

CHAPITRE I

RÈGLES APPLICABLES À TOUTES LES COMPÉTITIONS

TITRE I

GÉNÉRALITÉS

Article 1 - Licenciation

Les épreuves organisées par la FFTT sont réservées aux licenciés traditionnels à l'exception :

- des tournois internationaux autorisant la participation des joueurs licenciés dans les fédérations étrangères ;
- des compétitions ne figurant pas sur les listes arrêtées par les comités départementaux, les ligues et la FFTT.

La présentation au juge-arbitre, par le joueur, de sa licence avec la mention "certificat médical présenté" est obligatoire.

S'il ne peut pas présenter sa licence, ou si la mention "certificat médical présenté" ne figure pas sur la licence, le joueur doit présenter un certificat médical indépendant daté de moins d'un an.

Si le joueur ne peut présenter ni sa licence avec la mention "certificat médical présenté", ni un certificat médical indépendant daté de moins d'un an, il ne doit pas être autorisé à jouer.

Les personnes figurant sur "le banc", situé à proximité de l'aire de jeu, doivent être licenciées. Le juge-arbitre doit s'assurer de leur licenciation.

Article 2 - Responsables de l'organisation

Les échelons national, interrégional et de zone de chaque épreuve sont sous la responsabilité de la FFTT.

L'échelon régional de chaque épreuve est sous la responsabilité de la ligue.

L'échelon départemental de chaque épreuve est sous la responsabilité du comité départemental.

Article 3 - Droits d'inscription

Les associations (pour les compétitions par équipes) et les joueurs, par l'intermédiaire de leur association (pour les compétitions individuelles) doivent, à la date fixée, confirmer leur participation accompagnée des droits (engagements et autres) correspondants.

Article 4 - Frais de déplacement

Les frais de déplacement et de séjour sont à la charge des participants.

Article 5 - Moyens de transport

Tous les participants se déplacent par tout moyen à leur disposition de telle façon que soit assuré le respect de la date, de l'heure et du lieu de la compétition prévue au calendrier.

Article 6 - Appel

Tout non-respect des règlements sportifs peut entraîner une sanction sportive et (ou) financière appliquée par la commission sportive de l'échelon concerné.

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

Toute sanction appliquée par la commission sportive fédérale est susceptible d'appel devant le jury d'appel fédéral.

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

Article 7 - 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.

TITRE II

COMPÉTITIONS PAR ÉQUIPES

Article 8 - Décompte des points

Dans chaque rencontre, un point est attribué par partie gagnée de simple ou de double. L'addition des points-partie 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 forfait ou pénalité : 0 point.

Article 9 - Classement des équipes dans une poule

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

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

- a) en faisant le total de leurs points-rencontres ;
- b) si l'égalité persiste, en faisant le quotient des points-parties gagnés par les points-parties perdus pour ces mêmes rencontres ;
- c) si l'égalité persiste, en faisant le quotient des manches gagnées par les manches perdues pour ces mêmes rencontres ;
- d) si l'égalité persiste, en faisant le quotient de points-jeu gagnés par les points-jeu perdus pour ces mêmes rencontres ;
- e) si l'égalité persiste, l'avantage est donné à l'équipe dont le joueur figurant sur la feuille de rencontre :
 - est le plus jeune pour les compétitions par équipes seniors et jeunes ,
 - est le plus âgé pour les compétitions par équipes vétérans ;
- f) une équipe battue par forfait ou pénalité 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.

Article 10 - Nombre de joueurs étrangers dans une équipe

Une équipe de quatre joueurs ou moins ne peut comporter qu'un seul joueur étranger.

Une équipe de plus de quatre joueurs ne peut comporter que deux joueurs étrangers au plus.

Ne sont pas considérés comme étrangers dans les épreuves par équipes :

- a) quelle que soit leur nationalité, les joueurs étrangers de moins de 18 ans nés sur le territoire français ;
- b) les joueurs ayant la nationalité des Etats de l'Union européenne, de l'Espace économique européen et de la Suisse (voir liste dans les règlements administratifs, chapitre 2, article 6) ;
- c) les joueurs ayant la nationalité des Etats qui ont conclu un accord d'association ou de coopération¹ ou signataires des accords de Cotonou (pays dits "ACP" - Afrique - Caraïbes - Pacifique. Référence : <http://www.acpsec.org>) avec l'Union européenne et titulaires d'un contrat de travail régulier en tant que joueur professionnel de tennis de table dans la mesure où ils travaillent légalement.

1 - Algérie, Arménie, Azerbaïdjan, Biélorussie, Géorgie, Kazakhstan, Kirghizistan, Maroc, Moldavie, Ouzbékistan, Russie, Tunisie, Turquie et Ukraine.

Article 11 - Nombre de joueurs mutés dans une équipe

Sauf disposition particulière spécifique :

Une équipe de six joueurs ou moins ne peut comporter qu'un seul joueur muté.

