

TITRE I - REGLES APPLICABLES A TOUTES LES COMPETITIONS -

Information

Les règlements administratifs et sportifs ont été remaniés, certains articles ont été déplacés. Ils ont été renumérotés : la mention de l'ancien numéro est portée entre parenthèses à la suite de chaque numéro de cette nouvelle version, avec l'indication RA ou RS selon que l'article provenait des Règlements Administratifs ou Sportifs.

Le présent règlement contient exclusivement les dispositions relatives à l'organisation des compétitions de la Fédération Française de Tennis de Table (FFT). 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

1.101 - 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.

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 ;
- une défaite par forfait : 0 point.

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-rencontre, 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/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/ 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/manches perdues sur les rencontres disputées entre elles ;
- d) si l'égalité persiste, les équipes sont départagées suivant le quotient des points-manches gagnés / 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.

I.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.203.3 - 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.

1.203.5 - 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.

1.203.5.1 - 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.

1.203.5.2 - 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.

1.303 - 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.

I.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.