

RÈGLEMENTS SPORTIFS

---

# TENNIS DE TABLE

## SPORT ADAPTÉ



Règlements applicables jusqu'au  
**31 août 2021**

# TENNIS DE TABLE SPORT ADAPTE

## Sommaire

Préambule .....	2
A. Matériels et Tenue .....	3
1. La balle.....	3
2. La raquette .....	3
3. La table et le filet.....	3
4. La tenue .....	4
B. Le jeu en simple .....	4
1. Le choix initial .....	4
2. Le service.....	4
a) Exécution .....	4
b) Fautes de service.....	4
c) Dérogation.....	4
d) Balle à remettre au service .....	5
3. Le déroulement de la partie.....	5
a) Points .....	5
b) Annonce de la marque.....	6
c) Balles à remettre .....	6
d) Changements de service .....	6
e) Changement de camp.....	6
4. Gain de la partie .....	6
a) <b>Manche</b> .....	6
Les manches se jouent en 11 points gagnants avec 2 points d'écart minimum Partie .....	6
5. Incidents divers .....	7
a) <b>Comportement des joueurs</b> .....	7
b) <b>Sanctions</b> .....	7
6. Arrêts réglementaires .....	7
a) <b>Conseils aux joueurs</b> .....	7
b) Pause entre les manches.....	7
c) Pour s'essuyer.....	7
d) Temps mort.....	8
7. Retard.....	8
8. Appel à l'accompagnateur : .....	8
C. Le jeu en double .....	8
Ces dispositions ne concernent que les joueurs des classes B/C et C/D .....	8
1. Définitions particulières.....	8
a) Ligne centrale .....	8
b) Demi-camp.....	8
c) La paire .....	8
2. Choix de l'ordre du jeu.....	9
3. Le service.....	9
a) Exécution .....	9
b) Changement.....	9
c) Fautes particulières.....	9

## Préambule

Comme pour les autres disciplines et **pour permettre la meilleure équité**, les règles du Tennis de Table sont adaptées suivant les trois classifications : AB ; BC ; CD.

La classification (mise en œuvre au 1er septembre 2017) se base sur les capacités intrinsèques de la personne en l'évaluant dans 4 domaines hors champs de l'activité sportive (autonomie, socialisation, communication, motricité).

Appliquer les règles c'est introduire une égalité des chances entre les joueurs

# REGLES DU JEU

## Article 1 : Règle du Jeu (référence avec les règlements internationaux INAS et ITTF)

Le présent règlement du jeu en simple et en double est applicable aux compétitions départementales, régionales, interrégionales et nationales de Tennis de Table FFSA dans les trois classes

### A. Matériels et Tenue

#### 1. La balle

La balle est sphérique et son diamètre est de 40 mm. Elle pèse 2,7 g et doit être faite de celluloid ou d'une matière plastique analogue. Elle doit être blanche ou orange et mate

Pour les rencontres départementales, régionales et nationales de tennis de table, des balles agréées par la Fédération Française de Tennis de Table sont à utiliser. (Voir liste « ITTF approved 40 mm balls » disponible à la FFSA ou sur le site Internet de ITTF réactualisée chaque semestre).

#### 2. La raquette

La raquette peut avoir des dimensions, une forme et un poids quelconque. La palette doit être en bois, d'un seul tenant de même épaisseur, plate et rigide.

Les deux faces de la palette doivent être de couleurs distinctes, une rouge et une noire et l'épaisseur ne dépassant pas 4 mm. Les revêtements doivent être inscrits sur la liste du semestre « Authorised racket covering » disponible à la FFSA ou sur le site Internet de l'ITTF réactualisée chaque semestre.

Une raquette ne peut pas être remplacée durant une partie à moins qu'elle ne soit endommagée accidentellement au point de ne plus pouvoir être utilisée. En ce cas, ladite raquette doit être immédiatement remplacée, soit par une autre apportée préalablement par le joueur près de l'aire de jeu, soit par une raquette qui lui est fournie.

