FF TENNIS DE TABLE

RÈGLEMENTS SPORTIFS

édition 2026

Offre spéciale
adhérents d'association

50 € remboursés[1]

sur votre licence ou cotisation annuelle **en devenant client Crédit Mutuel par l'ouverture d'un livret d'épargne.**

50 € offerts[2]

pour votre association à chaque fois qu'un des licenciés ou adhérents fait valoir son avantage.

Crédit Mutuel

(1) Offre valable jusqu'au 31/12/2026, réservée aux personnes physiques majeures, adhérentes ou licenciées d'une association, pour toute entrée en relation avec une Caisse de Crédit Mutuel participant à l'opération, sous réserve de l'existence d'une convention de partenariat entre l'association et ladite Caisse de Crédit Mutuel. Le versement de 50 euros est subordonné à l'ouverture d'un livret et à la présentation de son adhésion à l'association signataire de la convention de partenariat avec la Caisse de Crédit Mutuel. L'entrée en relation est soumise à l'accord de la Caisse de Crédit Mutuel. (2) Sous réserve que l'association soit cliente d'une Caisse de Crédit Mutuel, de l'existence d'une convention de partenariat entre l'association et la Caisse de Crédit Mutuel et de l'entrée en relation d'un adhérent ou d'un licencié avec la Caisse de Crédit Mutuel dans les conditions précisées au renvoi 1.

Caisse Fédérale de Crédit Mutuel et caisses affiliées, société coopérative à forme de société anonyme au capital de 5 458 531 008 euros, 4 rue Frédéric-Guillaume Raiffeisen 67913 Strasbourg cedex 9, RCS Strasbourg B 588 505 354. Banques régies par les articles L.511-1 et suivants du Code monétaire et financier.

RÈGLEMENTS SPORTIFS 2026

En vigueur au 1er juillet 2026
(mis à jour le 6 octobre 2026)

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

Les modifications par rapport à la dernière édition
apparaissent en rouge.

© Editions FFTT – 3, rue Dieudonné Costes – 75013 Paris
Prix de vente : 12€ – N°ISBN : 978-2-909023-06-9
Achevé d'imprimer par Imprimerie Mélange – Ivry-sur-Seine (94)
En août 2026 – Dépôt légal : 3e trimestre 2026

SOMMAIRE

1) Règles du jeu page 04

2) Règlements sportifs page 29

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

1 Règles du Jeu

SOMMAIRE

CHAPITRE 1 - PRÉSENTATION

CHAPITRE 2 - LES RÈGLES DU TENNIS DE TABLE

2.1 - La table page 06
2.2 - Le filet et ses accessoires page 07
2.3 - La balle page 08
2.4 - La raquette page 08
2.5 - Définitions page 09
2.6 - Le service page 10
2.7 - Le renvoi page 11
2.8 - L'ordre de jeu page 11
2.9 - Balle à remettre page 12
2.10 - Un point page 12
2.11 - Une manche page 13
2.12 - Une partie page 13
2.13 - L'ordre de service, de la réception et de camp page 13
2.14 - Erreur dans l'ordre de service, de réception ou de camp page 14
2.15 - La règle d'accélération page 14

CHAPITRE 3 - RÈGLEMENTS POUR LES COMPÉTITIONS PLACÉES SOUS L'ÉGIDE DE LA FFTT

3.1 - Portée des règles et des règlements page 15
3.2 - Equipement page 15
3.3 - Les officiels responsables de la compétition page 19
3.4 - La conduite d'une partie page 22
3.5 - Discipline page 26

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.

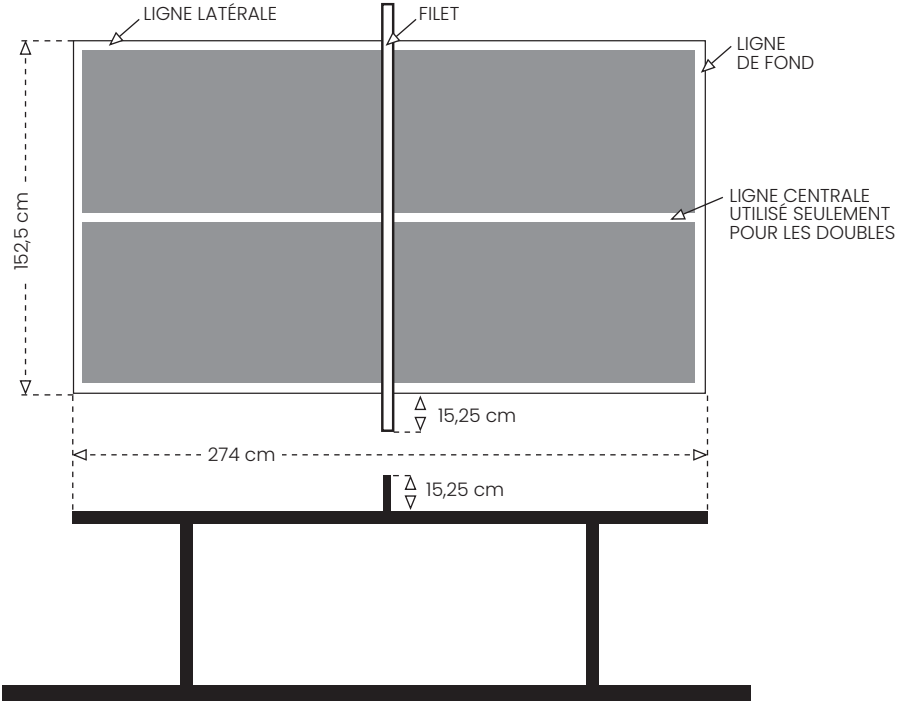
CHAPITRE 2
LES RÈGLES DU TENNIS DE TABLE

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 de matière plastique. 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, inférieure à 2,05 mm, soit de caoutchouc «sandwich», avec les picots vers l'intérieur ou vers l'extérieur, ayant une épaisseur totale, matière adhésive comprise, inférieure à 4,05 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 cm^2.

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 ou une face de la palette laissée non recouverte doit être mate, une face étant noire et l'autre d'une couleur claire très distincte du noir et de la couleur de la balle.

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» 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.

2.8 - L'ORDRE DU 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 quelqu'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 influer 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 débuter 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 débuter 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 responsable fédéral des équipements, agissant au nom du Conseil 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. Le port d'un legging ou d'un collant, pantalon moulant sportif allant de la taille aux chevilles, de couleur unie est autorisé uniquement sous un short ou une jupe. 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 des jupes et des leggings ou collants 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 cm^2.
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 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.

3.2.3 - 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'une hauteur comprise entre 50 et 100 cm ; les coins de l'aire de jeu peuvent être ouverts.
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.
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 conseil ou 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 Conseil Fédéral 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 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, et ensuite le nom du joueur ou de la paire gagnante.
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.
3.4.1.3 - 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.*
3.4.1.1.2 «Nouveau serveur»

3.4.1.2.2 «Balle à remettre» **3.4.1.5 «Arrête»**

3.4.1.2.1 «Point»

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 - Le 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 conseilleur 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 conseilleur 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.

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 conseilleur mais, en fonction des points 3.5.1 et 3.5.2 ces deux conseilleurs 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 - Les joueurs peuvent recevoir des conseils à tout moment sauf pendant les échanges, à condition que cela n'affecte pas la continuité du jeu (3.4.4.1); si une personne autorisée donne des conseils illégalement, l'arbitre doit brandir un carton jaune pour l'avertir qu'une autre faute de même nature entraînera son éviction 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 conseilleur 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 conseilleur ; 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 conseilleur 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 conseilleurs

3.5.2.1 - Les joueurs et les conseilleurs 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 conseilleur 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 conseilleur 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.

3.5.3 - Présentation éthique
3.5.3.1 - Les joueurs, les conseilleurs et les officiels doivent respecter une présentation correcte et s'abstenir de vouloir influencer le déroulement d'une compétition d'une façon contraire à l'éthique.
3.5.3.1.1- Les joueurs doivent faire tout leur possible pour gagner une partie et ne doivent pas abandonner, sauf pour cause de maladie ou de blessure.
3.5.3.1.2 - Les joueurs, conseilleurs et officiels ne doivent participer à aucune forme de paris ou de jeux d'argent liés aux compétitions de tennis de table à laquelle ils participent, ni soutenir ceux-ci.
3.5.3.2 - Les manquements à ces principes peuvent faire l'objet d'une disqualification par le juge-arbitre et/ou de poursuites disciplinaires.

2 Règlements sportifs

SOMMAIRE

TITRE I
Règles applicables à toutes les compétitions

Chapitre 1 - Généralités page 32
Chapitre 2 - Compétitions par équipes page 33
Chapitre 3 - Compétitions individuelles page 36
Chapitre 4 – Lutte anti-dopage page 39

TITRE II
Championnat de France par équipes

Chapitre 1 - Dispositions générales page 40
Chapitre 2 - Championnat Pro A, Pro B page 52
Chapitre 3 - Championnat national, dispositions communes page 65
Chapitre 4 - Championnat national, Nationales 1, 2, 3 Messieurs page 67
Chapitre 5 - Championnat national, Nationales 1, 2 Dames page 69
Chapitre 6 - Championnats régionaux et départementaux page 71

TITRE III
Critérium Fédéral

Chapitre 1 - Dispositions générales page 75
Chapitre 2 - Déroulement de l'échelon national page 77
Chapitre 3 - Échelons régional et départemental, dispositions générales page 83
Chapitre 4 - Déroulement de l'échelon régional page 84
Chapitre 5 - Déroulement de l'échelon départemental page 84

TITRE IV
Championnat de France seniors page 91

TITRE V
Championnat de France des jeunes

Chapitre 1 - Dispositions générales page 94
Chapitre 2 - Déroulement du championnat de France page 95
Chapitre 3 - Échelons régional et départemental page 97
Chapitre 4 - Challenge général Georges Duclos page 98

TITRE VI
Championnat de France vétérans et Coupe Nationale vétérans

Chapitre 1 - Championnat de France vétérans page 99
Chapitre 2 - Coupe nationale vétérans page 102

TITRE VII
Championnat de France des régions

Chapitre 1 - Dispositions générales page 104
Chapitre 2 - Challenges par catégories d'âge page 106

TITRE VIII
Championnat de France individuel Sport dans l'entreprise

page 106

TITRE IX
Tournois

page 108

TITRE X
Finales fédérales par classements

page 112

TITRE XI
Ping VR

page 114

TITRE I
RÈGLES APPLICABLES À TOUTES LES COMPÉTITIONS

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 sont explicitées dans le règlement médical.
L'article 9.5 du règlement médical vient s'appliquer aux dispositions énoncées dans ce présent règlement.

CHAPITRE 1 - GÉNÉRALITÉS

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 organes dirigeants 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 départementale est susceptible d'appel devant le comité directeur départemental. Ce dernier peut cependant déléguer à une autre instance du comité l'examen de cet appel.
Toute décision sportive ou pénalité financière appliquée par une commission sportive régionale est susceptible d'appel devant le conseil de ligue. Ce dernier peut cependant déléguer à une autre instance 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 un conseil de ligue en appel d'une décision de sa commission sportive régionale ou par le comité directeur d'un département en appel d'une décision de sa 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 homologuées par la commission sportive fédérale se déroulent avec des balles de matière plastique. Il convient d'adapter les maillots à la couleur des balles disponibles.

I.104 - Arrêt d'une compétition

Lorsqu'une compétition ne peut aller jusqu'à son terme en raison d'événements extérieurs imprévisibles, l'instance dirigeante compétente est habilitée, selon les circonstances, à prendre toute décision sportive relative notamment :

- à l'arrêt définitif de la compétition ;
- à la reprise à une date ultérieure de la compétition ;
- à l'attribution ou non du(des) titre(s) mis en jeu lors de cette compétition.

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'instance dirigeante compétente peut décider qu'un point-partie supplémentaire est attribué lorsque le joueur (ou la paire de joueurs) est présent(e) pour disputer sa partie.
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-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, il sera procédé à un tirage au sort.

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.

I.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-jeu gagnés par les points-jeu perdus sur les rencontres disputées entre elles ;
e) si l'égalité persiste, il sera procédé à un tirage au sort.

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.

I.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 - Équipe 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 - Équipe 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 - Équipe 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 - Équipe 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 désignés 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 - Équipe 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

1er tour	2e tour	3e tour
1-3	2-3	1-2

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

1er tour	2e tour	3e tour
1-3	1-2	2-3

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

1er tour	2e tour	3e 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

1er tour	2e tour	3e 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

1er tour	2e tour	3e tour	4e tour	5e 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

1er tour	2e tour	3e tour	4e tour	5e 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

1er tour	2e tour	3e tour	4e tour	5e 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

1er tour	2e tour	3e tour	4e tour	5e 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 ;
- soit des points correspondant à la situation mensuelle de référence.

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 1er 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.

I.304 - Placement des joueurs dans un tableau à élimination directe

I.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.

I.304.2 - Si le tableau comporte des têtes de série, elles sont placées dans le tableau de façon que :
- le 1er et le 2e ne peuvent se rencontrer qu'en finale
- les 4 premiers ne peuvent se rencontrer qu'en 1/2 finale
- les 8 premiers ne peuvent se rencontrer qu'en 1/4 de finale
- les 16 premiers ne peuvent se rencontrer qu'en 1/8e de finale
- les 32 premiers ne peuvent se rencontrer qu'en 1/16e de finale
- etc.

Le 1er en haut du tableau
Le 2e en bas du tableau
Pour le tirage au sort des autres têtes de série, elles sont regroupées de la façon suivante :
- les 3e et 4e dans un groupe 3e-4e
- les 5e à 8e dans un groupe 5e-8e
- les 9e à 16e dans un groupe 9e-16e
- les 17e à 32e dans un groupe 17e-32e
- etc.

I.305 - Placement des joueurs issus de poules qualificatives dans un tableau à élimination directe avec tirage au sort

I.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 façon que :
- les vainqueurs des poules 1 et 2 ne peuvent se rencontrer qu'en finale
- les vainqueurs des poules 1 à 4 ne peuvent se rencontrer qu'en 1/2 finale
- les vainqueurs des poules 1 à 8 se rencontrer qu'en 1/4 de finale
- les vainqueurs des poules 1 à 16 ne peuvent se rencontrer qu'en 1/8e de finale
- les vainqueurs des poules 1 à 32 ne peuvent se rencontrer qu'en 1/16e de finale
- etc.

Le vainqueur de la poule 1 en haut du tableau
Le vainqueur de la poule 2 en bas du tableau
Pour le tirage au sort des autres 1er de poule, ils sont regroupés de la façon suivante :
- les vainqueurs des poules 3 et 4 dans un groupe 3e-4e
- les vainqueurs des poules 5 à 8 dans un groupe 5e-8e
- les vainqueurs des poules 9 à 16 dans un groupe 9e-16e
- les vainqueurs des poules 17 à 32 dans un groupe 17e-32e
- etc.

I.305.3 - Deux qualifiés par poule

Les vainqueurs sont placés comme indiqué dans l'article I.305.2.
Les joueurs classés 2e de poule par tirage au sort dans le demi-tableau opposé de leur premier respectif.

I.305.4 - Trois qualifiés par poule

Les vainqueurs sont placés comme indiqué dans l'article I.305.2.
Les joueurs classés 2e de poule par tirage au sort dans le demi-tableau opposé de leur premier respectif ;
Les joueurs classés 3e de poule par tirage au sort dans le même demi-tableau que leurs 2e de poules, mais dans le quart opposé.

CHAPITRE 4 LUTTE ANTI-DOPAGE

I.401 - Code mondial antidopage

Les associations et les licenciés sont soumis au respect du Code mondial antidopage. Sa mise en application et les éventuelles sanctions pouvant être prononcées en cas d'infraction relèvent de la seule compétence de l'Agence française de lutte contre le dopage (AFLD).

I.402 - Responsabilité
Le licencié est tenu responsable de toute substance interdite qu'il absorbe ou qui lui est administrée et de toute méthode interdite qu'il utilise ou qui lui est appliquée.

I.403 - Contrôle
Les contrôles antidopage peuvent avoir lieu pendant les entraînements ou lors de compétitions organisées en France.

I.404 - Homologation des résultats
En cas de dopage officialisé par l'AFLD lors d'une compétition, le joueur sera considéré comme non qualifié pour une compétition par équipes et forfait non excusé pour une compétition individuelle avec toutes les conséquences qui en découlent, y compris notamment le retrait de médailles, points, prix et gains.

TITRE II
CHAMPIONNAT DE FRANCE PAR ÉQUIPES

CHAPITRE 1
DISPOSITIONS GÉNÉRALES

II.101 - Champ d'application
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
L'engagement des équipes doit respecter l'article II.602 du règlement administratif.

II.103 - Caution
Au niveau national, aucune caution n'est demandée lors de l'engagement des équipes.
Aux niveaux régional et départemental, l'obligation d'une caution, son montant, ses modalités de paiement et les cas de sa confiscation sont fixés par l'organe dirigeant de chaque échelon.

II.104 - Lieu, date et heure des rencontres

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

II.105 - Ouverture de la salle et mise à disposition des tables

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 pour le championnat Pro ;
- une heure au moins avant l'heure prévue pour le début de la rencontre pour les divisions nationales ;
- trente minutes au moins avant l'heure prévue pour le début de la rencontre pour les divisions régionales et départementales.

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.

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

II.106 - Établissement de la feuille de rencontre

La feuille de rencontre (version papier ou numérique) 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 licenciation. 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 (recto et verso) ; ils attestent de la conformité des résultats inscrits et d'avoir pris connaissance des réclamations, des réserves, des cartons infligés et de la présence des arbitres. Il signe ensuite 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.

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

L'échauffement (pendant la mise à disposition des tables prévue à l'article II.105), la période d'adaptation aux conditions de jeu et toutes les parties d'une rencontre doivent se disputer avec des balles agréées 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.