Une équipe de plus de six joueurs ne peut comporter que deux joueurs mutés au plus.

(voir chapitre II titre 1 article 6 et titre 2 des règlements administratifs)

Article 12 - 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.

12.1 - Equipe de deux joueurs en un groupe unique

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

Les deux joueurs de l'équipe adverse sont désignés par X, Y.

La rencontre se dispute sur une table.

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

12.2 - Equipe de trois joueurs en un groupe unique

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

Les trois joueurs de l'équipe adverse sont désignés par X, Y, Z.

La rencontre se dispute sur une table.

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

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

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

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

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

12.3 - Equipe de quatre joueurs en un groupe unique

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

Les quatre joueurs de l'équipe adverse sont désignés par W, X, Y, Z.

La rencontre se dispute sur deux tables.

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.

12.4 - Equipe de quatre joueurs répartis en deux groupes de deux, intitulés groupe A et groupe B

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

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

La rencontre se dispute sur deux tables.

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

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

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

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

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

La rencontre se dispute sur deux tables.

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

Le joueur le moins bien classé 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.

12.5.1 - 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.

12.5.2 - 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.

TITRE III

COMPÉTITIONS INDIVIDUELLES

Article 13 - Ordre des parties dans une poule

13.1 - Poule de trois avec un ou trois qualifié(s) par poule

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

13.2 - Poule de trois avec deux qualifiés par poule

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

13.3 - 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

13.4 - 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

13.5 - 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

13.6 - 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

13.7 - 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

13.8 - 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
-----	-----	-----	-----	-----

Article 14 - Placement des joueurs dans une poule

Les joueurs sont placés dans les poules en tenant compte :

- soit des points qualificatifs de la compétition concernée ;
- soit des points inscrits sur la licence pour la phase en cours.

En cas d'égalité, l'avantage est donné au joueur le plus jeune pour les catégories seniors et jeunes et au joueur le plus âgé pour les catégories vétérans.

Dans la mesure du possible, deux joueurs d'une même association, de deux associations ayant constitué une entente ou de même parenté 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.

Article 15 - Classement des joueurs dans une poule

- a) Le classement dans chaque poule est établi dans l'ordre décroissant du nombre de victoires.
- b) Lorsque deux participants terminent à égalité de victoires, ils sont départagés par le résultat de la partie les ayant opposés.
- c) Lorsque plus de deux participants terminent à égalité de victoires, il est établi un nouveau classement entre les ex-aequo, portant sur les résultats des parties les ayant opposés en faisant le total des victoires, 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, l'avantage est donné au joueur le plus jeune pour les catégories seniors et jeunes et au joueur le plus âgé pour les catégories vétérans.

Article 16 - Placement des joueurs dans un tableau à élimination directe

16.1 - Lorsqu'il est prévu un tirage au sort, il n'est pas tenu compte des appartenances à une même association, à deux associations ayant constitué une entente, à un même comité, à une même ligue ainsi que des liens de parenté sauf pour le premier tour du tableau.

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

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

Article 17 - Placement des joueurs issus de poules qualificatives dans un tableau à élimination directe avec tirage au sort

17.1 - Lorsqu'il est prévu un tirage au sort, il n'est pas tenu compte des appartenances à une même association, à deux associations ayant constitué une entente, à un même comité, à une même ligue ainsi que des liens de parenté, **sauf pour le premier tour du tableau.**

17.2 - Un qualifié par poule

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

- le vainqueur de la poule 1 à la place 1 ;
- le vainqueur de la poule 2 à la place 2 ;
- les vainqueurs des poules 3 et 4 par tirage au sort pour les places 3 et 4 ;
- les vainqueurs des poules 5 à 8 par tirage au sort pour les places 5 à 8 ;
- les vainqueurs des poules 9 à 16 par tirage au sort pour les places 9 à 16 ;
- etc.

17.3 - Deux qualifiés par poule

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

- le vainqueur de la poule 1 à la place 1 ;
- le vainqueur de la poule 2 à la place 2 ;
- les vainqueurs des poules 3 et 4 par tirage au sort pour les places 3 et 4 ;
- les vainqueurs des poules 5 à 8 par tirage au sort pour les places 5 à 8 ;
- les vainqueurs des poules 9 à 16 par tirage au sort pour les places 9 à 16 ;
- etc. ;

- les joueurs classés 2^e de poule par tirage au sort dans le demi-tableau opposé de leur premier respectif.

17.4 - Trois qualifiés par poule

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

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

TITRE IV

AUTRES DISPOSITIONS

Article 18 - Matériel

Les rencontres doivent se disputer avec des balles agréées, sur des tables et des filets homologués par la FFTT ou l'ITTF.

Article 19 - Présence d'un joueur

Un joueur est considéré comme présent pour une partie s'il accède à l'aire de jeu en tenue de jeu.