S'il apparaît qu'un joueur a changé de raquette durant une partie sans le signaler, l'arbitre interrompt le jeu et fait immédiatement un rapport au juge-arbitre qui pourra disqualifier le joueur.

#### 3. La table et le filet

Pour toute rencontre de Tennis de Table Sport Adapté de niveau départemental, régional ou national ne peuvent être utilisées que les tables agréées par la Fédération Française de Tennis de Table ou la fédération international de tennis de table.

La surface de jeu doit être de couleur foncée. Elle est limitée en ses quatre côtés par une bande blanche de 2 cm de large qui matérialise le rectangle défini.

Le filet doit être de couleur foncée, sa partie supérieure comporte une bordure blanche; sa hauteur est de 15,25 cm sur toute la longueur de celui-ci.

Le filet est attaché à chaque extrémité, de haut en bas du poteau de support. Les poteaux de support devant être munis d'un dispositif de réglage à leur base.

#### 4. La tenue

La tenue de jeu se compose d'une chemisette à manches courtes et d'un short, de chaussettes et de chaussures de sport. La chemisette et le short doivent être de couleur nettement différente de celle de la balle utilisée.

D'autres vêtements de sport, dont tout ou partie du survêtement, ne peuvent être portés durant le jeu, sauf avis médical ou à défaut du Juge Arbitre.

*Les joueurs d'une même équipe doivent avoir une tenue sportive identique à l'exception des chaussures et chaussettes.*

## B. Le jeu en simple

### 1. Le choix initial

Avant la partie, joueurs et arbitre déterminent par tirage au sort le serveur et le côté de jeu : le gagnant peut choisir de servir ou de recevoir en premier, ou de jouer la première manche dans l'un ou l'autre camp ; le perdant a le second choix.

### 2. Le service

#### a) Exécution

Pour l'ensemble des 3 classes, le service commence lorsque la balle repose sur la paume de la main libre qui doit être tenue immobile en position ouverte et à plat.

La main libre (qui par définition ne tient pas la raquette), lorsqu'elle est en contact avec la balle lors de l'exécution du service doit être à tout moment au-dessus du niveau de la surface de jeu et derrière la ligne de fond du serveur. La balle est lancée verticalement et sans lui communiquer d'effet à, au moins 16 cm de hauteur, lorsque la balle redescend du sommet de sa trajectoire, le serveur la frappe de façon à ce qu'elle touche d'abord son propre camp et ensuite, passant par-dessus le filet ou le contournant, touche le camp du relanceur.

Dès que la balle a été lancée, celle-ci doit toujours être visible de l'adversaire, ce qui suppose, entre autre que le bras libre du serveur doit être retiré de la zone située entre la balle et le filet.

#### b) Fautes de service

D'une manière générale, si l'arbitre a un élément de doute sur la régularité du service d'un joueur, il peut une première fois dans la partie, interrompre le jeu et, sans compter le point, avertir le joueur de l'obligation qui lui incombe. Les fois suivantes dans le cours de la partie, si son service est encore d'une régularité douteuse, le joueur ne bénéficie plus du doute et pourra perdre le point,

Cependant, tirer avantage d'un Manquement intentionnel dans l'observation d'une des conditions exigées, pour un service régulier peut être pénalisé par l'attribution d'un point pour le relanceur, sans avertissement préalable.

Si l'arbitre a un doute sur la compréhension de la consigne par le joueur (et en particulier pour les joueurs de la classe A/B), il peut en informer le conseiller de la zone de coaching et/ou s'il l'estime nécessaire avertir de nouveau le joueur

#### c) Dérogation

Lorsque l'arbitre constate une incompréhension flagrante du pongiste de la règle officielle ou une incapacité physique l'arbitre peut, à titre exceptionnel, pour l'exécution du service, autoriser un joueur à déroger à un ou plusieurs points de la réglementation relative au service en plus des dispositions spécifiques suivantes :

Disposition spécifique pour la classe A/B:

- Pour toutes les compétitions, il sera autorisé de servir sans que la balle ne soit lancée.
- Aux niveaux départemental et Régional (si dérogation acceptée et hors compétition de sélection au Championnat de France), uniquement, le joueur aura la possibilité de lacher la balle au dessus de son demi-camp, la laisser rebondir puis la frapper de façon à ce quelle touche le demi camps adverse.