Si les balles agréées existent en deux couleurs, l'équipe recevant devra proposer des balles de couleur compatible avec la tenue de l'équipe adverse. Si les balles agréées n'existent qu'en une seule couleur, la tenue des deux équipes doit être de couleur compatible avec celle-ci.

II.108 - Transmission des résultats

La saisie sur le site fédéral (SPID) ou l'envoi par courrier de la feuille de rencontre incombe à l'association qui reçoit, quel que soit le résultat enregistré, et doit être obligatoirement effectué suivant les instructions données en début de phase par la commission sportive compétente.

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.

Lorsqu'une équipe est exempte, une feuille de rencontre doit être établie. La fourniture, l'envoi et le libellé de la feuille de rencontre incombent à l'équipe exempte.

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

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.
Dans le cas où le joueur 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.
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

Le nombre de joueurs mutés dans une équipe est précisé à l'article II.610 des règlements administratifs

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 2e journée de la phase, une équipe ne peut pas comporter plus d'un joueur ayant disputé la 1re 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 2e journée de la phase, une équipe ne peut pas comporter plus de deux joueurs ayant disputé la 1re 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.
Une dérogation peut être accordée par la commission sportive de l'échelon concerné pour autoriser les joueuses à participer au titre d'une même journée au championnat masculin et au championnat féminin à condition que les rencontres ne se déroulent pas à la même date (date réelle ou date figurant au dernier calendrier publié).
La dérogation se termine le 30 juin après l'élection de l'instance dirigeante du mandat suivant. Cette dérogation est renouvelable.

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.112.5 – Remplacement d'une joueuse en congé de maternité
La joueuse recrutée ne peut remplacer la joueuse indisponible que dans une équipe disputant le championnat national féminin. Si l'équipe concernée évolue en nationale 2 dames lors de la première phase et descend au niveau inférieur à l'issue de cette phase, la joueuse recrutée reste qualifiée pour cette équipe lors de la deuxième phase.
Les deux joueuses ne peuvent pas jouer pour le compte de la même journée.
La joueuse recrutée ne peut pas participer au championnat dans une équipe pour laquelle la joueuse indisponible ne serait pas qualifiée si elle n'était pas indisponible.

II.113 - Juge-arbitrage des rencontres

Les rencontres sont placées sous l'autorité d'un juge-arbitre désigné par la commission fédérale d'arbitrage pour le championnat Pro, par la commission régionale d'arbitrage pour les divisions nationales et le niveau régional et par la commission départementale d'arbitrage pour le niveau départemental.
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 du juge-arbitre par le club recevant ; pour les rencontres de nationale 1, 2 et 3 messieurs et pour les rencontres de nationale 1 et 2 dames, les arbitres doivent être titulaires au minimum du grade d'arbitre régional ;

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.

En l'absence d'arbitres non joueurs et en cas de refus d'arbitrage d'une partie 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.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. Quel que soit le nombre d'équipes dans une poule, l'équipe classée dernière de la poule descend dans la division inférieure. 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 dans une division pour une phase ou qui se retire avant la première journée ne peut pas avoir une équipe accédant à cette division à l'issue de cette phase et à l'issue de la phase suivante.

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 (DTN) de la FFTT et FFH 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 1er 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 1er feuillet de la feuille de rencontre attestant que cette règle a bien été respectée.

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.
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.

Un joueur absent à l'appel de toutes ses parties peut entraîner, 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.118 - Forfait

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 qui peut, s'il y a lieu et suivant les circonstances, moduler la sanction.
Cinq cas peuvent se présenter :

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

Un forfait entraîne l'application d'une pénalité financière.

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.

a) En cas de forfait sur ses tables, l'équipe fautive doit rembourser à l'équipe visiteuse les 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 rencontre retour est jouée sur les tables où devait se dérouler la rencontre aller ;
- lors de la rencontre retour, l'équipe fautive doit rembourser 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, l'équipe fautive doit régler à l'organisme de l'échelon concerné une somme correspondant aux frais de déplacement aller et retour.

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.
Lorsqu'une équipe d'une association est déclarée forfait général dans une division, elle n'existe plus. Tous ses résultats de la phase en cours sont automatiquement annulés ainsi que les points rencontre acquis contre cette équipe par ses adversaires. Aucune équipe de numéro supérieur à l'équipe ayant fait forfait général ne peut accéder à la division considérée à l'issue de la phase en cours et de la phase suivante.

II.118.4 - Forfait au cours de la dernière journée de championnat d'une phase
Un forfait est considéré comme forfait au cours de la dernière journée de championnat d'une phase si, après ce forfait, l'équipe ne doit plus disputer de rencontre pour la phase 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 et les règles du forfait au cours de la dernière journée de championnat pour les résultats de l'équipe au cours de la phase.
Le forfait au cours de la dernière journée de championnat de la phase entraîne la sanction suivante : application de la pénalité financière d'un forfait simple (frais de déplacement aller et retour) et rétrogradation de l'équipe de deux divisions.

II.118.5 - 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 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.118.6 - 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.

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 1er 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.
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 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).

II.125 - Attribution des titres et journée de barrages

A l'issue du déroulement des poules, une «journée des titres» et/ou de barrages peuvent être organisées. Ne peuvent disputer les titres et/ou barrages que des joueurs ayant participé à au moins deux rencontres dans la phase en cours dans cette équipe ou dans une équipe de n° supérieur et qualifiés pour cette équipe.
En cas d'égalité aux points-rencontre, aux manches et aux points-jeu entre deux équipes lors d'une rencontre du tableau, c'est le classement général de la division qui est pris en compte pour procéder au départage des deux équipes. La meilleure des deux équipes selon ce classement est déclarée vainqueur.

CHAPITRE 2
CHAMPIONNAT PRO A, PRO B

II.201 - Règlement spécifique

Le cahier des charges complet à respecter par les associations participantes au championnat Pro est diffusé dans un livret séparé en début de saison. Il regroupe notamment :

- la réglementation du présent chapitre avec ses modalités d'application ;
- le rappel des dispositions générales des règlements sportifs et du règlement administratif avec des explications complémentaires éventuelles ;
- les dispositions concernant le développement durable, les droits marketing, la communication, la promotion ;
- les préconisations techniques à respecter par les associations concernées par les diffusions («streaming»).

A. CAHIER DES CHARGES

II.211 - Principe

Pour inscrire une équipe en championnat Pro (Pro A et B messieurs et dames), les associations doivent satisfaire à un certain nombre de conditions et de critères qui s'évaluent, soit au cours de la saison précédente, soit au moment de l'engagement.

II.212 - Conditions de participation

Pour s'engager en championnat Pro, les associations doivent respecter les conditions suivantes :

- Avoir licencié avant la première journée de championnat les joueurs figurant sur la liste déposée ;
- Disposer, pour chaque équipe engagée, d'un juge-arbitre 1er degré (JA1) en activité, pouvant officier au moins sept fois par saison et licencié au titre de l'association ;
- Posséder un cadre technique diplômé d'État (DEJEPS ou DESJEPS) détenteur obligatoirement de la carte professionnelle d'éducateur sportif en règle ;
- Disposer d'un référent communication et d'un référent dédié à la saisie du score en direct («live-scoring») dont les noms seront communiqués avant le 1er septembre ;
- Utiliser un équipement classé (sauf délai accordé pour mise aux normes) ; un club qui accède au championnat Pro dispose d'une année pour se mettre en conformité avec les normes.

B. RÈGLES DU JEU

II.221 - Salle

L'association doit justifier de la présence d'un défibrillateur dans l'enceinte de l'installation sportive.
La salle de l'association qui reçoit doit être équipée d'une sonorisation.
Le sol utilisé pour les rencontres du championnat Pro doit être d'une couleur uniforme et agréée.

II.222 - Tenue de jeu

L'article 3.2.2.3 des règles du jeu est complété comme suit :
La dimension des lettres pour le nom des joueurs est de 4 cm maximum de haut et de 0,5 cm de large (largeur maximale du trait).
En début de saison, les équipes sont informées de la couleur des tenues de jeu adoptées par chaque équipe pour les rencontres à domicile. En cas de tenues similaires, il incombe à l'équipe visiteuse de changer de tenue en veillant également à ce que la couleur soit compatible avec la couleur de la balle et des arbitres.

II.223 - Publicités et inscriptions

L'article 3.2.5.10.2 des règles du jeu est modifié comme suit :
Sur le devant : Pas de restriction.
L'article 3.2.5.10.3 des règles du jeu est complété comme suit :
La dimension des lettres du nom du joueur figurant au dos de la chemisette est de 4 cm maximum de haut et de 0,5 cm de large.

II.224 - Séparations

L'association qui reçoit doit disposer de séparations qui ne seront utilisées que pour les rencontres du championnat Pro. Les séparations doivent être d'un même modèle et en excellent état.

II.225 - Conditions de jeu

L'article 3.2.3.1 des règles du jeu est complété comme suit :
Les dimensions minimales de l'aire de jeu sont de 14 m de long, 7 m de large et de 4,5 m de haut.
L'article 3.2.3.3 des règles du jeu est modifié comme suit :
800 lux au lieu de 500 ou 750 lux et 1000 lux au lieu de 500 ou 750 lux en cas de production TV.
L'article 3.2.3.6 des règles du jeu est complété comme suit :
La salle doit être totalement occultée ; aucune zone d'ombre ne doit subsister dans l'aire de jeu et sur la table.
L'article 3.2.3.7 est modifié comme suit pour le championnat de Pro A :
L'utilisation d'un revêtement de sol spécifique est obligatoire ; il doit être de couleur uniforme.

II.226 - Spécificité de l'aire de jeu

L'habillage sous le plateau de la table («showcourt») ne doit pas être de couleur blanche.

C. RÈGLEMENT ADMINISTRATIF

II.231 - Paiement des pénalités financières

Les pénalités financières relatives au championnat Pro 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-engagement de toutes les équipes de l'association, peuvent être décidées par la commission sportive fédérale Pro.

II.232 - Frais de juge-arbitrage des rencontres et d'arbitrage des parties

Lors de leur engagement, les associations doivent verser une caution et un montant forfaitaire pour les frais d'arbitrage et de juge-arbitrage. Les montants et les modalités de paiement sont fixés par la commission sportive fédérale.

II.233 - Union d'équipes

II.233.1 – Principes

Deux associations possédant chacune une équipe évoluant en championnat Pro A, Pro B Messieurs et Pro A, Pro B Dames peuvent, lorsque l'obligation vient d'un conseil régional, d'un conseil départemental, d'un établissement public de coopération intercommunale ou d'une commune, regrouper leurs équipes premières dans le but de participer au championnat Pro.

L'équipe nouvellement formée, appelée «Union d'équipes», sera composée exclusivement de licenciés des associations précitées, lesquels conserveront leur licence auprès de leur association d'origine.

II.233.2 – Conditions

Les associations souhaitant associer leurs équipes doivent appartenir à la même ligue.

Cette union d'équipes est soumise aux obligations financières prévues pour les équipes engagées en championnat Pro.

II.233.3 – Gestion de l'union

L'union d'équipes est gérée par une des deux associations choisie d'un commun accord entre elles au moment de la création.

II.233.4 – Durée de l'union

L'union d'équipes est constituée pour une durée d'un an. A la fin de la saison, une demande de renouvellement identique à la première demande d'union pourra être déposée auprès de la commission nationale des statuts et règlements.

II.233.5 – Procédure
L'union d'équipes doit être approuvée par l'instance dirigeante de chacune des deux associations (pièces à joindre à la demande).
La demande sera formulée sur un imprimé type comportant les renseignements relatifs à l'union d'équipes. Il devra être rempli et signé par les présidents des associations concernées et par le représentant de la collectivité demanderesse, avant la date de clôture des inscriptions au championnat par équipes. La demande d'union d'équipes Pro émise par les associations sera soumise à l'approbation de la commission nationale des statuts et règlements après avis de la commission sportive fédérale Pro.
Si nécessaire, des pièces supplémentaires pourront être demandées pour l'instruction de la demande.

II.234 – Joker médical
En cas d'indisponibilité d'au moins un mois pour raisons médicales ou pour maternité d'un joueur figurant en première position sur la liste déposée par l'association, la commission nationale des statuts et des règlements peut accorder une mutation exceptionnelle gratuite pour le recrutement d'un joueur.
La demande non nominative de joker médical doit être effectuée dans les 8 jours suivant la constatation initiale de l'indisponibilité du joueur.
La demande de mutation doit être accompagnée de la certification du médecin fédéral national précisant une indisponibilité d'au moins un mois du joueur provisoirement remplacé et nécessite l'accord préalable de la commission sportive fédérale Pro. Si nécessaire, des pièces supplémentaires pourront être demandées par le médecin fédéral national pour l'instruction de la demande.
Le joker médical ne doit pas être licencié dans une association ayant une équipe dans la division concernée par le joker médical.
Le nombre de points du joker médical doit être inférieur ou égal au joueur qu'il remplace.
Le classement pris en compte est le classement à la date de la demande de mutation (classement mensuel ou équivalence de classement).
Le classement pris en compte correspond au classement mondial lorsque le joueur est classé parmi les 150 premiers du classement mondial à la date de la demande de mutation.
Dans le cas contraire, le classement pris en compte est le classement national à la date de la demande de mutation, ou une équivalence de classement validée par la commission sportive fédérale Pro.
Le joueur recruté remplace le joueur indisponible sur la liste déposée par l'association pour la durée de l'indisponibilité.
Le joueur recruté ne peut participer qu'aux rencontres de l'équipe pour laquelle le joueur indisponible figurait sur la liste déposée par l'association.
Le joueur indisponible et le joueur recruté ne peuvent pas participer à une rencontre pour le compte d'une même journée.
La mutation du joueur recruté prend fin automatiquement dès que l'un des quatre cas suivants survient :

- le lendemain de la participation à une compétition organisée par la FFTT, l'ITTF, l'ETTU ou par une fédération affiliée à l'ITTF par le joueur indisponible ;
- le lendemain de la fin de la période d'indisponibilité indiquée par le médecin fédéral national ;
- le lendemain de la journée de championnat à la suite de laquelle l'équipe ne doit plus disputer de rencontre pour la saison sportive en cours ;

- sur décision de l'association ayant bénéficié du joker médical si le joueur indisponible n'a pas encore repris la compétition ; dans ce cas, l'association ne pourra plus bénéficier d'un joker médical pour le joueur indisponible jusqu'à la fin de la saison.

Le joueur recruté redevient automatiquement licencié dans l'association dans laquelle il était antérieurement licencié.
Le nombre de jokers médicaux dans une équipe n'est pas limité.
Lorsque la participation aux rencontres de classement (play-off et play-down) est liée au nombre de rencontres effectuées lors de la phase régulière, les participations du joueur indisponible et du joueur recruté se cumulent.
Il appartient aux associations de tenir compte des délais prévus dans les textes pour les mutations exceptionnelles.

II.235 - Règles de participation aux compétitions

II.235.1 – Participation aux compétitions de joueurs mutés
L'article II.608.2 du règlement administratif s'applique est complété comme suit :
Un joueur qui a obtenu une mutation exceptionnelle dans le cadre du joker médical peut participer au championnat Pro.

II.235.2 : Nombre de joueurs mutés dans une équipe
Les dispositions applicables sont celles énoncées par l'article II.610 du règlement administratif.

II.235.3 - Multi appartenance
La multi appartenance définie à l'article II.613 du règlement administratif est autorisée :

- en Pro A Messieurs, si les compétitions par équipes de clubs auxquelles les joueurs prennent part ne sont pas organisées par une fédération affiliée à l'ETTU.
- en Pro A Dames, pour deux joueuses uniquement inscrites sur la feuille de rencontre, si les compétitions par équipes de clubs auxquelles les joueuses prennent part ne sont pas organisées par une fédération affiliée à l'ETTU.
- en Pro B Messieurs, si les compétitions par équipes de clubs auxquelles les joueurs prennent part ne sont pas organisées par une fédération affiliée à l'ETTU, ou bien si un des deux clubs dans lequel le ou les joueurs sont licenciés ne dispute pas la coupe d'Europe (Champion's League, ETTU Cup ou Trophy Cup).
- en Pro B Dames, pour deux joueuses uniquement inscrites sur la feuille de rencontre, si les compétitions par équipes de clubs auxquelles les joueuses prennent part ne sont pas organisées par une fédération affiliée à l'ETTU, ou bien si un des deux clubs dans lequel la ou les joueuses sont licenciées ne dispute pas la coupe d'Europe (Champion's League, ETTU Cup ou Trophy Cup).

II.235.4 – Prêt de joueur en championnat Pro
Seul un joueur licencié depuis au moins une saison complète dans un club évoluant en championnat Pro et ayant un classement lui permettant de jouer à ce niveau est concerné par ce sujet.
Le joueur reste licencié dans son association d'origine et avec laquelle il continue de participer aux compétitions individuelles.
Il est prêté pour disputer le championnat de France par équipes dans une équipe d'une association évoluant au début de la saison dans une division inférieure à celle de l'équipe 1 de l'association du joueur prêté mais supérieure à celle de son équipe 2.
Le prêt se fait pour la totalité de la saison sportive et est renouvelable une fois. Il doit être concrétisé par un contrat signé entre les trois parties précisant notamment les motifs du prêt, le caractère non lucratif du prêt, la responsabilité de chaque structure à l'égard du joueur.
La demande sera formulée sur un imprimé type comportant les renseignements relatifs au prêt de joueur (contrat à joindre à la demande) et adressée à la FFTT avant le 15 août.
Le droit administratif de prêt, fixé par le Conseil fédéral, doit être payé suivant les modalités définies par la commission nationale des statuts et règlements.
L'accord du prêt du joueur est du ressort de la commission nationale des statuts et règlements après avis de la commission sportive fédérale Pro.
Le joueur n'a pas le statut de muté.

