional,
- complétés à trente-six par les joueuses désignées par les ligues qui doivent tenir compte du classement obtenu à l'échelon régional ; le nombre est fixé par la commission sportive fédérale en fonction du nombre d'engagées aux finales fédérales par classement dans la ligue pour la saison écoulée.

XI.202.2 - Déroulement sportif

Dans chaque tableau, les joueurs sont répartis dans des poules de trois joueurs selon le dernier classement mensuel de référence déterminé par la commission sportive et publié sur le calendrier national, en conformité avec l'article I.302. A l'issue des poules, les joueurs sont placés dans un tableau final en respectant l'article I.305.4.

Le tableau se déroule par élimination directe jusqu'à la finale.

XI.203 - Echelon régional

Chaque ligue organise, à la date fixée par la commission sportive régionale, l'épreuve avec les joueurs qualifiés par l'échelon départemental.

Chaque comité départemental de la ligue doit être représenté dans chaque tableau.

L'échelon régional est qualificatif pour l'échelon national.

XI.204 - Echelon départemental

Chaque comité départemental organise, à la date fixée par la commission sportive départementale, l'épreuve au sein de son département.

L'échelon départemental est qualificatif pour l'échelon régional.

La ligue détermine le nombre de qualifiés par département pour chaque tableau.