Disposition spécifique pour la classe B/C:

- Pour toutes les compétitions, il sera autorisé de servir sans que la balle ne soit lancée.
- Aux niveaux départemental, le joueur aura la possibilité de lacher la balle au dessus de son demi-camp, la laisser rebondir puis la frapper de façon à ce quelle touche le demi camps adverse.

Disposition spécifique pour la classe C/D:

- Au niveau départemental et Régional (si dérogation acceptée et hors compétition de sélection au Championnat de France), il sera autorisé de servir sans que la balle ne soit lancée de 16 cm.

**Ces dérogations et dispositions spécifiques peuvent être acceptées à condition qu'elle n'amène aucun avantage substantiel au serveur lui permettant grâce à celles-ci de remporter le point. Si tel est le cas, le service sera à remettre. Puis, si la situation se reproduit trop fréquemment le joueur perdra le point.**

#### **d) Balle à remettre au service**

Le service est à remettre :

- si la balle, en passant au-dessus ou autour du filet, touche le filet ou son support, pourvu que le service soit régulier par ailleurs.
- si la balle touche le camp du serveur, puis le filet et est reprise de volée par le relanceur au-dessus de la table (si la reprise de volée est effectuée hors de la table, le point est pour le relanceur)
- si dans l'opinion de l'arbitre, la possibilité pour un joueur d'exécuter un service régulier ou un renvoi régulier, a été affectée par un incident hors de son contrôle.
- Si dans l'opinion de l'arbitre, le service était irrégulier et qu'il amène un avantage substantiel pour le serveur en lui permettant de remporter le point.
- 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. il est recommandé au serveur de ne pas servir avant d'avoir entendu prononcé la marque correctement et distinctement

Par contre, si le serveur lance la balle avec l'intention manifeste de faire un service, mais la manque complètement en voulant la frapper de sa raquette, il perd le point.

### *3. Le déroulement de la partie*

#### **a) Points**

Un joueur perd un point :

- S'il n'effectue pas un renvoi régulier
- s'il ne réussit pas à effectuer un service régulier,
- s'il reprend la balle de volée au-dessus de la table (hors de la table, il gagne le point)
- si sa main libre touche la surface de jeu pendant que la balle est en jeu,
- s'il frappe la balle deux fois consécutivement,
- si la balle touche son camp deux fois consécutivement,

- par pénalité pour comportement incorrect ou antisportif,
- si lui ou ce qu'il porte ou tient, déplace la surface de jeu, au cours d'un échange
- s'il frappe la balle avec une face de la palette dont la surface est contraire aux règles
- 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 ;

#### **b) Annonce de la marque**

L'arbitre annonce la marque dès que la balle cesse d'être en jeu et qu'un point a été acquis. L'arbitre annonce la marque en énonçant d'abord le nombre de points du serveur et, ensuite le nombre de points du relanceur.

#### **c) Balles à remettre**

Il y a balle à remettre

- si une balle se fend ou se brise en cours de jeu, affectant le renvoi d'un joueur
- si le jeu est interrompu pour corriger une erreur dans l'ordre du jeu ou de camp
- si les conditions de jeu ont été perturbées d'une façon qui, dans l'opinion de l'arbitre est de nature à influencer sur les résultats de l'échange
- Si une balle ou tout autre objet extérieur à la partie en cours pénètre dans l'aire de jeu et si dans l'opinion de l'arbitre cette intrusion a un effet sur le gain ou la perte du point. Dans le cas contraire il ne doit pas dans ce cas annoncer "balle à remettre" mais user de son bon sens.

#### **d) Changements de service**

En simple, après deux points, le serveur devient relanceur et le relanceur devient serveur et ainsi de suite, jusqu'à la fin de la manche ou jusqu'à ce que la marque atteigne 10-10.

A partir de la marque 10-10, il y a changement de serveur après chaque point. Le joueur est déclaré vainqueur de la manche lorsqu'une différence de deux points est acquise (10-12 ou 14 - 16 ou 22-20 ...).