II.236 - Sociétés sportives

Une association participant au championnat de Pro peut créer une société sportive pour l'emploi des sportifs licenciés dans son association et/ou pour la gestion de ses activités payantes dans les conditions du code du sport.
Les modalités sont définies aux articles I.801 à I.803 du règlement administratif.

D. RÈGLEMENTS SPORTIFS

II.241 - Généralités

II.241.1 - Date et heure des rencontres
Les modalités sont définies chaque saison par la commission sportive fédérale Pro.

II.241.2 - Ouverture de salle
Sous réserve que le club visiteur prévienne le club qui reçoit, ce dernier doit garantir à l'équipe visiteuse un accès à des installations d'entraînement adaptées avant la rencontre, selon les modalités suivantes :

- Si l'équipe visiteuse arrive la veille d'une rencontre, elle doit pouvoir disposer d'une salle (la salle de compétition ou une salle d'entraînement du club) jusqu'à 19h30 au plus tard.
- Si l'équipe visiteuse arrive la veille au soir après 19h30 ou le jour même, elle doit pouvoir accéder à une salle d'entraînement à partir de 9h30, puis bénéficier d'un accès à la salle de compétition dans les conditions de jeu identiques à celles de la rencontre, au minimum 2h30 avant l'horaire prévu de la présentation des équipes.

II.241.3 - Classement des équipes dans une poule
Le classement s'effectue en appliquant l'article I.202.1 des règlements sportifs (cas de l'arrêt de la rencontre au score acquis).

II.242 - Règles de qualification des joueurs

II.242.1 - Composition de la liste des joueurs
Les associations participant au championnat Pro doivent présenter une liste de quatre ou cinq joueurs pour le 1er septembre. Les classements sont décrits dans chaque partie dédiée aux quatre divisions. Les joueurs sont numérotés au sein de la liste de 1 à 4 (ou de 1 à 5) dans l'ordre décroissant de leur classement.
Cette liste est remise à jour lors de la publication du classement officiel pour la deuxième phase. Trois joueurs au moins doivent être considérés comme non étrangers en championnat par équipes à la date du dépôt de la liste au 1er septembre.
Aucune mutation n'est accordée à ces joueurs après le dépôt de la liste.
Un joueur muté ne peut figurer sur la liste déposée que si sa mutation a été accordée par la commission nationale des statuts et règlements.
En cas d'arrivée d'un joueur muté avant le 1er novembre de la saison en cours, celui-ci peut être inscrit en remplacement d'un des joueurs de la liste initialement déposée.
Les listes déposées ne peuvent plus être modifiées à partir du 1er novembre, sauf pour le remplacement d'un joueur indisponible par un joker médical.

II.242.2 – 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 composition d'équipe fictive, en respectant les règles spécifiques de brûlage. Cette composition est libre et doit être envoyée la veille de la rencontre.

II.242.3 - Participation des joueurs et des joueuses
Du 1er juillet au 31 octobre : pendant cette période, un joueur français ou étranger, licencié dans une association étrangère et en France peut disputer une rencontre dans le championnat Pro que s'il n'a pas participé à un championnat par équipe de clubs à l'étranger entre sa première participation au championnat Pro et le 31 octobre.
Du 1er novembre au 30 juin : pendant cette période, un joueur français ou étranger, licencié dans une association étrangère et en France peut disputer une rencontre dans le championnat Pro que s'il n'a pas participé à un championnat par équipe de clubs à l'étranger depuis le 1er novembre.
Lorsqu'un joueur dispute une rencontre du championnat Pro :
- Il ne peut pas jouer à la même date dans une autre équipe de l'association ;
- Il ne peut pas jouer au titre de la même journée dans une autre équipe de l'association.

Un joueur figurant sur la liste de l'équipe 1 du championnat Pro messieurs ne peut participer qu'aux rencontres de l'équipe 1 ou 2 messieurs de l'association (sous réserve des restrictions complémentaires propres à chaque division).
Une joueuse figurant sur la liste de l'équipe 1 du championnat Pro dames ne peut participer qu'aux rencontres de l'équipe 1 ou 2 dames de l'association (sous réserve des restrictions complémentaires propres à chaque division).

Une joueuse figurant sur la liste de l'équipe 2 du championnat Pro B dames ne peut participer qu'aux rencontres de l'équipe 1, 2 ou 3 dames de l'association (sous réserve des restrictions complémentaires propres à chaque division).
Un joueur figurant sur la liste de l'équipe 1 du championnat Pro 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 quatre rencontres au moins dans la phase servant de référence pour la qualification à la journée des titres ou barrages.
Une joueuse figurant sur la liste de l'équipe 2 du championnat Pro B dames ne peut participer aux rencontres de barrages ou de titres avec l'équipe 3 de l'association que si elle a participé au préalable à quatre rencontres au moins dans la phase servant de référence pour la qualification à la journée des titres ou barrages.
Pour les joueurs ne figurant pas sur une liste du championnat Pro, les règles du brûlage définies à l'article II.112 des règlements sportifs leur sont applicables.

II.243 - Déroulement des rencontres

II.243.1 – Formule de la compétition
Les trois joueurs de l'équipe qui reçoit sont désignés par A, B, C.
Les trois joueurs de l'équipe visiteuse sont désignés par X, Y, Z.
La rencontre se dispute sur une table.
L'ordre des parties est : AY - BX - CZ - AX – BY.
Un point est attribué par partie gagnée.
Les points rencontre attribués correspondent aux points-parties. Un point-rencontre supplémentaire est attribué à l'équipe ayant gagné la rencontre.
Les équipes doivent être complètes.

II.243.2 – Juge-arbitrage des rencontres et arbitrage des parties
Les cadres de l'arbitrage (juge-arbitre et arbitre) sont des arbitres nationaux désignés par la commission fédérale d'arbitrage et licenciés dans une association autre que celles des deux équipes concernées.

II.243.3 - Déroulement d'une partie avec des ramasseurs de balles
L'usage du multi-balls est obligatoire pour les divisions suivantes : Pro A Messieurs et Pro A Dames. Elle est préconisée pour les divisions suivantes :Pro B Messieurs et Pro B Dames. En cas de non-respect de cette obligation lors d'une partie, le juge-arbitre devra le mentionner explicitement dans son rapport.

II.243.4 - Présentation des équipes
La présentation des équipes doit débuter 10 minutes avant l'heure fixée pour le début de la rencontre.

II.243.5 – Établissement de la feuille de rencontre
La feuille de rencontre électronique pour la gestion des rencontres (GIRPE) est obligatoirement utilisée. Elle est préparée par l'association qui reçoit avant le début de la rencontre. Chaque capitaine doit remettre au juge-arbitre 45 minutes avant le début de la rencontre la feuille de composition d'équipe. Un quatrième joueur peut figurer sur la feuille de composition d'équipe.

Un joueur non inscrit sur la liste déposée en début de saison peut figurer sur la feuille de rencontre dès lors qu'il répond aux critères de classement demandés.
Le quatrième joueur peut entrer en cours de rencontre après la troisième partie.
Ce remplacement doit être annoncé par le capitaine au juge-arbitre à la fin de la troisième partie. Le joueur remplacé ne peut plus disputer de partie pour cette rencontre.

II.243.6 – Score en direct
L'association qui reçoit doit assurer la saisie du score en direct («live scoring») pendant toute la durée de la rencontre.

II.243.7 – Pause
Une pause obligatoire de 15 minutes maximum doit être respectée entre la deuxième et la troisième partie.

II.243.8 – Transmission des résultats
A la fin de la rencontre après blocage de la feuille de rencontre dans GIRPE par le juge-arbitre, l'association qui reçoit remonte la feuille dans SPID.

E. PRO A MESSIEURS

II.251 - Composition de la liste des joueurs

Chaque club engagé en Pro A Messieurs doit déclarer une liste de cinq joueurs minimum avant le 31 août de la saison en cours.
Des modifications de cette liste sont autorisées jusqu'au 31 octobre, uniquement dans le cadre de mutations exceptionnelles.
Les trois premiers joueurs de la liste doivent être les trois joueurs les mieux classés du club et figurer parmi les 150 premiers du classement national.
Les joueurs classés 4e, 5e et suivants peuvent figurer jusqu'à la 250e place du classement national.
Chaque club dispose, une fois par phase, de la possibilité d'aligner un joueur licencié au club avant la première journée et classé dans les 300 premiers du classement national.

II.252 - Règles spécifiques de participation

Seuls peuvent figurer sur la feuille de rencontre les joueurs :
- considérés comme étrangers en championnat par équipes et classés de 1 à 150 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 150 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 151 à 250.

Le joueur n°1 de la liste ne peut jouer qu'en Pro A messieurs.
Dans le cas d'une liste de 5 joueurs, seuls 2 joueurs parmi les n°2, n°3, n°4, n°5 peuvent descendre en équipe 2 par journée.

Pour disputer les play-off et les play-down, les joueurs n° 1, n° 2 et n° 3 doivent avoir participé à au moins 9 rencontres de la phase régulière dans cette équipe. La présence effective sur la chaise (en tant que joueur désigné) est comptabilisée comme une participation, dès lors que cette désignation est notifiée par le juge-arbitre de la rencontre.

II.253 - Déroulement sportif

II.253.1 – Phase régulière

Elle comprend une poule de 10 équipes ; elle se déroule sous forme de rencontres aller-retour (18 rencontres). A l'issue des 18 journées, un classement de 1 à 10 est établi.
A titre exceptionnel, et en vue de la réforme du championnat Pro qui entrera en vigueur lors de la saison 2027-2028, il n'y aura pas de descente de la Pro A messieurs vers la Pro B messieurs à l'issue de la saison 2026/2027.

II.253.2 – Play-off

A l'issue de la phase régulière, les équipes classées de 1 à 4 disputent les demi-finales en rencontres aller-retour.
Les équipes vainqueures des demi-finales s'affrontent ensuite en finale unique.
Toutes les places sont jouées.
Le vainqueur de la finale est champion de France de Pro A messieurs.

F. PRO B MESSIEURS

II.261 - Composition de la liste des joueurs

Chaque club engagé en Pro B Messieurs doit déclarer une liste de cinq joueurs minimum avant le 31 août de la saison en cours.
Des modifications de cette liste sont autorisées jusqu'au 31 octobre, uniquement dans le cadre de mutations exceptionnelles.
Les trois premiers joueurs de la liste doivent être les trois joueurs les mieux classés du club et figurer parmi les 250 premiers du classement national.
Les joueurs classés 4e, 5e et suivants peuvent figurer jusqu'à la 350e place du classement national.
Chaque club dispose, une fois par phase, de la possibilité d'aligner un joueur licencié au club avant la première journée et classé dans les 500 premiers du classement national.

II.262 - Règles spécifiques de participation

Seuls peuvent figurer sur la feuille de rencontre les joueurs :

- considérés comme étrangers en championnat par équipes et classés de 1 à 350 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 350 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 251 à 350.

Le joueur n°1 de la liste ne peut jouer qu'en Pro B messieurs.
Dans le cas d'une liste de 5 joueurs, seuls 2 joueurs parmi les n°2, n°3, n°4, n°5 peuvent descendre en équipe 2 par journée.

Pour disputer les play-off et les play-down, les joueurs n°1, n°2 et n°3 doivent avoir participé à au moins 6 rencontres de la phase régulière dans cette équipe.
La présence effective sur la chaise (en tant que joueur désigné) est comptabilisée comme une participation, dès lors que cette désignation est notifiée par le juge-arbitre de la rencontre.

II.263 - Déroulement sportif

II.263.1 – Phase régulière
Elle comprend une poule de 12 équipes ; elle se déroule sous forme de rencontres aller (11 rencontres). A l'issue des 11 journées, un classement de 1 à 12 est établi.

II.263.2 – Play-off
A l'issue de la phase régulière, les équipes classées de 1 à 6 disputent les quarts de finale, demi-finales et finale en rencontres aller-retour.
Toutes les places sont jouées.
Le vainqueur est champion de France de Pro B messieurs. Avec le finaliste des play-off, il accède à la Pro A Messieurs.

II.263.3 – Play-down
A l'issue de la phase régulière, les équipes classées de 7 à 12 disputent les quarts de finale, demi-finales et finale en rencontres aller-retour.
Toutes les places sont jouées.
A l'issue des play-down, les équipes classées de 7 à 10 se maintiennent en Pro B ; les équipes classées 11e et 12e descendent en nationale 1 messieurs.

G. PRO A DAMES

II.271 - Composition de la liste des joueuses

Chaque club engagé en Pro A Dames doit déclarer une liste de cinq joueuses minimum avant le 31 août de la saison en cours.
Des modifications de cette liste sont autorisées jusqu'au 31 octobre, uniquement dans le cadre de mutations exceptionnelles.
Les trois premières joueuses de la liste doivent être les trois mieux classées du club et figurer parmi les 150 premières du classement national.
Les joueuses classées 4e, 5e et suivantes peuvent figurer jusqu'à la 250e place au classement national.
Chaque club dispose, une fois lors de la phase régulière, de la possibilité d'aligner une joueuse licenciée au club avant la première journée et classée dans les 300 premières du classement national. Cette joueuse est considérée comme joker.

II.272 - Règles spécifiques de participation

Seules peuvent figurer sur la feuille de rencontre les joueuses :

- considérées comme étrangères en championnat par équipes et classées de 1 à 150 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 considérées comme étrangères en championnat par équipes et classées de 1 à 150 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'une joueuse par équipe classée de 151 à 250.

La joueuse n°1 de la liste ne peut jouer qu'en Pro A dames.
Dans le cas d'une liste de 5 joueuses, seules 2 joueuses parmi les n°2, n°3, n°4, n°5 peuvent descendre en équipe 2 par journée.
Lorsque l'association possède une équipe 2 en Pro B dames, les joueuses n°1, n°2 et n°3 ne peuvent jouer qu'en Pro A dames.
Pour disputer les play-off et les play-down, les joueuses n°1, n°2 et n°3 doivent avoir participé à au moins 6 rencontres de la phase régulière dans cette équipe.
La présence effective sur la chaise (en tant que joueur désigné) est comptabilisée comme une participation, dès lors que cette désignation est notifiée par le juge-arbitre de la rencontre.
Les joueuses qui ne peuvent justifier de la participation à au moins 6 rencontres de la phase régulière, pour cause de grossesse, peuvent disputer les play-off et les play-down, sous réserve de pouvoir présenter la certification du médecin fédéral national précisant une indisponibilité d'au moins deux mois de la joueuse, sur une période comprise entre la première et la dernière rencontre de la phase régulière.

II.273 - Déroulement sportif

II.273.1 – Phase régulière

Elle comprend une poule de 12 équipes ; elle se déroule sous forme de rencontres aller (11 rencontres). A l'issue des 11 journées, un classement de 1 à 12 est établi.

II.273.2 – Play-off

Lors de la saison 2026-2027, à l'issue de la première phase régulière, les équipes classées de 1 à 6 disputent les quarts de finale et demi-finales en rencontres aller-retour. La finale se dispute en une rencontre unique, sur un site désigné par l'organisateur. L'équipe vainqueur est sacrée championne de France de Pro A dames.
À compter de la saison 2027-2028, à l'issue de la première phase régulière, l'équipe finissant première est qualifiée directement pour les demi-finales. Les équipes classées de 2 à 7 disputent les quarts de finale. Les vainqueurs de ces trois rencontres disputent avec l'équipe ayant terminée première de la phase régulière les demi-finales. La finale se dispute en une rencontre unique, sur un site désigné par l'organisateur. L'équipe vainqueur est sacrée championne de France de Pro A dames.

II.273.3 - Play-down
A l'issue de la phase régulière, les équipes classées de 7 à 12 sont qualifiées disputent les quarts de finale, demi-finales et finale. Les rencontres se jouent en rencontres aller-retour. Toutes les places sont jouées.
L'équipe classée dernière descend en Pro B dames.

H. PRO B DAMES

II.281 - Composition de la liste des joueuses

Chaque club engagé en Pro B Dames doit déclarer une liste de cinq joueuses minimum avant le 31 août de la saison en cours.
Des modifications de cette liste sont autorisées jusqu'au 31 octobre, uniquement dans le cadre de mutations exceptionnelles.
Les trois premières joueuses de la liste doivent être les trois joueuses les mieux classées du club et figurer parmi les 250 premières du classement national.
Les joueuses classées 4e, 5e et suivantes doivent posséder au minimum 1500 points.
Chaque club dispose, une fois par phase, de la possibilité d'aligner une joueuse licenciée au club avant la première journée de championnat et possédant au minimum 1400 points. Cette joueuse est considérée comme joker.

II.282 - Règles spécifiques de participation

Seules peuvent figurer sur la feuille de rencontre les joueuses classées 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.
La joueuse n°1 de la liste ne peut jouer qu'en Pro dames.
Dans le cas d'une liste de 5 joueuses, seules 2 joueuses parmi les n°2, n°3, n°4, n°5 peuvent descendre en équipe 2 par journée (ou en équipe 3 si l'équipe de Pro B dames est l'équipe 2).
Lorsque l'association possède une équipe en Pro A dames, les joueuses n°1, n°2 et n°3 de la liste de Pro A dames ne peuvent pas jouer en Pro B dames.

II.283 - Déroulement Sportif

Elle comprend une poule de 8 équipes ; elle se déroule sous forme de rencontres aller-retour (14 rencontres). A l'issue des 14 journées, un classement de 1 à 8 est établi.
L'équipe classée première est championne de Pro B dames et accède à la Pro A dames.
L'équipe classée dernière descend en nationale 1 dames.

CHAPITRE 3
CHAMPIONNAT NATIONAL DISPOSITIONS COMMUNES

II.301 - Conditions de participation

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

a) mettre à disposition avant la 1re journée, pour chaque équipe engagée, un juge-arbitre 1er degré (JA1) en activité pouvant officier au moins sept fois par saison et licencié au titre de l'association ; lorsqu'une association ne peut plus remplir cette obligation, elle a un an, de date à date, à partir de l'absence de celui-ci, pour se mettre en conformité et est exemptée de la pénalité financière ;

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 1er 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).