Si par erreur, un joueur sert en dehors de son tour, le jeu doit être interrompu et reprendre après rectification de l'erreur. En tout état de cause, les points marqués avant la découverte de l'erreur demeurent acquis.

#### **e) Changement de camp**

Le joueur qui a commencé dans un camp dans une manche, commence dans l'autre camp dans la manche qui suit immédiatement, et ainsi de suite jusqu'à la fin de la partie. Dans la dernière manche possible (La 5ème ou la 7ème) de la partie, les joueurs ou paires changent de camp dès qu'un joueur a le premier atteint la marque de 5 points.

### **4. Gain de la partie**

#### **a) Manche**

Les manches se jouent en 11 points gagnants avec 2 points d'écart minimum Partie

Une partie se gagne au meilleur des 5 manches (« 3 manches gagnantes »)

Pour les compétitions de niveau départementales, la disposition suivante est admise :

- Classe A/B et B/C : Une partie se gagne au meilleur des 3 manches (« 2 manches gagnantes »)

## 5. Incidents divers

### a) Comportement des joueurs

Les joueurs doivent avoir un comportement correct vis-à-vis des adversaires, des officiels et du public. Ils doivent s'abstenir de tout acte susceptible de jeter un discrédit sur le tennis de table ou le Sport Adapté.

C'est ainsi que sont sanctionnés :

- des dégâts volontaires à l'équipement, tel que briser la balle ou frapper la table avec la raquette ou le pied
- des cris excessifs ou un langage inconvenant
- tous dégâts volontaires à l'équipement sont à la charge de l'association où est licencié le contrevenant
- L'usage de tactiques déloyales et/ou dilatoires telles qu'envoyer volontairement la balle en dehors du volume de jeu ou le non-respect persistant de la réglementation sur les conseils aux joueurs.

### b) Sanctions

A la première infraction, l'arbitre doit interrompre le jeu et donner un avertissement au joueur fautif, en lui indiquant qu'à la première récidive il aura un point de pénalité. Il doit en informer le conseiller de la zone de coaching

Si au cours de la même partie, le joueur récidive, l'arbitre doit interrompre le jeu, donner un point gagnant à l'adversaire

Si le joueur persiste dans son comportement, l'arbitre doit donner 2 points gagnants à l'adversaire.

En cas de persistance, l'arbitre fait appel au Juge-Arbitre qui déclare le joueur battu par pénalité et accorde la victoire à son adversaire.

L'arbitre fait immédiatement un rapport aux responsables de la manifestation (départementaux, régionaux, nationaux) qui décideront de l'exclusion définitive ou temporaire du joueur, concernant la rencontre.

Les décisions prises seront sans appel sur la matérialité des faits.

Les sanctions prévues sont applicables aux trois classes. Dans l'application du règlement, l'arbitre doit être attentif au niveau de compréhension du sportif.

## 6. Arrêts réglementaires

### a) Conseils aux joueurs

Un joueur peut recevoir des conseils de son entraîneur avant la période d'adaptation, entre les manches et durant le temps mort mais à aucun autre moment tel que durant une interruption momentanée pour s'éponger.

Toute tentative visant à donner des conseils ou à influencer le jeu lorsqu'une partie a repris, est sanctionnée par un avertissement et en cas de récidive par l'éviction du conseiller de la zone de coaching jusqu'à la fin de la partie en compétition individuelle ou jusqu'à la fin de la compétition par équipes.

### b) Pause entre les manches

Tout joueur est en droit de disposer d'une période de repos, entre chacune des manches d'une partie. Celle-ci est d'une minute sauf si les 2 joueurs (ou paires) souhaitent reprendre la partie avant la fin de cette minute.

Durant les périodes autorisées de repos, les joueurs doivent rester dans l'aire de jeu ou aux abords dans la limite des 3 mètres.