Le non-respect des conditions de participation à une division entraîne l'application d'une pénalité financière.

II.302 - 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.303 - Frais de juge-arbitrage des rencontres et d'arbitrage des parties

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.

II.304 - Formule de la compétition
Équipes de quatre joueurs en un groupe unique (voir l'article I.203.3.1).

II.305 - Nombre d'équipes par poule
Poules de huit équipes.

II.306 - Nombre de rencontres par semaine
Une rencontre par semaine.

II.307 - Participation des féminines
Les féminines peuvent participer au championnat masculin. Elles doivent satisfaire au classement minimum prévu pour chaque division.

II.308 - 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.309 - Equipe incomplète
Les équipes doivent être complètes.

II.310 - Nombre d'équipes d'un même club par poule
Une seule équipe d'un même club par poule.

II.311 - Nombre de phases
Deux phases.

II.312 - 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.

CHAPITRE 4
CHAMPIONNAT NATIONAL 1, 2, 3 MESSIEURS

II.401 - Nationale 1 Messieurs

II.401.1 - Composition de la division

Lors de la première phase, la nationale 1 messieurs comprend trente-deux équipes réparties dans quatre poules de huit équipes.
Lors de la deuxième phase, la nationale 1 A messieurs et la nationale 1 B messieurs comprennent chacune seize équipes réparties dans deux poules de huit équipes.

II.401.2 - Déroulement de la première phase

A l'issue des sept journées :
- les équipes classées 1re, 2e, 3e et 4e se maintiennent en nationale 1 messieurs et sont placées dans les deux poules de nationale 1 A (soit 16 équipes) ;
- les équipes classées 5e et 6e se maintiennent en nationale 1 messieurs et sont placées dans les deux poules de nationale 1 B (soit 8 équipes) ;
- les équipes classées 7e et 8e 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 1re et 2e de nationale 1 A messieurs disputent la «journée des titres» dans une poule de 4 équipes ; le vainqueur est champion de France de nationale 1 messieurs ;
- les équipes classées 3e, 4e, 5e, 6e, 7e et 8e de nationale 1 A messieurs se maintiennent en nationale 1 messieurs (soit 12 équipes) ;
- les équipes classées 1re, 2e, 3e et 4e de nationale 1 B messieurs se maintiennent en nationale 1 messieurs (soit 8 équipes) ;
- les équipes classées 5e, 6e, 7e et 8e de nationale 1 B messieurs 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

Les deux premiers de la journée des titres de nationale 1 messieurs accèdent en Pro B, sous réserve de respecter la condition suivante: une association ne peut être représentée au maximum que par une seule équipe masculine dans le championnat de Pro A et de Pro B Messieurs.

Uniquement pour la saison 2026-2027 :
Les quatre équipes qualifiées pour la journée des titres de nationale 1 messieurs accèdent en Pro B, sous réserve de respecter la condition suivante : une association ne peut être représentée au maximum que par une seule équipe masculine dans le championnat de Pro A et de Pro B Messieurs.

II.401.5 - Règles spécifiques de participation
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 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 1re accèdent à la nationale 1 B messieurs (soit 8 équipes) ;
- les équipes classées 2e, 3e, 4e, 5e et 6e se maintiennent en nationale 2 messieurs (soit 40 équipes) ;
- les équipes classées 7e et 8e 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 1re (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 2e, 3e, 4e, 5e, et 6e se maintiennent en nationale 2 messieurs (soit 40 équipes) ;
- les équipes classées 7e et 8e 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
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 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 1re accèdent à la nationale 2 messieurs (soit 16 équipes) ;
- les équipes classées 2e, 3e, 4e, 5e et 6e se maintiennent en nationale 3 messieurs (soit 80 équipes) ;
- les équipes classées 7e et 8e descendent au niveau régional (soit 32 équipes) ;
- dans tous les cas, le dernier d'une poule descend dans la division inférieure.
- les équipes classées 1re et 2e 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 ayant une licence compétition ;
- une montée supplémentaire aux deux ligues suivantes ayant, à la fin de la saison écoulée, le plus grand nombre de joueurs masculins licenciés ayant une licence compétition.

En cas de place vacante, elle est mise à la disposition de la commission sportive fédérale

II.403.3 - Déroulement de la deuxième phase

A l'issue des sept journées :

- les équipes classées 1re (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 2e, 3e, 4e, 5e, et 6e se maintiennent en nationale 3 messieurs (soit 80 équipes) ;
- les équipes classées 7e et 8e descendent au niveau régional (soit 32 équipes) ;
- dans tous les cas, le dernier d'une poule descend dans la division inférieure ;
- les équipes classées 1re et 2e 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 ayant une licence compétition ;
- une montée supplémentaire aux deux ligues suivantes ayant, à la fin de la saison écoulée, le plus grand nombre de joueurs masculins licenciés ayant une licence compétition.

En cas de place vacante, elle est mise à la disposition de la commission sportive fédérale.

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 être qualifiés pour disputer la rencontre.

CHAPITRE 5
CHAMPIONNAT NATIONAL 1 ET 2 DAMES

II.501 - Nationale 1 Dames

II.501.1 - Composition de la division

La nationale 1 dames comprend vingt-quatre équipes réparties dans trois poules de huit équipes.

II.501.2 - Déroulement de la première phase

A l'issue des sept journées :

- les équipes classées 1re, 2e, 3e, 4e, 5e et 6e se maintiennent en nationale 1 dames (soit 18 équipes) ;
- les équipes classées 7e et 8e descendent en nationale 2 A dames (soit 6 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 des sept journées :
- les équipes classées 1re se rencontrent lors de la «journée des titres» ; l'équipe gagnante est championne de France de nationale 1 dames ;
- les équipes classées 2e, 3e, 4e, 5e, 6e se maintiennent en nationale 1 dames (soit 15 équipes) ;
- les équipes classées 7e et 8e descendent en nationale 2 dames (soit 6 équipes).

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

II.501.4 - Accession en Pro B
L'équipe championne de France de nationale 1 dames accède à la Pro B, sous réserve de respecter la condition suivante : une association ne peut être représentée au maximum que par une seule équipe féminine dans le championnat de Pro B Dames.

II.501.5 - Règles spécifiques de participation
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 être qualifiées pour disputer la rencontre.

II.502 - Nationale 2 Dames

II.502.1 - Composition de la division
La nationale 2 dames comprend 48 équipes réparties dans 6 poules de 8 équipes.

II.502.2 - Déroulement de la première phase
A l'issue des sept journées :
- les équipes classées 1re accèdent à la nationale 1 (soit 6 équipes) ;
- les équipes classées 2e, 3e et 4e se maintiennent en nationale 2 dames et sont placées dans les trois poules de nationale 2 A (soit 18 équipes) ;
- les équipes classées 5e et les 5 meilleures 6es selon l'article II.109 se maintiennent en nationale 2 dames et sont placées dans les trois poules de nationale 2 B (soit 11 équipes) ;
- l'équipe la moins bien classée des 6es selon l'article II.109 et les équipes classées 7e et 8e descendent en division inférieure (soit 13 équipes).

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 1res et 2e de la nationale 2 A (soit 6 équipes) accèdent à la nationale 1. Seules les équipes classées 1re se rencontrent lors de la «journée des titres» dans une poule unique. L'équipe gagnante est championne de France de nationale 2 dames ;
- les équipes classées 3e, 4e, 4e, 5e, 6e, 7e et 8e se maintiennent en nationale 2 dames (soit 18 équipes) ;
- les équipes classées 1res, 2e, 3e et les 2 meilleures 4e selon l'article II.109 de la nationale 2 B se maintiennent en nationale 2 dames (soit 11 équipes) ;
- l'équipe la moins bien classée des 4es selon l'article II.109 et les équipes classées 8e, 5e, 6e, 7e et 8e de la nationale 2 B descendent en division inférieure (soit 13 équipes) ;

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

II.502.4 - Règles spécifiques de participation
Au moins deux 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 être qualifiées pour disputer la rencontre.

CHAPITRE 6
CHAMPIONNATS RÉGIONAUX ET DÉPARTEMENTAUX

II.601 - Formules régionales
Application de l'article I.203.3.1 sans possibilité de dérogation sauf pour la dernière division régionale s'il n'y a pas de championnat départemental.

II.602 - Formules départementales
Pour les divisions départementales tant en championnat masculin qu'en championnat féminin, le comité directeur du département définit avant le début de la saison la formule de la compétition (l'article I.203 donne les exemples les plus utilisés de formules de compétition). Des ajustements de la formule peuvent être effectués avant le début de la deuxième phase.

II.603 - 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 conseil de ligue ou comité directeur 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) ; le non-respect des conditions de participation à une division entraîne l'application d'une pénalité financière.
Pour chaque division régionale ou départementale tant en championnat masculin qu'en championnat féminin, le conseil de ligue ou le comité directeur du département définit avant le début de la saison les modalités de la compétition :
- montant de la caution et modalités de paiement ;
- 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 : les féminines sont autorisées à

participer au championnat masculin, sous réserve de satisfaire éventuellement certaines conditions à définir par l'organe dirigeant de l'échelon concerné (conseil de ligue ou le comité directeur du département) 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.
- 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 1re est championne de la division.

II.604 - 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.

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 1er tour, l'équipe n°2 est exempte au 2e 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 1er tour, va chez l'équipe n°7 au 2e tour. Au 8e tour, l'équipe n°8 reçoit l'équipe n°1.

Tableau pour six équipes

Tour «Aller»	Ordre des rencontres			Tour «Retour»
1er	1-6	2-5	3-4	6e
2e	5-1	4-2	6-3	7e
3e	1-4	3-2	5-6	8e
4e	3-1	2-6	4-5	9e
5e	1-2	5-3	6-4	10e

Équipes jouant alternativement chez elles ou à l'extérieur : 1 et 4.
Équipes 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»	Ordre des rencontres				Tour «Retour»
1er	1-8	2-7	3-6	4-5	8e
2e	7-1	6-2	5-3	8-4	9e
3e	1-6	2-5	3-4	8-7	10e
4e	5-1	4-2	3-8	6-7	11e
5e	1-4	2-3	7-5	8-6	12e
6e	3-1	2-8	4-7	5-6	13e
7e	1-2	7-3	6-4	8-5	14e

Équipes jouant alternativement chez elles ou à l'extérieur : 1 et 5
Équipes 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»	Ordre des rencontres					Tour «Retour»
1er	1-10	2-9	3-8	4-7	5-6	10e
2e	9-1	8-2	7-3	6-4	10-5	11e
3e	1-8	2-7	3-6	4-5	10-9	12e
4e	7-1	6-2	5-3	4-10	8-9	13e
5e	1-6	2-5	3-4	9-7	10-8	14e
6e	5-1	4-2	3-10	6-9	7-8	15e
7e	1-4	2-3	9-5	8-6	10-7	16e
8e	3-1	2-10	4-9	5-8	6-7	17e
9e	1-2	9-3	8-4	7-5	10-6	18e

Équipes jouant alternativement chez elles ou à l'extérieur : 1 et 6.
Équipes 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»	Ordre des rencontres						Tour «Retour»
1er	1-12	2-11	3-10	4-9	5-8	6-7	12e
2e	11-1	10-2	9-3	8-4	7-5	12-6	13e
3e	1-10	2-9	3-8	4-7	5-6	12-11	14e
4e	9-1	8-2	7-3	6-4	5-12	10-11	15e
5e	1-8	2-7	3-6	4-5	11-9	12-10	16e
6e	7-1	6-2	5-3	4-12	8-11	9-10	17e
7e	1-6	2-5	3-4	10-8	11-7	12-9	18e
8e	5-1	4-2	3-12	6-11	7-10	8-9	19e
9e	1-4	2-3	9-7	10-6	11-5	12-8	20e
10e	3-1	2-12	4-11	5-10	6-9	7-8	21e
11e	1-2	11-3	10-4	9-5	8-6	12-7	22e

Équipes jouant alternativement chez elles et à l'extérieur : 1 et 7.
Équipes 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 - Inscriptions
Les inscriptions se font pour l'ensemble des tours tout en permettant de s'inscrire pour chaque tour. Les joueurs qui s'engagent après la date limite fixée pour le 1er tour sont incorporés en fonction de leur dernier classement officiel selon les décisions de la commission sportive de l'échelon compétent.

III.102 - 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.103 - 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.104 - 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.105 - 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 précédant sous réserve que la place qu'il occupait dans le groupe quitté lui permette de se maintenir dans son nouveau groupe.

III.106 - 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 lequel elle était qualifiée.

III.107 - Repêchage
En cas d'égalité aux points, pour un repêchage, l'avantage est donné au joueur le plus jeune.

III.108 - 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 100 commence en nationale 1.
Tout joueur ayant un classement national égal ou inférieur à 150 commence en nationale 1
Le choix est cependant laissé au joueur ou joueuse de commencer en nationale 1 ou 2.

III.109 - Abandon

Tout joueur ne disputant pas une 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.

III.110 - 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.111 - Suspension

Un joueur suspendu n'est pas considéré comme forfait.
Il est maintenu (éventuellement en surnombre) dans sa division pour le tour suivant.

III.112 - 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.

III.113 - Forfaits

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.
b) Pour un 1er forfait, excusé et justifié entrant dans la liste des absences à justifier définie par la commission sportive compétente, le joueur est maintenu dans la division. Pour les autres forfaits excusés, le joueur descend d'une division.
Pour un 1er forfait non excusé, le joueur est exclu de l'épreuve pour la saison. Pour un 2e forfait, si le 1er forfait était excusé et justifié, le joueur descend d'une division, sinon il est exclu de l'épreuve.
Cette disposition ne s'applique pas à la nationale 1.

c) 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 maintien ou cette incorporation peut s'effectuer en surnombre.
d) Tout joueur exclu 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.

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, juniors garçons et cadets de la saison précédente ;
- les demi-finalistes des championnats de France minimes garçons, juniors filles, cadettes et minimes filles de la saison précédente ;
- les 2 premiers des tableaux seniors A, messieurs et dames, de chaque tour du critérium fédéral nationale 1 de la saison précédente ;
- les 4 meilleurs cadets, cadettes, juniors garçons et filles aux points licence ;
- les 6 joueurs ou joueuses terminant 1er du dernier tour des groupes de nationale 2 des tableaux seniors, juniors et cadets s'ils restent dans la même catégorie ;
- les 8 joueurs du tableau seniors messieurs et 4 joueurs ou joueuses pour les autres tableaux bénéficiant d'une invitation de la direction technique nationale ;
- complétés par le classement aux points du critérium fédéral de nationale 1 de la saison précédente pour tous les tableaux ;
- complétés par le classement aux points licence de la 1re phase pour les minimes / benjamins sélectionnés pour jouer les tableaux cadets ou cadettes.

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 :

Tableaux	Seniors	Juniors	Cadets (1)
Messieurs	68	46	36
Dames	38	30	28

(1) dont au minimum 8 minimes/ benjamins garçons et 6 minimes/benjamines filles hors invitation de la direction technique nationale

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

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 douze tableaux (âge au 1er janvier de la saison en cours).

MESSIEURS :
- tableau SMA - Seniors messieurs A : sans condition d'âge (à concurrence de 24 joueurs) ;
- tableau SMB - Seniors messieurs B : sans condition d'âge (à concurrence de 72 joueurs) ;
- tableau JGA - Juniors garçons A : joueurs de - de 19 ans (à concurrence de 16 joueurs) ;
- tableau JGB - Juniors garçons B : joueurs de - de 19 ans (à concurrence de 64 joueurs) ;
- tableau CGA - Cadets A : joueurs de - de 15 ans (à concurrence de 16 joueurs) ;
- tableau CGB - Cadets B : joueurs de - de 15 ans (à concurrence de 48 joueurs).

DAMES :
- tableau SDA - Seniors dames A : sans condition d'âge (à concurrence de 24 joueuses) ;
- tableau SDB - Seniors dames B : sans condition d'âge (à concurrence de 36 joueuses) ;
- tableau JFA - Juniors filles A : joueuses de - de 19 ans (à concurrence de 16 joueuses) ;
- tableau JFB - Juniors filles B : joueuses de - de 19 ans (à concurrence de 48 joueuses) ;
- tableau CFA - Cadettes A : joueuses de - de 15 ans (à concurrence de 16 joueuses) ;
- tableau CFB - Cadettes B : joueuses de - de 15 ans (à concurrence de 40 joueuses).

Si le nombre d'inscrits pour une catégorie d'âge est inférieur à 32 joueurs, les tableaux A et B sont fusionnés en un seul tableau.

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

- le tableau SMA est constitué :
  . des 8 premiers du tableau SMA du tour précédent ;
  . des 6 premiers du tableau SMB du tour précédent ;
  . des 10 meilleurs aux points du dernier classement mensuel de référence déterminé par la commission sportive fédérale et publié sur le calendrier national.
- le tableau SDA est constitué :
  . des 8 premières du tableau SDA du tour précédent ;
  . des 3 premières du tableau SDB du tour précédent ;
  . des 13 meilleures aux points du dernier classement mensuel de référence déterminé par la commission sportive fédérale et publié sur le calendrier national.

- les tableaux JFA, JGA et CGA sont constitués :
  . des 4 premiers du tableau A de la catégorie du tour précédent ;
  . des 4 premiers du tableau B de la catégorie du tour précédent ;
  . des 8 meilleurs aux points du dernier classement mensuel de référence déterminé par la commission sportive fédérale et publié sur le calendrier national.
- le tableau CFA est constitué :
  . des 4 premières du tableau A de la catégorie du tour précédent si non participation au tableau senior ;
  . des 4 premières du tableau B de la catégorie du tour précédent ;
  . des 8 à 12, en fonction de la non participation au tableau senior des 4 premières du tableau A de la catégorie du tour précédent, meilleures aux points du dernier classement mensuel de référence déterminé par la commission sportive fédérale et publié sur le calendrier national.
- les 4 premiers du tableau A en JG et JF sont assurés de jouer en seniors au tour suivant.
- les 4 premiers du tableau A en CG et CF sont assurés de jouer en juniors et en seniors au tour suivant.