### c) Pour s'essuyer

Les joueurs ont le droit de s'essuyer tous les 6 points durant la partie

Ces interruptions sont les plus courtes possibles et si un joueur est prêt à continuer l'autre sera invité à en faire autant. (Les serviettes seront placées dans des corbeilles de chaque côté de l'arbitre, ou sous la table de jeu).

Il est du devoir de l'arbitre de faire en sorte que le jeu, tout au long d'une partie, soit continu, sauf pour les arrêts autorisés.

Cependant, pour les classe A/B et B/C l'arbitre pourra indiquer par un geste que le joueur à la possibilité de s'éponger à ce moment là du jeu.

De plus en cas de situations exceptionnelles, le juge arbitre pourra autoriser l'ensemble des joueurs à s'essuyer hors de ces moments d'interruptions.

#### **d) Temps mort**

Le temps mort s'applique pour les 3 classes : A/B, B/C, C/D

Quand la balle n'est pas en jeu, chaque conseiller ou joueur à le droit de demander une interruption pour donner des consignes à son sportif, à n'importe quel moment d'une partie, mais seulement un temps mort par partie. Celle-ci est d'une minute maximum sauf si les 2 joueurs (ou paires) souhaitent reprendre la partie avant la fin de cette minute

Pour cela, il lui suffit de le demander en annonçant : « temps mort » à l'arbitre. Le conseiller qui n'a pas demandé le temps mort profite également de l'arrêt pour donner des consignes à son joueur.

En cas de désaccord entre le joueur et le capitaine sur l'opportunité de prendre le temps mort, la décision définitive appartient au joueur dans le cadre d'une compétition individuelle pour les classes B/C et C/D et au capitaine dans le cadre d'une compétition par équipes ou individuelle pour la classe A/B

#### *7. Retard*

En cas de retard, le Juge Arbitre pourra annoncer le forfait du joueur (ou de la paire) pour cette partie si celle-ci se déroule dans le cadre d'une poule. Dans le cadre d'un tableau (Classement intégral ou élimination directe), tout forfait sera définitif pour le reste du tableau.

#### *8. Appel à l'accompagnateur :*

Face à l'incompréhension d'un joueur concernant une intervention ou une décision de l'arbitre, ce dernier peut, s'il l'estime nécessaire, interrompre la partie afin d'expliquer les faits. Il peut éventuellement demander l'intervention du conseiller du joueur concerné afin de faciliter la compréhension. Cette interruption ne peut se faire qu'entre deux échanges ou lors d'un arrêt de jeu et ne doit pas, dans la mesure du possible, perturber le jeu, le joueur ou son adversaire.

### **C. Le jeu en double**

**Ces dispositions ne concernent que les joueurs des classes B/C et C/D**

#### *1. Définitions particulières*

##### **a) Ligne centrale**

C'est une ligne blanche de 3 mm de large, parallèle aux lignes latérales de la surface de jeu, qui divise chaque camp en 2 demi-camps égaux.

##### **b) Demi-camp**

La ligne centrale partage chaque camp en deux demi-camps. Pour la paire au service, le demi-camp de droite s'appelle aussi le demi-camp droit du serveur. Pour la paire qui relance le demi-camp de droite (situé en diagonale par rapport au précédent) s'appelle aussi demi-camp droit du relanceur.

A l'exécution du service, la ligne centrale est considérée comme faisant partie du demi-camp droit du serveur et du demi-camp droit du relanceur.

##### **c) La paire**

Une partie de double oppose quatre joueurs répartis en deux paires.

## 2. Choix de l'ordre du jeu

En double, le serveur effectue d'abord un bon service, le relanceur effectue ensuite un renvoi régulier, le partenaire du serveur effectue ensuite un renvoi régulier, le partenaire du relanceur effectue ensuite un renvoi régulier et, après cela, chaque joueur alternativement effectue dans l'ordre ci-dessus un renvoi régulier.

La paire qui a le droit de servir en premier dans une manche quelconque désigne le joueur qui le fera.

Dans la première manche d'une partie, la paire adverse désigne de la même façon le premier relanceur. Dans les manches suivantes de la partie, le premier relanceur est déterminé automatiquement pour correspondre au choix du serveur par la paire adverse, de telle manière que, dans le cours de la manche le premier relanceur de la manche précédente serve sur le premier serveur de la manche précédente.