En cas de sélection ou de stage de sélection par la direction technique nationale (DTN), le droit de jouer dans un tableau acquis à l'issue d'un tour précédent est reporté sur le tour suivant.

Ces dispositions s'appliquent également pour le 1er tour en tenant compte des résultats du dernier tour de la saison précédente en intégrant les changements éventuels de catégorie.

III.204.2 - Déroulement sportif

Chaque joueur est titulaire dans le tableau de sa catégorie d'âge. Chaque joueur ne peut participer qu'à un tableau maximum par jour.
Si le nombre d'inscrits est supérieur au nombre de places maximum prévues, les places vacantes après incorporation des 4 premiers des tableaux d'âge inférieur sont attribuées aux joueurs des autres tableaux par ordre décroissant des points du dernier classement mensuel de référence déterminé par la commission sportive fédérale et publié sur le calendrier national.

III.204.3 - Placement des joueurs
A chaque tour du critérium fédéral, les joueurs sont placés à partir du dernier classement mensuel de référence déterminé par la commission sportive fédérale et publié sur le calendrier national.

III.204.4 - Tableaux Seniors
Toutes les parties, poules et tableau, se déroulent au meilleur des 5 manches.
- Tableaux SMA et SDA :
  Le tableau est un tableau à élimination directe précédé de poules qualificatives de 6 joueurs. Les deux 1ers de chaque poule sont placés par tirage au sort en respectant l'article I.305.
  Après le tirage au sort, le tableau est scindé en 2 tableaux.

- Tableaux SMB et SDB :
Le tableau est un tableau à élimination directe précédé de poules qualificatives de 6 joueurs. Les deux premiers de chaque poule sont placés par tirage au sort dans des tableaux de 4 joueurs, 3 tableaux pour le SDB et 6 tableaux pour le SMB. Les 1er et 2e d'une même poule sont placés dans 2 tableaux différents.

III.204.5 - Tableaux Juniors
Le tableau est un tableau à élimination directe, précédé de poules qualificatives de quatre joueurs. Les 1ers de chaque poule sont placés par tirage au sort en respectant l'article I.305. Les 2es de poule sont placés par tirage au sort dans le demi-tableau opposé à leur 1er. Les 3es de poule sont placés par tirage au sort dans le même demi-tableau que leur 2e, mais dans le quart opposé.
Toutes les parties, poules et tableau, se déroulent au meilleur des 5 manches.

III.204.6 - Tableaux Cadets
Le tableau est un tableau double KO, précédé de poules qualificatives de quatre joueurs. Les 1ers de chaque poule sont placés par tirage au sort en respectant l'article I.305. Les 2es de poule sont placés par tirage au sort dans le demi-tableau opposé à leur 1er. Les 3es de poule sont placés par tirage au sort dans le même demi-tableau que leur 2e, mais dans le quart opposé. Les 4es de poule sont placés par tirage au sort dans le même demi-tableau que leur 1er mais dans le quart opposé. A chaque tour les perdants sont placés dans le tableau KO.
Le tableau KO s'arrête en demi-finale.
Toutes les parties, poules et tableau, se déroulent au meilleur des 5 manches.

III.205 - Nationale 2
III.205.1 - Organisation sportive
La nationale 2 compte six groupes composés chacun de dix tableaux (âge au 1er janvier de la saison en cours) au moins :

MESSIEURS :
- tableau SM – Seniors messieurs : sans condition d'âge ;
- tableau JG – Juniors garçons : joueurs de - de 19 ans ;
- tableau CG – Cadets : joueurs de - de 15 ans ;
- tableau MG – Minimes garçons : joueurs de - de 13 ans ;
- tableau BG – Benjamins : joueurs de - de 11 ans ;

DAMES :
- tableau SD – Seniors dames : sans condition d'âge ;
- tableau JF – Juniors filles : joueuses de - de 19 ans ;
- tableau CF – Cadettes : joueuses de - de 15 ans ;
- tableau MF – Minimes filles : joueuses de - de 13 ans ;
- tableau BF – Benjamines : joueuses de - de 11 ans ;

Sur proposition des zones, après accord de la commission sportive fédérale, les tableaux benjamines et/ou benjamins peuvent ne pas être organisés.
A chacun des groupes désignés de 1 à 6 sont rattachées les ligues comme indiqué ci-dessous :
- Groupe 1 : Ile-de-France, Centre-Val de Loire ;
- Groupe 2 : Bretagne, Pays de la Loire ;
- Groupe 3 : Nouvelle-Aquitaine, Occitanie ;
- Groupe 4 : Auvergne-Rhône-Alpes (AURA), Corse, Provence-Alpes-Côte d'Azur (PACA) ;
- Groupe 5 : Grand Est, Bourgogne-Franche-Comté ;
- Groupe 6 : Normandie, Hauts-de-France.

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 avec un système de montées et descentes sur proposition des zones.

A l'issue de chacun des 3 premiers tours de l'échelon national 2 :
- les 1ers des tableaux seniors accèdent obligatoirement à la nationale 1 ;
- les 1ers des tableaux cadets et juniors accèdent à la nationale 1 ou peuvent, s'ils le désirent, ne pas accéder à la nationale 1, mais dans ce cas ils disputent en nationale 2 le tableau d'âge immédiatement supérieur (exemple : le joueur classé premier en cadets joue le tour suivant en
juniors) ;
- les 1ers des tableaux minimes et benjamins de chaque groupe en nationale 2 accèdent au tableau d'âge immédiatement supérieur en nationale 2.

Pour les montées de nationale 2 en nationale 1, une montée supplémentaire est accordée par catégorie à la zone ayant le plus d'engagés au critérium fédéral dans la catégorie lors de la saison précédente.

A l'issue du dernier tour de l'échelon national 2 :

- les 1ers des tableaux seniors accèdent à la nationale 1 la saison suivante. Ils peuvent demander à rester en nationale 2 ;
- les 1ers des tableaux cadets et juniors accèdent à la nationale 1 pour la saison suivante s'ils restent dans la même catégorie d'âge (exemple : le joueur cadet 1 classé premier en cadets, joue le 1er tour de la saison suivante en nationale 1 cadets). Ils peuvent demander à rester en nationale 2 : dans ce cas ils jouent le 1er tour de la saison suivante en nationale 2 dans le tableau d'âge immédiatement supérieur.
  Sinon ils accèdent en nationale 2 au tableau d'âge immédiatement supérieur pour la saison suivante (exemple : le joueur cadet 2 classé premier en cadets, joue le 1er tour de la saison suivante en nationale 2 juniors) ;
- les 1ers des tableaux minimes et benjamins de chaque groupe en nationale 2 accèdent au tableau d'âge immédiatement supérieur en nationale 2 pour la saison suivante (exemple : les joueurs minimes 1 ou 2 classés premiers en minimes, jouent le 1er tour de la saison suivante en nationale 2 cadets).

III.205.3 – Qualification des joueurs

Sont qualifiés pour la nouvelle saison :

- les demi-finalistes des championnats de France benjamins et benjamines de la saison précédente ;
- 1 joueur ou joueuse bénéficiant d'une invitation de chaque Coordonateur ETR de chaque ligue en benjamins et benjamines ;
- les joueurs et joueuses 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.
Pour le 1er tour les joueurs sont placés à partir du dernier classement officiel diffusé.
Pour les autres tours les joueurs sont placés selon les résultats du tour précédent (places).
Ce placement est réalisé à partir de la liste complète des joueurs qualifiés pour le tour concerné, et ne se limite pas aux seuls joueurs maintenus. Il tient donc compte de l'ensemble des mouvements entre divisions, incluant les montées et les descentes en provenance des divisions inférieures et supérieures.
Si un joueur qualifié n'a pas participé au tour précédent, il est placé immédiatement après le dernier joueur qualifié ayant plus de points inscrits sur la licence que lui.

III.205.5 - Déroulement des parties

Le nombre de parties disputées dans les poules et les tableaux est déterminé par l'échelon zone.
Pour tous les tableaux, les parties se déroulent au meilleur des 5 manches.

CHAPITRE 3
ÉCHELONS RÉGIONAL ET DÉPARTEMENTAL DISPOSITIONS GÉNÉRALES

III.301 - Organisation sportive

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

- poules, puis
- 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.

Le déroulement sportif, avec des montées et des descentes entre chaque tour, est défini par la commission sportive compétente avec pour la montée, la possibilité d'accéder dans la division supérieure dans sa catégorie d'âge ou au même niveau dans la catégorie d'âge supérieure.

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.
Pour le 1er tour les joueurs sont placés à partir du dernier classement officiel diffusé.

Pour les autres tours, 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.

Ce choix effectué, il doit être appliqué sur les 3 tours.

III.303 - Catégorie d'âge

L'épreuve est organisée par catégorie d'âge. Il est également possible de créer des tranches de classement uniquement dans les catégories d'âge.

III.304 - Mixité

La mixité est possible à condition que les joueurs et joueuses soient incorporés dans leur catégorie d'âge.

III.305 - 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 compétente en tenant compte du cumul des points obtenus lors de la saison précédente et des particularités prévues par le règlement de chaque échelon (changement de catégorie, montants des divisions inférieures, incorporation de nouveaux joueurs etc.).

III.306 - Montées et descentes

Le nombre de montées entre deux divisions est fixé par la commission sportive compétente. Il est tel qu'au moins le premier de chaque groupe d'une division donnée monte dans la division supérieure.
Le nombre de descentes est fonction des montées de la division inférieure, de l'incorporation de nouveaux joueurs et des descentes de la division supérieure.

III.307 - 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).

CHAPITRE 4
DÉROULEMENT DE L'ÉCHELON RÉGIONAL

III.401 - 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.
Pour les catégories d'âge existantes en nationale 2, si le montant de régionale 1 choisit de monter dans la catégorie d'âge supérieure en régionale, il ne pourra plus accéder à la nationale 2 de sa catégorie dans la saison.
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 - Accession au niveau régional

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

ANNEXE 1 - BARÈME

Tableau 1 - Points acquis

Nationale 1 - Barème des points

Seniors A	
1 et 2	1000
3 et 4	900
5 à 8	600
3e p.	300
4e p.	200
5e p.	175
6e p.	150

Seniors Dames B	
1 et 3	150
4 à 6	120
7 à 12	90
3e p.	60
4e p.	40
5e p.	20
6e p.	10

Seniors Messieurs B	
1 et 6	150
7 à 12	120
13 à 24	90
3e p.	60
4e p.	40
5e p.	20
6e p.	10

Juniors A	
1	1000
2	800
3 à 4	600
5 à 6	500
7 à 8	400
13 à 16	100

Juniors B	
1	100
2	80
3 à 4	70
5 à 8	50
9 à 16	40
17 à 32	30
33 à 48	20
4e p.	10

Cadets A	
1	1000
2	800
3 à 4	600
5 à 6	500
7 à 8	400
9 à 12	200
13 à 16	100

Cadets B	
1	100
2	80
3 à 4	70
5 à 6	60
7 à 8	50
9 à 12	40
13 à 16	30
17 à 24	20
25 à 32	10
33 à 48	5

Cadets (1)	
1	1000
2	700
3 à 4	500
5 à 6	300
7 à 8	200
9 à 12	100
13 à 16	50
17 à 24	20
25 à 31	10

(1) si moins de 32 cadets)

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 11e place.

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

Division	Nationale 1	Nationale 2	Régionale 1
Toutes catégories	A		
Seniors		B	C
Juniors		C	D
Cadets		D	E
Minimes		E	F
Benjamins		F	G

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 DÉROULEMENT 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 4e et 5e se rencontrent dans un tableau de 16 de la manière suivante :
- les 4es de poule, par tirage au sort, un par 1/8e de tableau ;
- les 5es de poule, par tirage au sort, un par 1/8e de tableau, dans le demi-tableau opposé de leur 4e respectif.

Les 6es de poule ne disputent plus de parties.
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 24 de la manière suivante :
- les 4es de chaque poule par tirage au sort, un par 1/8e de tableau, pour jouer les places 1 à 16 ;
- les 5es de chaque poule, dans le demi-tableau opposé de leur 4e de poule,
- les 6es de chaque poule, dans le même demi-tableau que leur 5e de poule, mais dans le quart opposé,
- les 5es et 6es de poule disputent une partie de barrage : un 5e contre un 6e. Les vainqueurs sont qualifiés pour jouer les places 1 à 16, les perdants pour jouer les places 17 à 24.

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.
A l'issue des poules les joueurs sont placés dans un tableau de 32 joueurs :
- les 1ers de poule sont qualifiés pour jouer les places 1 à 16 ;
- les 2es et 3es de poule disputent une partie de barrage : un 2e contre un 3e. Les vainqueurs sont qualifiés pour jouer les places 1 à 16, les perdants pour jouer les places 17 à 32 ;
- les 4es de poule sont qualifiés pour jouer les places 17 à 32.

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

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
1er	1	32	17	16	9	24	25	8
2e	29	4	13	20	21	12	5	28
3e	19	14	3	30	27	6	11	22
4e	15	18	31	2	7	26	23	10

Il est attribué la lettre A à la poule 1, la lettre B à la poule 2, les lettres C et D aux poules 3 et 4 par tirage au sort intégral et les lettres E, F, G, H aux autres poules par tirage au sort intégral. Ensuite en fonction de la place dans la poule les numéros sont attribués en suivant la grille.

B2 - Placement dans le tableau final par tirage au sort
Les joueurs sont placés en respectant l'article I.305.4 pour les 3 premiers de poule.
Les 4es de poule sont placés dans le demi-tableau opposé de leurs 2e et 3e de poule.

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 4es de poule, par tirage au sort intégral, un par ¼ de tableau ;
- les 5es de poule, par tirage au sort, un par ¼ de tableau dans le demi-tableau opposé de leur 4e respectif.

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

D - GROUPE DE 16 JOUEURS (4 POULES DE 4) – 1 tableau de 16 joueurs
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.
À l'issue des poules les joueurs sont placés dans un tableau de 16 joueurs :
- les 1ers de poule sont qualifiés pour jouer les places 1 à 8 ;
- les 2es et 3es de poule disputent une partie de barrage : un 2e contre un 3e. Les vainqueurs sont qualifiés pour jouer les places 1 à 8, les perdants pour jouer les places 9 à 16 ;
- les 4es de poule sont qualifiés pour jouer les places 9 à 16.

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

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
1er	1	16	9	8
2e	13	4	5	12
3e	11	6	3	14
4e	7	10	15	2

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. Ensuite en fonction de la place dans la poule les numéros sont attribués en suivant la grille.

D2 - Placement dans le tableau final par tirage au sort
Les joueurs sont placés en respectant l'article I.305.4 pour les 3 premiers de poule.
Les 4es de poule sont placés dans le demi-tableau opposé de leurs 2e et 3e de poule.

E - GROUPE DE 16 JOUEURS (4 POULES DE 4) – 2 tableaux de 8 joueurs
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.
À l'issue des poules les joueurs classés 1er et 2e sont placés dans un tableau de 8 en respectant l'article I.305.3.
Les joueurs classés 3e et 4e sont placés dans un tableau de 8 avec :
- les 3es de poule par tirage au sort intégral, un par ¼ de tableau
- les 4es de poule par tirage au sort, un par ¼ de tableau, dans le demi-tableau opposé de leur 3e de poule
- un 3e rencontre contre un 4e

Ces tableaux se déroulent par élimination directe jusqu'à la finale.
L'échelon compétent peut organiser tout ou partie des rencontres de classement.

F - GROUPE DE 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
Cinq titres sont attribués :
- Champion de France simple messieurs
- Champion de France simple dames
- Champion de France double messieurs
- Champion de France double dames
- Champion de France double mixtes

IV.103 - Qualification des joueurs en simples

Pour être qualifiés, les joueurs des ligues métropolitaines devront être numérotés, soit de 1 à 1000 en messieurs et de 1 à 300 en dames au dernier classement officiel diffusé.
Les épreuves de simples comportent dans chaque catégorie quarante-huit joueurs en messieurs et dames, qualifiés de la manière suivante :

1) tout joueur classé dans les 100 meilleurs mondiaux au premier classement officiel du mois de juillet précédant le championnat de France ou au premier classement officiel du mois de janvier de l'année des championnats de France et ayant le droit de représenter la France sportivement en compétition internationale ITTF lors de la saison en cours.
2) tout joueur classé dans les 30 meilleurs mondiaux en juniors, s'ils restent juniors sur la saison des championnats de France, au 1er premier classement officiel du mois de juillet précédant le championnat de France ou au premier classement officiel du mois de janvier de l'année des championnats de France et ayant le droit de représenter la France sportivement en compétition internationale ITTF lors de la saison en cours ;
3) les 16 meilleurs joueurs au classement national officiel diffusé en début de saison ;
4) les premiers des tableaux seniors A, messieurs et dames, des tours du critérium fédéral nationale 1 de la saison en cours déterminés par la commission sportive fédérale et publié sur le calendrier national ;
5) le joueur de la ligue organisatrice ayant le meilleur classement aux points du tableau élite du critérium fédéral ;
6) 5 joueurs d'Outre-mer ;
7) quatre joueurs désignés par la DTN
8) complété à partir du classement aux points du tableau senior nationale 1 du critérium fédéral après le tour déterminé par la commission sportive fédérale et publié sur le calendrier national. Si plusieurs joueurs sont *ex-æquo*, 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.

Dans le cas où le nombre de joueurs qualifiés au titre du 6) est inférieur à cinq, la ou les places vacantes sont laissée(s) à la disposition de la commission sportive fédérale.
Lorsqu'un joueur qualifié au titre du 7) décline sa sélection, il est remplacé par un autre joueur désigné par la direction technique nationale.
Lorsqu'un joueur qualifié au titre du 3) décline sa sélection, il est remplacé par un autre joueur qualifié au titre du 8).

IV.104 - Déroulement sportif des simples

Dans chaque catégorie, messieurs et dames, l'ordre des valeurs permettant de classer les 48 joueurs qualifiés est établi par la commission sportive fédérale, de la façon ci-après :

- d'abord les 100 premiers du classement mondial ITTF au premier jour du mois précédant le championnat de France seniors, en suivant leur classement mondial ITTF, peu importe leur classement français mensuel de référence ;
- puis l'ensemble des autres qualifiés, selon leur classement français mensuel de référence déterminé.

Les quarante-huit joueurs sont alors répartis selon cet ordre dans un tableau à élimination directe, en respectant uniquement l'article I.304.2, avec seize têtes de série qualifiées directement pour les 1/16e de finale.

IV.105 - Épreuves 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.
En doubles messieurs et doubles dames, l'ordre des valeurs permettant de classer les 24 paires maximum est établi par la commission sportive fédérale, de la façon ci-après :

- d'abord les 30 premières paires du classement mondial ITTF au premier jour du mois précédant le championnat de France seniors, en suivant leur classement mondial ITTF, peu importe l'addition de leurs points classement français mensuel de référence ;
- puis l'ensemble des autres paires, selon l'addition de leurs points classement français mensuel de référence déterminé.

Les paires sont alors réparties selon cet ordre dans un tableau à élimination directe, en respectant uniquement l'article I.304.2, avec huit têtes de série qualifiées directement pour les 1/8e de finale.
En doubles mixtes le nombre de doubles est limité à 8.
L'ordre des valeurs permettant de sélectionner 8 paires parmi toutes celles inscrites, puis de les classer, est établi par la commission sportive fédérale, de la façon ci-après :

- d'abord les 30 premières paires du classement mondial ITTF au premier jour du mois précédent le championnat de France seniors, en suivant leur classement mondial ITTF, peu importe l'addition de leurs points classement français mensuel de référence ;
- puis l'ensemble des autres paires, selon l'addition de leurs points classement français mensuel de référence déterminé.

Les huit paires sélectionnées sont alors réparties selon cet ordre dans un tableau à élimination directe, directement en quarts de finale, en respectant uniquement l'article I.304.2.

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 - Finales individuelles régionales et départementales seniors

Les ligues et les départements peuvent organiser des championnats régionaux ou départementaux seniors.
Les conseils de ligue et les comités directeurs départementaux définissent 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 sauf dérogation accordée par la Commission Sportive Fédérale.

V.102 - Déroulement des parties

Les parties du tableau final des épreuves de simples dans les catégories juniors et cadets 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) tout joueur classé dans les 30 meilleurs mondiaux en juniors au 1er juillet précédant le championnat de France ou au mois déterminé par la commission sportive fédérale et publié sur le calendrier national ;
2) cinq joueurs des départements ou territoires d'outre-mer ;
3) les 8 meilleurs joueurs de la catégorie des championnats de France et les 2 meilleurs joueurs de la catégorie d'âge inférieure aux points classement mensuel au mois déterminé par la commission sportive fédérale et publié sur le calendrier national
4) quatre joueurs désignés par la direction technique nationale ;
5) deux joueurs par ligue métropolitaine sélectionnés à partir d'une épreuve régionale qualificative ou désignés par chaque ligue ;
6) 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 ;

7) complétés à partir du classement aux points de nationale 2 des joueurs de la catégorie d'âge du critérium fédéral de chaque zone en tenant compte uniquement des points attribués dans le tableau d'âge et dans les tableaux d'âge supérieurs. Si plusieurs joueurs sont ex-æquo, 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. Le nombre de joueurs par zone est fixé par la commission sportive fédérale en fonction du nombre d'engagés au critérium fédéral dans la zone.
8) complétés à partir du classement aux points de régionale des joueurs de la catégorie d'âge du critérium fédéral de chaque ligue en tenant compte uniquement des points attribués dans le tableau d'âge et dans les tableaux d'âge supérieurs. Si plusieurs joueurs sont ex-æquo, 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. Le nombre de joueurs par ligue est fixé par la commission sportive fédérale en fonction du nombre d'engagés au critérium fédéral dans la ligue.

Lorsqu'un joueur qualifié au titre du 4) 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, la ou les places vacantes sont laissée(s) à la disposition de la commission sportive fédérale.
Lorsqu'un joueur qualifié au titre du 3) et du 5) décline sa sélection, il est remplacé par un autre joueur qualifié au titre du 6).

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 fédérale 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 fédérale 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 fédérale 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 Conseil de ligue 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 1er 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-huit catégories :

DAMES

- Vétérans V40-V45 : âgées de 40 à 49 ans
- Vétérans V50-V55 : âgées de 50 à 59 ans
- Vétérans V60 : âgées de 60 à 64 ans
- Vétérans V65 : âgées de 65 à 69 ans
- Vétérans V70 : âgées de 70 à 74 ans
- Vétérans V75 : âgées de 75 à 79 ans
- Vétérans V80 : âgées de 80 à 84 ans
- Vétérans V85 : âgées de 85 à 89 ans
- Vétérans V90 et + : âgées de 90 ans et plus au 1er janvier de la saison en cours

MESSIEURS

- Vétérans V40-V45 : âgés de 40 à 49 ans
- Vétérans V50-V55 : âgés de 50 à 59 ans
- Vétérans V60 : âgés de 60 à 64 ans
- Vétérans V65 : âgés de 65 à 69 ans
- Vétérans V70 : âgés de 70 à 74 ans
- Vétérans V75 : âgés de 75 à 79 ans
- Vétérans V80 : âgées de 80 à 84 ans
- Vétérans V85 : âgées de 85 à 89 ans
- Vétérans V90 et + : âgés de 90 ans et plus au 1er janvier de la saison en cours

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 ou de France vétérans 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 pour les ligues métropolitaines :

- deux qualifiés par ligue pour les tableaux de 48 joueurs ou joueuses ;
- un qualifié par ligue pour les tableaux de moins de 48 joueurs ou joueuses.

Suite à l'échelon régional, sont qualifiés pour les ligues des Outre-mer :

- un qualifié par ligue.

Le reste des qualifiés, dans la limite des places disponibles, est déterminé par une inscription «libre» à la période selon les modalités définies par la commission sportive fédérale sur l'espace dédié, pour chacune des dix-huit catégories.

Sur demande à partir de la catégorie V80, la commission sportive fédérale peut attribuer des dérogations aux joueurs pour participer aux championnat de France vétérans.

c) Les participants ne peuvent évoluer que dans leur catégorie.

VI.106 - Déroulement de la compétition à l'échelon national

a) Nombre de qualifiés dans les tableaux de simples :

Messieurs :

- Tableau SMV40 : 48 (V40-V45)
- Tableau SMV50 : 48 (V50-V55)
- Tableau SMV60 : 48 (V60)
- Tableau SMV65 : 32 (V65)
- Tableau SMV70 : 32 (V70)
- Tableau SMV75 : 24 (V75)
- Tableau SMV80 : 24 (V80)
- Tableau SMV85 : 16 (V85)
- Tableau SMV90 et plus : 16 (V90 et plus)

Dames :
- Tableau SDV40 : 48 (V40-V45)
- Tableau SDV50 : 48 (V50-V55)
- Tableau SDV60 : 32 (V60)
- Tableau SDV65 : 16 (V65)
- Tableau SDV70 : 16 (V70)
- Tableau SDV75 : 16 (V75)
- Tableau SDV80 : 16 (V80)
- Tableau SDV85 : 16 (V85)
- Tableau SDV90 et plus : 16 (V90 et plus)

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 fédérale et publié sur le calendrier national, en respectant l'article I.302 des règlements sportifs. 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 fédérale et publié sur le calendrier national, en respectant l'article I.304.2.

Doubles messieurs
- un tableau double DMV40 (V40 et V45) ;
- un tableau double DMV50 (V50 et V55) ;
- un tableau double DMV60 (V60 et V65) ;
- un tableau double DMV70 (V70 et V75) ;
- un tableau double DMV80 (V80 , V85 et V90 et plus).

Doubles dames
- un tableau double DDV40 (V40 et V45) ;
- un tableau double DDV50 (V50 et V55) ;
- un tableau double DDV60 (V60 et V65) ;
- un tableau double DDV70 (V70 et V75) ;
- un tableau double DDV80 (V80, V85 et V90 et plus).

Doubles mixtes
- un tableau double mixtes DXV40 (V40 et V45) ;
- un tableau double mixtes DXV50 (V50 et V55) ;
- un tableau double mixtes DXV60 (V60 et V65) ;
- un tableau double mixtes DXV70 (V70 et V75) ;
- un tableau double mixtes DXV80 (V80, V85 et V90 et plus).

CHAPITRE 2
COUPE NATIONALE VÉTÉRANS

VI.201 - Conditions de participation

La coupe nationale vétérans est réservée aux licenciés ayant une licence dirigeant ou compétition à la FFTT âgés de plus de 40 ans au 1er 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 : double - AX - BY - AY - BX. La rencontre est arrêtée dès qu'une équipe a remporté trois parties.

VI.203 - Tableaux

La coupe nationale vétérans comporte quatre tableaux :

- Tableau A : plus de 40 ans au 1er janvier de la saison en cours
- Tableau B : plus de 50 ans au 1er janvier de la saison en cours.
- Tableau C : plus de 60 ans au 1er janvier de la saison en cours.
- Tableau D : plus de 70 ans au 1er 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. Les joueurs de plus de 70 ans peuvent être inclus dans des équipes des tableaux A, B et C.

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 qualifiées 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.
Une équipe qui décide de quitter la compétition avant la fin s'expose à des sanctions sportives définies par la Commission sportive fédérale.
La journée finale regroupe en un seul lieu les seize équipes dans chaque tableau.
Pour les 4 tableaux : une équipe qualifiée par ligue métropolitaine (soit treize) puis trois équipes qualifiées 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 d'après le total des points classement de leurs deux meilleurs joueurs selon le dernier classement mensuel de référence déterminé par la commission sportive fédérale et publié sur le calendrier national.
Les équipes sont tenues de valider leur composition auprès du juge-arbitre de l'épreuve avant le tirage au sort.
Toute modification de la composition d'une équipe non signalée dans les délais auprès du juge-arbitre de l'épreuve sera sanctionnée par une sanction sportive définie par la Commission Sportive compétente.
Un joueur non présent durant la compétition mais annoncé dans la composition de l'équipe lors de l'inscription est un cas de modification d'équipe.

VI.209 - Règlement financier

La FFTT fixe un droit d'engagement par équipe qualifiée pour l'échelon national.

TITRE VII
CHAMPIONNAT DE FRANCE DES RÉGIONS

CHAPITRE 1 - DISPOSITIONS GÉNÉRALES

VII.101 - Conditions de participation
Les épreuves sont organisées dans les catégories suivantes : benjamins et minimes, en garçons et en filles.

VII.102 - Sélections
Ces épreuves sont disputées, entre les équipes sélectionnées de chaque ligue, à raison d'une équipe par ligue et par épreuve.
Deux ligues d'Outre-mer peuvent s'entendre pour constituer, dans une ou plusieurs catégories, une équipe d'entente. Les deux ligues doivent informer la commission sportive fédérale au moins deux mois avant le début de l'épreuve.

VII.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.

VII.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.

VII.105 - Déroulement des épreuves
Les épreuves sont disputées sur trois 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 selon le dernier classement mensuel de référence déterminé par la commission sportive fédérale et publié sur le calendrier national, en deux poules de six équipes appelées poules A et B.
Le juge-arbitre effectue la mise en poules après le pointage des équipes.

b) Phase de classement
Un classement intégral de 1 à 12 est effectué.
Dans le cas où le nombre d'équipes engagées pour une catégorie est différent de 12, le juge arbitre en concertation avec la commission sportive fédérale peut adapter le déroulement de l'épreuve.

VII.106 - Composition des équipes

Chaque équipe est composée de trois à cinq joueurs. La liste nominative des sélectionnés de chaque ligue doit être remise au juge-arbitre au moment du pointage.
Chaque ligue devra fournir 2 arbitres officiels quel que soit le nombre d'équipes engagées. Si une ligue ne présente pas d'arbitre officiel, la ligue organisatrice fournira un arbitre remplaçant et la ligue fautive verra sa caution confisquée.

VII.107 - Formule

L'ordre des parties est : AY - BX - Double (C avec A ou B contre Z avec X ou Y) -A ou C contre Z ou X-B ou C contre Z ou Y.
Chaque joueur ou joueuse ne peut disputer que 2 parties maximum (2 simples ou 1 simple et un double).
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.

VII.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.

VII.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.

VII.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

VII.201 - Challenges par catégorie d'âge

Ces challenges associent les résultats masculins et féminins par catégorie d'âge :
- Challenge Pierre Ceccaldi : benjamins ;
- 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.

VII.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 VIII
CHAMPIONNAT DE FRANCE INDIVIDUEL SPORT DANS L'ENTREPRISE

VIII.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 dirigeant ou compétition et la qualification corporative (voir règlements administratifs, titre II chapitre 4).

VIII.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.

VIII.102.1 - Épreuves disputées à l'échelon national

- simple messieurs : 64 qualifiés
- simple dames : 32 qualifiées
- simple vétérans messieurs :
  - · 1re catégorie, de 40 à 59 ans au 1er janvier de la saison en cours : 32 qualifiés
  - · 2e catégorie, à partir de 60 ans au 1er 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 selon le dernier classement mensuel de référence déterminé par la commission sportive fédérale et publié sur le calendrier national.
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 simples 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. Le placement dans le tableau se fait par addition des points selon le dernier classement mensuel de référence déterminé par la commission sportive fédérale et publié sur le calendrier national, en respectant l'article I.304.2.

VIII.102.2 - Droits d'engagements

Les droits d'engagements, fixés par le Conseil fédéral, 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.

VIII.102.3 - Juge-arbitrage

Les rencontres sont placées sous l'autorité d'un juge-arbitre désigné par la commission fédérale d'arbitrage.

VIII.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.

VIII.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 IX - TOURNOIS

IX.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 aux obligations médicales (articles 8 et 9) ainsi qu'au présent texte.
Toutes les épreuves prévues entre le 1er 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 loisir ne peuvent participer qu'aux tournois de promotion et aux tableaux qui leur sont réservés dans les autres tournois.

IX.102 - Classification

Les épreuves pouvant être organisées se classent en cinq catégories : internationales, nationales, régionales, départementales et promotionnelles.

- Tournoi international : épreuve ouverte aux joueurs et joueuses licenciés à la FFTT ainsi qu'aux licenciés des fédérations étrangères affiliées à l'ITTF. Les tournois sont de classe internationale si la dotation est supérieure ou égale à 5000 euros. Cette dotation minimale pour les tournois internationaux ne concerne pas les tournois internationaux jeunes.
- Tournoi national de classe A adultes (dotation supérieure ou égale à 5000 euros) : épreuve ouverte aux joueurs et joueuses licenciés à la FFTT.
- Tournoi national de classe B adultes (dotation inférieure à 5000 euros) : épreuve ouverte aux joueurs et joueuses licenciés à la FFTT et aux licenciés dans des fédérations étrangères affiliées à l'ITTF dont le territoire est contigu à la région du club organisateur.
- Tournoi régional : épreuve ouverte aux joueurs et joueuses licenciés à la FFTT des associations de la région du club organisateur ainsi qu'aux licenciés dans des fédérations étrangères affiliées à l'ITTF dont le territoire est contigu à la région du club organisateur.
- Tournoi départemental : épreuve ouverte aux joueurs et joueuses licenciés à la FFTT des associations du département du club organisateur ainsi qu'aux licenciés dans des fédérations étrangères affiliées à l'ITTF dont le territoire est contigu au département du club organisateur.
- Tournoi promotionnel : épreuve ouverte aux joueurs et joueuses licenciés à la FFTT. 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.

IX.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 3000 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 3000 euros (en espèces ou en nature) ;
- déterminer le montant des droits d'homologation de ces compétitions ;
- résoudre toutes questions en rapport à ces compétitions.

IX.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 déposée tout au long de la saison mais obligatoirement deux mois avant la date retenue.

Il joint à cette demande :

- le règlement et remplit le document informatique détaillant le format du tournoi (l'épreuve doit comporter au moins un tableau féminin) ;
- les droits d'homologation correspondants ;
- les 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 promotionnels, 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.

IX.105 - Tournois homologués relevant de la commission sportive régionale

Dans leur réglementation, les ligues 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 présent règlement.

Les ligues peuvent déléguer aux comités départementaux l'homologation de leurs propres tournois.

IX.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 desdites 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.

Un tournoi national ne pourra être homologué :

- Si l'organisateur n'a pas rendu compte de son précédent tournoi à la Fédération ;

Et/ou

- Si le cahier des charges du précédent tournoi n'a pas été respecté (sous réserve d'une décision de la CSF).

Ces dispositions ne s'appliquent pas pour les tournois promotionnels. Un joueur qualifié pour une de ces épreuves ne peut pas participer à la même date au tournoi promotionnel.

IX.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.

IX.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.

IX.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.

IX.110 - Conditions de jeu

Les conditions de jeu doivent être conformes aux règlements fédéraux qui précisent que les aires de jeu doivent être d'une dimension de 6 m x 12 m pour toute compétition nationale. Une tolérance de 5 m x 10 m peut être acceptée.