De plus, dans la dernière manche possible d'une partie de double, la paire qui reçoit change l'ordre de ses relanceurs lorsque l'une des paires a atteint la première la marque 5.

## 3. Le service

### a) Exécution

Conditions particulières

En double, la balle touche d'abord le demi-camp droit du serveur ou la ligne centrale de son côté du filet et ensuite, passant directement par-dessus le filet ou le contournant, touche le demi-camp droit du relanceur ou la ligne centrale de son côté de la table.

Pour les autres conditions d'exécution, cf. règle du service en simple

### b) Changement

En double, les deux premiers services sont exécutés par le joueur choisi de la paire qui a le droit de servir, et sont reçus par le joueur correspondant de la paire adverse. Lors de chaque changement de service le relanceur précédent devient le serveur et le partenaire du serveur précédent devient le relanceur.

A partir de la marque de 10/10, l'ordre des serveurs et des relanceurs est le même mais chaque joueur n'exécute qu'un service à son tour jusqu'à la fin de la manche (2 points d'écart pour gagner la manche.)

### c) Fautes particulières

En plus des cas prévus à l'article 2, une paire perd un point si au service la balle touche le demi-camp gauche du serveur ou du relanceur ou, ayant touché d'abord le demi-camp droit du serveur puis le filet ou ses supports, touche le demi-camp gauche du relanceur.

En plus des cas prévus à l'article 5, une paire perd un point si l'un des joueurs frappe la balle en dehors de son tour.

Vu la complexité du jeu en double, aucune compétition n'est proposée à la classe A/B

**« le règlement est susceptible d'évoluer à chaque fin de saison sportive »**

Sous réserve de modifications validées par le comité directeur en cours d'olympiade

# REGLEMENTS SPORTIFS

## Sommaire

CHAPITRE 1 - GENERALITES .....	12
1/ Commission des litiges.....	12
2/ Commission d'appel.....	12
CHAPITRE 2 - COMPÉTITIONS INDIVIDUELLES – GESTION SPORTIVE.....	13
1/- Ordre des parties dans une poule .....	13
a/ Poule de trois avec un ou trois qualifié(s) par poule .....	13
b/- Poule de trois avec deux qualifiés par poule .....	13
c/ Poule de quatre joueurs avec un ou trois qualifié(s) par poule .....	13
d/- Poule de quatre joueurs avec deux qualifiés par poule .....	13
e/- Poule de cinq joueurs avec un qualifié par poule.....	13
f/- Poule de cinq joueurs avec deux qualifiés par poule.....	14
g/- Poule de six joueurs avec un qualifié par poule .....	14
h/ Poule de six joueurs avec deux qualifiés par poule.....	14
2/- Placement des joueurs dans une poule.....	14
3/- Classement des joueurs dans une poule .....	15
4- Placement des joueurs issus de poules qualificatives dans un tableau à élimination directe avec tirage au sort .....	15
a/ Un qualifié par poule .....	15
b/ Deux qualifiés par poule .....	15
c/ Trois qualifiés par poule .....	15
CHAPITRE 3- COMPÉTITIONS INDIVIDUELLES – GENERALITE.....	16
1- Organisation sportive.....	16
2 Abandon.....	16
3 Retard .....	16
4 Examen des litiges.....	16
CHAPITRE 4: CHAMPIONNAT DE FRANCE "SENIOR" .....	17
1/ Conditions de participation.....	17
2/ Titres attribués.....	17
3/ Qualification des joueurs en simples.....	17
4/ Déroulement sportif des simples.....	17
5/ Déroulement sportif des doubles.....	18
6/ Déroulement des parties.....	18
7/ Echelon régional.....	18
8/: Echelon départemental .....	18