IX.111 - Règlement du tournoi

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 :

- la catégorie du tournoi ;
- la date et le lieu précis de la compétition (un plan simplifié est souvent le bienvenu) ;
- les coordonnées du responsable de l'organisation ;
- le nom du juge-arbitre désigné ;
- le nombre de tables et la dimension des aires de jeu ;
- la marque des balles utilisées si elles sont fournies par l'organisateur ;
- les différents tableaux organisés ;
- l'indication des joueurs autorisés à participer aux différents tableaux ;
- le nombre maximum de joueurs par tableau ;
- l'horaire de début de chaque tableau ;
- l'horaire prévisionnel de chaque finale ;
- l'horaire de fin prévisionnelle de la (des) journée(s) (horaires préconisés 22h30) ;
- la date de clôture des engagements ;
- le montant des engagements ;
- les 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 X
FINALES FÉDÉRALES PAR CLASSEMENT

CHAPITRE 1 - DISPOSITIONS GÉNÉRALES

X.101 - Conditions de participation

Les poussins ne peuvent pas participer.
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.

X.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

X.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.

X.202 - Echelon national

X.202.1 - Qualification des joueurs

Dans chaque tableau messieurs, les soixante-douze joueurs sont qualifiés de la manière suivante :
- les deux finalistes 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 :
- les deux finalistes 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.

X.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 fédérale 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.

X.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.

X.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.

TITRE XI - PING VR

CHAPITRE 1 - LES RÈGLES DU TENNIS DE TABLE EN REALITÉ VIRTUELLE

XI.101 - L'environnement virtuel

XI.101.1 – Matériel

Pour pratiquer le tennis de table en réalité virtuelle, un joueur doit disposer d'un casque de réalité virtuelle acceptant le jeu Eleven Table Tennis, l'avoir installé et configuré de manière personnelle.
Le joueur peut également posséder une batterie externe et un ventilateur adapté au casque.

XI.101.2 – Zone de jeu

Le joueur jouant chez lui est responsable de son espace de pratique pour jouer en toute sécurité. Il délimite lui-même son espace virtuel de jeu (le guardian).
La dimension minimale conseillée au sol est une aire complètement dégagée de 3 m de large et 2 m de long. Le volume conseillé est de 15 m^3 (3m x 2m x 2,5m de hauteur) pour limiter les risques de contact avec l'environnement en cours de jeu. Il est également conseillé d'activer une option dans les paramètres du casque afin de vous garantir de ne rien cogner en cours de partie : paramètres puis Guardian, puis Roomscale puis sensibilité de la limite (haute) et Space Sense (proche).
Il est essentiel de disposer d'un espace de jeu dégagé et sécurisé, en veillant à éliminer tout objet potentiellement dangereux tels que meubles, câbles ou tapis glissants. Délimiter clairement les limites de l'espace de jeu est également conseillé pour éviter les collisions avec les objets ou les personnes environnantes.
Pour les animations, une aire de jeu de 3 m de large et 2 m de long par joueur est nécessaire. Pour les compétitions officielles en présentiel, les dimensions minimales de l'aire de jeu par joueur sont de 4,6 m de large et 4,6 m de long.

XI.101.3 – Sécurité
Le joueur est responsable de sa pratique et de la durée de jeu. Il est conseillé de ne pas dépasser 1h30 de jeu consécutif et de vérifier que la pratique sportive en réalité virtuelle n'est pas déconseillée par votre médecin.
L'utilisation du casque VR est déconseillé aux jeunes de -13 ans.
Les participants doivent prendre régulièrement des pauses et éviter les sessions de jeu prolongées afin de prévenir la fatigue oculaire, les tensions musculaires et autres problèmes de santé liés à une pratique excessive.
Pendant l'utilisation du casque de réalité virtuelle, il est recommandé de ne pas s'appuyer sur une table ou un objet instable afin d'éviter les chutes potentiellement dangereuses.
Lors du retrait du casque, il est important de faire preuve de prudence en raison des troubles visuels temporaires pouvant survenir lors de la transition vers la réalité environnante. Il est conseillé de prendre le temps de s'adapter à la vision réelle avant de se déplacer.
En cas de troubles visuels persistants tels que vertiges ou vision floue, il est préférable de s'asseoir et de se reposer jusqu'à ce que ces symptômes disparaissent.

XI.102 - Les paramètres du jeu virtuel

XI.102.1 – La raquette
Les paramètres de raquette (quantité d'effet du revêtement, vitesse de la raquette, trajectoire ou coefficient de rebond) sont individuels et peuvent être configurés au choix du joueur sur son casque ou avant une partie sur un casque prêté.
Le joueur peut installer un manche de raquette (PAD) de son choix sur la manette de jeu.

XI.102.2 – L'environnement
Les évènements FFTT se déroulent obligatoirement dans l'environnement de l'«Arène» avec la salle spécifique équipée des partenaires fédéraux.
Dans le cas d'une pratique de chez soi et sans diffusion externe, le joueur peut choisir son environnement de jeu.

XI.102.3 – Les autres paramètres
En dehors des rencontres dans la salle FFTT, le joueur peut choisir sa couleur de balle, de table, de sol.
La hauteur de la table est variable et est laissée à l'appréciation du joueur.

XI.102.4 – Les parties
Le jeu est automatiquement configuré pour des parties au meilleur des 3 manches de 11 points. Tous les résultats des parties sont consultables en ligne sur www.elevenvr.net. Les parties peuvent être jouées en mode «classé» (parties comptant pour le classement mondial et cumulant des ELO) ou en mode «Non classé» (dans ce mode, vous pouvez jouer en strict ou en décontracté). En mode strict, les règles du service sont appliquées.
En simple ou en double les parties se jouent au meilleur des 5 matchs (le 1er qui remporte 3 matchs). Chaque match se joue au meilleur des 3 manches (le 1er qui remporte 2 manches). Chaque manche se joue en 11 points avec 2 points d'écart.

XI.103 - Jouer au PingVR en virtuel

Jouer au PingVR en virtuel consiste à participer à un évènement organisé où chaque participant joue à distance de ses adversaires (chez soi ou ailleurs).

XI.103.1 – Contrôle d'identité

Chaque joueur possède un compte sur le jeu associé à un pseudo. Ce compte et ce pseudo sont utilisés pour la comptabilisation des points ou du classement. Il n'est pas possible de jouer en compétition officielle avec le pseudo d'un autre joueur. Il est précisé que ce compte respecte les règles RGPD.

XI.103.2 – S'inscrire aux évènements virtuels

Avec une licence en cours de validité, le joueur peut s'inscrire individuellement aux différents tournois, compétitions ou évènements proposés par la Fédération et ses structures affiliées. Le joueur s'inscrit avec son numéro de licence qui est associé à un Nom – Prénom et Pseudo sur le jeu.

XI.103.3 – Connexion Wifi

Pour s'affronter en virtuel, une connexion internet en Wifi est nécessaire. Dans le cas d'une pratique de chez soi, le joueur est responsable de sa connexion et ne peut utiliser cet argument pour remporter ou se plaindre d'une partie.

XI.104 – Jouer au PingVR en présentiel

On appelle jouer au PingVR en présentiel la participation à un évènement (animation, découverte, compétition) quand tous les participants sont regroupés dans un lieu unique.

XI.104.1 – Contrôle d'identité

Les joueurs convoqués, sélectionnés ou inscrits à une compétition de PingVR en présentiel doivent présenter leur licence associée à un nom et prénom, donner le pseudo associé sur le jeu et le n° d'identification sur le jeu associé à ce pseudo.

XI.104.2 - Matériel

Les joueurs doivent apporter leur matériel et en sont responsables pour toute la durée de l'évènement. Le joueur doit s'assurer du bon fonctionnement du casque de réalité virtuelle, de sa charge tout au long de l'évènement. Le joueur doit aussi identifier son casque et ses manettes pour éviter le mélange de son matériel avec celui des autres concurrents.
L'organisateur met obligatoirement à disposition un lieu avec des prises pour la recharge des casques.

XI.104.3 – Connexion Wifi

L'organisateur de l'évènement doit s'assurer de la bonne connexion wifi du lieu pour permettre d'effectuer les rencontres dans de bonnes dispositions. Il faut compter environ 1 Mbps par casque VR en jeu ou en streaming.

XI.104.4 – Les parties

Les parties se déroulent au meilleur des 5 matchs. Chaque match se joue au meilleur des 3 manches. Chaque manche se joue en 11 points avec 2 points d'écart.
Il faut compter 30 à 40 minutes par partie soit des tours de 45 minutes.
Les parties se déroulent en mode strict (pas de points ELO).

XI.104.5 – Organisation de la partie
Les joueurs doivent se présenter dans l'aire de jeu 5 minutes avant le début d'une rencontre et se retrouver dans la salle configurée pour l'évènement (à défaut la salle FFTT). Les 2 joueurs doivent être «amis» dans le jeu avec le streamer dédié à la partie. L'un des 2 joueurs de la partie invite le streamer à rentrer dans la salle.
Une fois les 3 personnes dans la salle, les 2 joueurs ont 2 minutes d'adaptation avant le début de la partie. Le streamer lance le début de la partie.

CHAPITRE 2 - RÈGLEMENTS POUR LES COMPÉTITIONS PLACÉES SOUS L'ÉGIDE DE LA FFTT

XI.201 - 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.
Outre les dispositions spécifiques indiquées ci-dessous, les règlements fédéraux utilisés pour une pratique réelle s'appliquent.

XI.202 - Équipement

XI.202.1 – Matériel autorisé
Tous les appareils supportant le jeu Eleven Table Tennis développé par For Fun Labs sont autorisés. Les joueurs sont également autorisés à intégrer une batterie supplémentaire au casque VR, un ventilateur et un adaptateur (PAD) permettant de transformer la manette en raquette de tennis de table.

XI.202.2 - Tenue de jeu
La tenue de jeu est libre lors d'une pratique virtuelle en distanciel. Lors d'une compétition de PingVR en présentiel, la tenue de jeu doit respecter l'article 3.2.2 des règles du jeu inscrites dans les règlements sportifs fédéraux.

XI.202.3 - Conditions de jeu
XI.202.3.1 - On appelle «espace de jeu» le volume parallélépipédique délimité au sol par des entourages particuliers interdisant tout accès dans l'emplacement aux officiels et aux joueurs.

XI.202.3.2 - 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 ; les dimensions minimales d'une aire de jeu de PingVR sont de 4,6 m de large et 4,6 m de long par joueur.

XI.202.3.3 - Dans les compétitions nationales en présentiel, l'éclairage doit être artificiel et dans un équipement ne donnant pas de contact direct entre le casque et la lumière naturelle sous peine de dysfonctionnement des capteurs du casque VR.

XI.202.3.4 - Le sol, ou le revêtement du sol, doit répondre à la norme européenne de référence NF EN 14904, consultable au siège de la FFTT.

XI.202.3.5 - Lors d'un évènement de PingVR en présentiel, la publicité et les inscriptions sur les maillots, entourages de jeu doit respecter l'article correspondant des règles du jeu des règlements sportifs fédéraux.

XI.203 - Les officiels responsables de la compétition

XI.203.1 - Le Manager de la compétition

Pour toute épreuve nationale, la commission compétente désigne un Manager de la compétition. Son identité, ainsi que l'emplacement où il se trouve, doivent être communiqués aux participants.

Le manager de la compétition est responsable de :

- l'élaboration des tableaux ;
- la programmation des parties en fonction de l'horaire retenu et des aires de jeu disponibles ;
- la désignation des officiels (streamers) ;
- la tenue, avant le début de la compétition, d'une réunion d'information pour les joueurs et streamers ;
- le contrôle de la qualification des joueurs ;
- la décision de suspendre le jeu, lorsqu'un incident accidentel se produit ;
- la décision de permettre aux joueurs de quitter l'aire de jeu pendant une partie ;
- la décision de prolonger les périodes réglementaires d'adaptation aux conditions de jeu ;
- la décision de permettre à des joueurs de porter des survêtements ou une tenue différente au cours d'une partie ;
- 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 ;
- la décision de permettre aux joueurs d'échanger des balles durant les interruptions de jeu exceptionnelles et de l'emplacement où ils peuvent le faire ;
- la prise de mesures disciplinaires en cas de comportement inconvenant ou d'autres infractions aux règlements.

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

XI.203.2 – Le streamer

Le streamer est obligatoire pour les évènements compétitifs en présentiel.
Le streamer est la personne qui permet de diffuser la partie sur un écran ou sur les réseaux. Il est garant du score et des comportements des joueurs.
Chaque partie en présentiel doit être surveillée par un streamer. Le streamer désigné doit être invité par les 2 joueurs dans la salle de la rencontre virtuelle juste avant le début d'une partie.

Le streamer a pour mission :
- 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 manager de la compétition.
- d'assurer la continuité du jeu ;
- de référer au manager de la compétition en cas d'infraction aux règlements en matière de conseils aux joueurs ou de comportement répréhensible ;
- de rendre compte du résultat final au manager de la compétition

XI.203.3 – Appels
Les règlements officiels de la fédération s'appliquent lors des compétitions de PingVR en présentiel.

XI.204 - La conduite d'une partie

XI.204.1 - Indication du score
Le score de la partie est inscrit sur la table virtuelle entre chaque point et est également affiché sur la gauche de l'aire de jeu virtuelle. Le jeu est configuré avec les règles du jeu du tennis de table.

XI.204.2 – Avertissement
Lorsqu'un joueur reçoit un avertissement formel pour comportement inconvenant de la part du manager de la compétition ou du streamer, celui-ci est notifié par écrit.

XI.204.3 - Au cours d'une partie, un adaptateur de manche de raquette peut être remplacé, uniquement s'il a été accidentellement endommagé de telle manière qu'il n'est plus possible de l'utiliser tel quel ; dans pareil cas, le PAD endommagé doit être immédiatement remplacé par un autre apporté par le joueur près de l'aire de jeu, ou par un PAD qui lui est transmis dans l'aire de jeu.
Dans le cas d'un casque endommagé nécessitant un changement au cours de la partie, le propriétaire du casque a 10 minutes pour prendre un autre casque et le configurer pour reprendre la partie. Le manager de la compétition enregistre le score de la partie au moment de l'interruption pour permettre de la reprendre à la reprise du jeu.

XI.204.4 - Sauf autorisation expresse du manager de la compétition ou du streamer, les joueurs doivent laisser leur matériel de jeu dans l'aire de jeu lors des interruptions de jeu.

XI.204.5 - Adaptation aux conditions de jeu
Voir l'article 3.4.3 des règles du jeu

XI.204.6 - Interruptions de jeu
Voir l'article 3.4.4 des règles du jeu

XI.205 - Discipline

Voir les règlements fédéraux

CHAPITRE 3
LE CIRCUIT DE COMPÉTITIONS INDIVIDUEL DE PINGVR - LES «CLASSIC SERIES»

Préambule
Le circuit de compétition «Classic Serie» est une compétition fédérale individuelle de PingVR organisée par l'éditeur de jeu For Fun Labs sous l'égide de Eleven VR Tournaments.
9 actes (tournois) sont organisés au cours de l'année civile (février, mars, avril, mai, juin, juillet, août, septembre et octobre). Chaque acte est individuel, mondial et qualificatif pour le championnat de France PingVR*. La qualification à la phase virtuelle du championnat de France PingVR est soumise à la participation à au moins 2 actes du «Circuit Eleven VR Tournaments» dans l'année.
Chaque acte dure de 4 semaines maximum (en fonction du nombre d'inscrits et de la formule de la compétition).
**Seulement les 7 premiers actes seront pris en compte pour la qualification au championnat de France.*

XI.301 – Conditions de participation
La participation aux «Classic Series» est réservée aux joueurs (messieurs et dames) licenciés à la FFTT (liberté, compétition ou loisir) :
- Licence «compétition» : accès à tous les événements
- Licence «loisir» : accès à tous les événements et présentation d'un document justifiant du respect de la réglementation médicale en vigueur en cas de compétition en présentiel
- Licence «liberté» : accès à tous les événements et présentation d'un document justifiant du respect de la réglementation médicale en vigueur en cas de compétition en présentiel.

XI-301.1 – Catégorie d'âge
Le circuit de compétition «Classic Series» est ouvert aux personnes licenciées ayant 13 ans révolus à la date de début de la compétition (le casque de réalité virtuelle est déconseillé aux moins de 13 ans). Il n'y a pas de catégorie d'âge pour la pratique du PingVR.

XI.301.2 – Inscriptions
Les inscriptions aux tournois du circuit de compétition «Classic Series» sont individuelles. Une circulaire en précisera les modalités chaque année.

XI.302 – Organisation sportive
Chaque acte des «Classic Series» est organisé dans une formule qui évolue selon le niveau d'ELO avec 4 tableaux différents :
- Super division (plus de 3099 Elo)
- Première division (2750 à 3099 Elo)
- Deuxième division (2400 à 2749 Elo)
- Troisième division (moins de 2400 Elo)

Chaque tableau aura le fonctionnement suivant :
Pour la Super division : Il y aura toujours 8 groupes, avec les 2 meilleurs joueurs de chaque groupe se qualifiant pour la phase éliminatoire. Le nombre de joueurs par groupe dépend du nombre d'inscrits.
Première et deuxième division : Le tournoi commencera avec une phase de groupes comportant 4 joueurs par groupe, les 2 meilleurs de chaque groupe se qualifiant pour la phase éliminatoire. Le nombre de groupes dépend du nombre d'inscrits.
Troisième division : Le tournoi se joue en format à élimination directe.

XI.303 - Règles de jeu générales :
Tous les matchs doivent être joués en mode CLASSÉ, en utilisant une room personnalisée avec un mot de passe convenu d'avance par les joueurs.

XI.303.1- Format des matchs par division :
Super division : Phase de groupes : Tous les matchs sont joués au meilleur des 5 matchs, où un seul match est au meilleur de 3 jeux. Le premier joueur à remporter 3 matchs est déclaré vainqueur du match.
Phase éliminatoire : Tous les matchs sont joués au meilleur des 7 matchs. Le premier joueur à remporter 4 matchs est déclaré vainqueur du match.

Première division : Jusqu'aux quarts de finale inclus : Tous les matchs sont joués au meilleur des 5 matchs. Le premier joueur à remporter 3 matchs est déclaré vainqueur du match.
Demi-finales et finale : Joués au meilleur de 7 matchs. Le premier joueur à remporter 4 matchs est déclaré vainqueur du match.

Deuxième division : Jusqu'aux demi-finales inclus : Tous les matchs sont joués au meilleur des 5 matchs. Le premier joueur à remporter 3 matchs est déclaré vainqueur du match.
Finale : Jouée au meilleur de 7 matchs. Le premier joueur à remporter 4 matchs est déclaré vainqueur du match.

Troisième Division : Tous les matchs : Joués au meilleur des 5 matchs. Le premier joueur à remporter 3 matchs est déclaré vainqueur du match.

XI.303.2 – Placement des joueurs par tableau :

Super Division
Le placement du premier acte de la saison sera basé sur le plus haut Elo atteint au cours des deux mois précédant la date limite d'inscription au tournoi. Chaque tournoi attribuera des points de classement, déterminant le placement pour le tournoi suivant, et ils seront additionnés à partir de tous les actes joués dans la saison.
Si un joueur intègre le circuit à tout moment après le premier acte, il sera classé en dessous de tous les joueurs ayant un certain nombre de points de classement, indépendamment de leur Elo.

Phase de groupes : Le système serpent sera utilisé.
Phase éliminatoire :
- Les têtes de série #1 et #2 seront fixés sur des côtés opposés du tableau
- Les têtes de série #3 et #4 seront tirés au sort, créant deux possibilités appariements : 1v3, 2v4 et 1v4, 2v3 en demi-finales
- Les têtes de série #5 à #8 seront tirés au sort à partir d'un même pot
- Tous les 2e des groupes seront tirés au sort aléatoirement dans le tableau, en respectant le fait que les joueurs du même groupe ne peuvent pas être dans la même moitié du tableau en phase éliminatoire

Première et deuxième Division
Le placement sera attribué en fonction du plus haut Elo atteint au cours des deux mois précédant la date limite d'inscription au tournoi.
Phase de groupes : Le système serpent sera utilisé pour la phase de groupes.
Phase éliminatoire : Les têtes de séries seront conservées pour la phase éliminatoire. Le tableau proposé par Challenge pour la phase éliminatoire est incorrect et sera réajusté après la fin de la phase de groupes.
Le gagnant de chaque tournoi sera automatiquement promu à l'échelon supérieur pour le reste de la saison. Il recevra une place au championnat de fin de saison (indépendant du championnat de France) pour le niveau dans lequel il a remporté le tournoi.

Troisième division
Le placement sera attribué en fonction du plus haut Elo atteint au cours des deux mois précédant la date limite d'inscription au tournoi.
Aucun tournoi de fin de saison n'est prévu pour la 3ème Division. Mais il rapporte tout de même des points de qualifications pour le championnat de France individuel.

Dispositions générales
Le directeur du tournoi se réserve le droit de modifier le placement en tiers et de placer un joueur dans un tier supérieur s'il a des raisons ou les droits de soupçonner qu'un joueur joue en dessous de son niveau réel.

XI.304 – Saisie des résultats
Pour la Super Division, les joueurs peuvent saisir leurs scores directement sur la page de leur tableau (bracket) sur Challonge.com.
Pour saisir le score, vous devez trouver votre match et cliquer sur le bouton de rapport de score (l'icône crayon).

Chaque colonne correspond à une manche unique de la rencontre globale.
Exemple : Disons qu'Anto a gagné 4-2 contre Lekvarik, avec les scores de chaque manche étant 2- 0, 2-0, 1-2, 2-1, 0-2, 2-1. Le score saisi doit ressembler à ceci :

Participant	Score	Set 2	Set 3	Set 4	Set 5	Set 6
11FR_ANTO	2	2	1	2		2
Lekvarik			2	1	2	1

Pour chaque division, une fois le match terminé, le vainqueur doit communiquer les résultats directement au directeur du tournoi.

Pour transmettre les résultats :
Allez sur https://elevenvr.net/search et trouvez votre profil.
Descendez jusqu'à vos résultats de match et faites une capture d'écran. Envoyez la capture au directeur du tournoi par e-mail ou via Discord (sulikett).

Attention : Les matchs non signalés entraîneront une égalité (tie) pour la phase de groupes et une disqualification des deux joueurs pour la phase à élimination directe.

XI.305 – Résoudre un problème technique

- Un joueur dispose de **10 minutes** pour résoudre tout problème technique et revenir prêt à jouer. Si un joueur n'est pas prêt à jouer après 10 minutes, son adversaire peut réclamer une victoire par forfait (walkover). Le joueur demandant le forfait doit immédiatement interrompre la partie et contacter le directeur du tournoi.
- Si l'un des joueurs rencontre des problèmes de connexion rendant le match injouable, arrêtez la partie et contactez immédiatement le directeur du tournoi. **Aucune réclamation ne sera prise en compte une fois le match terminé.**

XI.306 – Cotations, classements et qualification championnat de France
A chaque acte, les résultats des joueurs sont côtés selon le barème figurant en annexe 3.
Le classement général des «Classic Series» est établi après addition des points acquis par chaque joueur à chaque acte. Ce classement est actualisé après chaque acte et est consultable en ligne (site internet fédéral, sur la page PINGVR).
Les 4 premiers au classement final des «Classic Series» (après les 7 premiers actes de l'année civile) sont automatiquement qualifiés pour la phase finale en présentiel des Championnats de France. Les 44 suivants au classement final des «Classic Series» (après les 7 actes) sont automatiquement qualifiés pour la phase virtuelle des championnats de France.

XI.307 – Règles de matchs
Tous les matchs doivent être joués EN CLASSÉ, en utilisant une salle personnalisée avec un mot de passe convenu à l'avance par les joueurs. Les matchs non classés sont considérés comme invalides et le match devra être rejoué – EN CLASSÉ UNIQUEMENT.

XI.307.1 – Tenue de l'avatar
Les vêtements blancs ou lumineux ne sont pas autorisés pour votre avatar. Vous devez habiller votre avatar de manière à ne pas affecter la visibilité de la balle. Votre adversaire a le droit de demander un changement de tenue avant le début du match auprès du directeur du tournoi. Après que le premier point officiel a été joué, aucun changement ne peut être demandé, même entre les jeux.

XI.307.2 – Pauses et gestion du temps
Pendant le match, chaque joueur peut prendre des pauses d'une durée maximale d'une minute et 30 secondes entre chaque jeu/set, et jusqu'à 3 minutes entre chaque match. Si vous pensez que votre adversaire perd du temps, vous pouvez demander au directeur du tournoi de faire jouer le reste de votre match en direct (streamer) sous sa supervision.

XI.307.3 – Respect mutuel et comportement
Les joueurs sont invités à montrer du respect mutuel pendant le match. Les comportements provocateurs ne seront pas tolérés. Si vous êtes victime d'un mauvais comportement, ce n'est pas à vous de rendre justice. Vous avez le droit d'arrêter le match et de demander que le reste soit joué sous la supervision du tirecteur du tournoi. Il y aura des conséquences graves pour les comportements déloyaux, aussi bien pour la personne qui provoque que pour celle qui essaie de rendre justice. Nous nous efforçons de donner l'exemple d'une compétition saine, et ces règles seront strictement appliquées. En cas de litige, arrêtez le match et contactez immédiatement le directeur du tournoi pour trouver la bonne solution au problème.

XI.307.4 – Système de cartons (matchs diffusés en direct)
Pour tous les matchs diffusés sur la chaîne Twitch officielle d'ElevenVR, le directeur du tournoi met en place les sanctions et cartons avec la même réglementation que les règles du jeu FFTT (voir article 3.5 des règles du jeu).

XI.307.5 – Autorité du directeur du tournoi :
Pour tous les litiges, le directeur du tournoi d'ElevenVR a le dernier mot. Nous comprenons que certaines décisions pourraient être contestées ou mal acceptées. Néanmoins, il n'est pas permis d'être offensant ou personnel envers le directeur du tournoi. Toute violation de cette règle entraînera une pénalité et une disqualification immédiate possible. Toute tentative de faire pression pour influencer la décision du directeur du tournoi sera également sanctionnée sportivement.

XI.308 – Récompenses - Prize Money :
Un prize money en «dollar américain» sera remis par Eleven Table Tennis lors de chaque acte selon le tableau suivant :

	Super Division	Première Division	Deuxième Division
Vainqueur	665 $	60 $	35 $
Finaliste	400 $	40 $	-
3e et 4e	200 $	-	-
5e et 6e	100 $	-	-

Annexe 1 - Calendrier 2026

Acte 1 : Février
Acte 2 : Mars
Acte 3 : Avril
Acte 4 : Mai
Acte 5 : Juin
Acte 6 : Juillet
Acte 7 : Août
Acte 8 : Septembre
Acte 9 : Octobre

Annexe 2 - Les points attribués par tableau et après chaque acte (seulement les 7 premiers actes) pour le championnat de France de PINGVR

Ne seront concernés par ce classement que les joueurs français, ils marqueront les points attribués à leur résultat dans chaque acte des tournois Eleven TT.

	Super Division	1ère Division	2e Division	3e Division
1er	2500	1000	500	250
2e	2000	850	400	200
3e	1750	750	350	170
5e à 8e	1500	700	325	150
9e à 16e	1300	650	300	130
16e à 32e	1100	600	275	110
+ 32e	1050	550	260	100

CHAPITRE 4
CHAMPIONNAT DE FRANCE PINGVR

Préambule
Le championnat de France de PingVR est une compétition de tennis de table en réalité virtuelle régie par la Fédération. Elle décerne le titre de champion de France en simple.
La compétition se déroule en 2 phases : virtuelle puis en présentiel.

XI.401 – Conditions de participation
Le championnat de France de PingVR est réservé aux joueurs (messieurs et dames) licenciés à la FFTT (liberté, compétition ou loisir) et de nationalité française selon les modalités suivantes :

- Licence compétition : accès à tous les évènements
- Licence loisirs : accès à tous les évènements et présentation d'un certificat médical lors des compétitions en présentiel
- Licence liberté : accès à tous les évènements et présentation d'un certificat médical lors des compétitions en présentiel

Les joueurs qualifiés pour la phase en présentiel ne sont pas pris en charge pour leurs frais de déplacement mais une aide sera accordée pour le séjour (restauration et hébergement). Ils sont responsables sur place de leur matériel (Casque VR) pour toute la durée la compétition (voir article XI.104.2 des règlements sportifs) et doivent être propriétaires du Jeu Eleven Table Tennis VR sur leur casque.

XI.402 – Titre attribué
Un seul titre est attribué : champion de France VR simple

XI.403 – Qualification des joueurs
Pour être qualifiés, les joueurs doivent avoir participé à au moins 2 tournois du circuit des «Classic Series» organisé par la FFTT et Eleven France dans l'année civile en cours ou avoir remporté un tournoi organisé en territoire (ligue ou comité).
L'épreuve comporte au moins 48 joueurs, qualifiés de la manière suivante :

1) Les joueurs présents dans le top 20 mondial (points ELO), à la date fixée dans la circulaire annuelle à condition d'avoir participé à au moins 2 actes (tournois) du circuit des «Classic Series» ;
2) Complété par les meilleurs joueurs au cumul des points nationaux sur les 7 actes (tournois) de l'année civile en cours du circuit de compétition international (Classic Series).
3) Complété par les vainqueurs des tournois territoriaux.

L'épreuve se déroule en 2 phases :
- Une première phase en mode virtuel avec des poules et un tableau final jusqu'aux demi-finales ;
- Une deuxième phase en présentiel pour les 12 joueurs qualifiés

Il y aura 4 façons de se qualifier pour la phase en présentiel :
- Les 4 premiers du classement final au Classic Series
- Les 4 demi-finalistes de la première phase virtuelle des Championnats de France
- Les 2 meilleurs français au classement du jeu ElevenVR
- 2 places (Wild Card) réservées à la FFTT

XI.404 – Récompenses et dotation de la phase finale en présentiel
Le champion de France reçoit une coupe ou trophée et la médaille d'or. Le vice-champion de France reçoit une coupe et la médaille d'argent.
Les 2 joueurs classés 3e reçoivent chacun une coupe et la médaille de bronze.
Tous les participants recevront un cadeau d'accueil de la part de l'organisateur (FFTT et/ou club).

XI.405 – Déroulement des parties
Pour la phase virtuelle, les parties se déroulent au meilleur des 5 matchs (3 matchs gagnés). Chaque match se joue au meilleur des 3 manches. Chaque manche se joue en 11 points avec 2 points d'écart.
Pour la phase finale en présentiel, chaque rencontre se déroule en face à face dans une aire de jeu de 4,6 m x 4,6 m.
Les parties se disputeront en mode strict (pas de points ELO échangés).

XI.406 – Horaires de la compétition
La compétition se déroule sur deux journées. De 12h le jour 1 à 18h30 le jour 2.

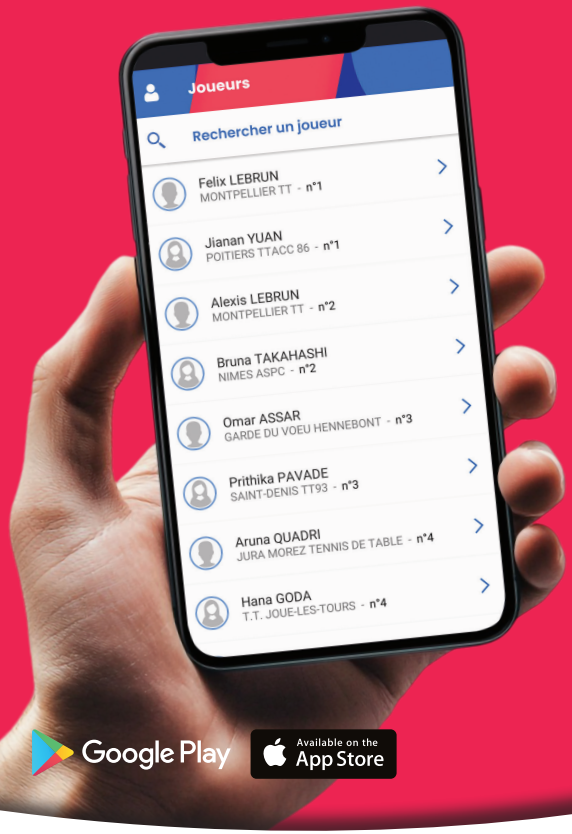
XI.407 – Déroulement sportif

XI.407.1 – Phase 1 (mode virtuel)
Les joueurs sont répartis dans des poules de 3 joueurs. Le classement utilisé pour le placement par tirage au sort dans les poules est le classement aux points ELO pris la veille du début du tournoi à 12h. En cas d'égalité, un tirage au sort est effectué.
Le placement dans les poules se fait en respectant le serpent pour les numéros 1 de poule (1 à 16) et par bloc de 16 pour les autres joueurs (les joueurs classés de 17 à 32 sont tirés au sort pour les numéros 2 de poule, les joueurs classés de 33 à 48 sont tirés au sort pour les numéros 3 de poule). Dans la mesure du possible deux joueurs d'une même association doivent être placés dans des poules différentes. En cas d'impossibilité, s'il y a plus de joueurs d'une même association que de poules, ils doivent être placés de façon à se rencontrer au 1er tour s'ils sont deux et le plus rapidement possible s'ils sont trois dans la poule.
Dans chacune des poules, tous les joueurs se rencontrent et sont classés de 1 à 3.
En sortie de poules, le tableau est constitué en appliquant l'article I.305.4 des règlements sportifs. Pour le placement dans le tableau, il est tenu compte des appartenances à une même association, en application de l'article I.305.1 des règlements sportifs.

XI.407.2 – Phase 2 (mode présentiel)
Un nouveau tirage au sort est effectué avec les 12 qualifiés. Les 4 têtes de séries au classement ELO une semaine avant le début de la compétition sont automatiquement en quart de finale. Le tirage au sort est réalisé par bloc de 4 en suivant le classement ELO.
La compétition en présentiel se déroule dans une formule à double élimination directe. Le tableau principal de 12 joueurs débute en 1/8e jusqu'à la finale.
Les perdants en demi-finale du tableau principal s'affrontent pour la médaille de bronze.
Le vainqueur du tableau «consolante» et le perdant de la petite finale du tableau principal s'affrontent pour la deuxième médaille de bronze.

appli FFTT

classement
joueurs et clubs
compétitions
live scoring
actus



FRANCE TENNIS DE TABLE

Google Play

Available on the App Store

APPLICATION OFFICIELLE
DE LA FÉDÉRATION FRANÇAISE DE TENNIS DE TABLE

FF TENNIS DE TABLE

avantages PARTENAIRES

Licenciés, découvrez les avantages offerts par les partenaires de la FFTT, entre autres :

- Avec ***Ma Petite Sponso*** profitez de réductions sur plus de 15 000 enseignes ;
- Avec ***L'Équipe*** bénéficiez de votre abonnement à -50% pendant 1 an.

TOUTES LES CONDITIONS :

MA PETITE SPONSO

L'ÉQUIPE

Grâce à notre partenaire ***initiatives***, les clubs de tennis de table peuvent financer leur projets sportifs plus facilement grâce à des solutions de collecte de fonds clés en main : ventes solidaires, tombolas, objets personnalisés, textiles et bien plus encore.

- Les clubs affiliés à la FFTT bénéficient d'une remise de 30€ TTC dès 400€ TTC d'achat et de 5% de remise dès 1000€ d'achat (sur devis).

TOUTES LES CONDITIONS :

initiatives.fr
AU CŒUR DES PROJETS SPORTIFS