CHAPITRE 5 : CHAMPIONNAT DE FRANCE “JEUNES” .....	19
1/ Conditions de participation.....	19
2/ Titres attribués.....	19
3/ Qualification des joueurs en simples.....	19
4/ Déroulement sportif des simples.....	20
5/ Déroulement sportif des doubles.....	20
6/ Déroulement des parties.....	20
CHAPITRE 6: CHAMPIONNAT DE FRANCE “DES REGIONS” .....	21
1/ Conditions de participation.....	21
2/ Titres attribués.....	21
3/ Sélections .....	21
4/ Qualification des joueurs .....	21
5/ Déroulement des épreuves .....	21
6/ Composition des équipes.....	21
7/ Formule.....	22
8/ Tirage au sort du choix des lettres avant une rencontre .....	22
9/ Forfait.....	22
10/ Tenue.....	22
11/ Challenge.....	22

# CHAPITRE 1 - GENERALITES

## 1/ Commission des litiges

Lors d'une compétition, si un litige survient entre un joueur, ou son éducateur, et un membre de l'organisation technique (arbitres, secrétariat, ...), les membres de la Commission Nationale de Tennis de Table Sport Adapté sont immédiatement interpellés pour le régler. Si le désaccord subsiste, le plaignant doit, dans le quart d'heure qui suit, rédiger un rapport qu'il remet au Représentant de la Direction Technique Nationale

Celui-ci doit demander la convocation immédiate de la « Commission des Litiges », composée :

- Du Juge Arbitre FFSA ou de son adjoint,
- d'un membre de la Commission Nationale de Tennis de Table Sport Adapté (choisit en fonction du domaine de compétence)

Celle-ci doit :

- Juger de la recevabilité de la plainte,  
Prendre sa décision après avoir entendu le plaignant, si nécessaire
- Par la suite, s'il l'estime nécessaire, le plaignant a toujours la possibilité de saisir, dans le quart d'heure qui suit la décision de la commission des litiges, la commission d'appel, obligatoirement par écrit.

## 2/ Commission d'appel

Lors d'un championnat de France, en cas de contestation de la décision de la commission de litige ou le déroulement d'une épreuve, la contestation devra être formulée obligatoirement par écrit, accompagnée d'un dépôt de garantie de 50 € à l'ordre de la FFSA. Cette réclamation devra être déposée auprès du président de la commission d'appel qui convoquera aussitôt la commission de d'appel. Le demandeur, qui sera une personne licenciée à la FFSA, aura la possibilité de présenter au juge arbitre ou à la commission en charge de la compétition toutes les preuves en sa possession afin d'appuyer sa demande. En cas de prise en compte de la réclamation, le dépôt de garantie sera restitué au demandeur. En cas de rejet, le dépôt de garantie sera conservé par la FFSA. Les modalités relatives au dépôt d'une contestation (durée, supports...) peuvent varier et seront déterminées par chaque discipline (commission sportive nationale).

## CHAPITRE 2 - COMPÉTITIONS INDIVIDUELLES – GESTION SPORTIVE

### 1/- Ordre des parties dans une poule

#### a/ Poule de trois avec un ou trois qualifié(s) par poule

1 <sup>er</sup> tour	2 <sup>e</sup> tour	3 <sup>e</sup> tour
1-3	2-3	1-2

#### b/- Poule de trois avec deux qualifiés par poule

1 <sup>er</sup> tour	2 <sup>e</sup> tour	3 <sup>e</sup> tour
1-3	1-2	2-3

#### c/ Poule de quatre joueurs avec un ou trois qualifié(s) par poule

1 <sup>er</sup> tour	2 <sup>e</sup> tour	3 <sup>e</sup> tour
1-4	1-3	1-2
2-3	2-4	3-4

#### d/- Poule de quatre joueurs avec deux qualifiés par poule

1 <sup>er</sup> tour	2 <sup>e</sup> tour	3 <sup>e</sup> tour
1-3	1-2	1-4
2-4	3-4	2-3

#### e/- Poule de cinq joueurs avec un qualifié par poule

1 <sup>er</sup> tour	2 <sup>e</sup> tour	3 <sup>e</sup> tour	4 <sup>e</sup> tour	5 <sup>e</sup> tour
2-5	1-5	1-4	1-3	1-2
3-4	2-3	3-5	2-4	4-5

### f/- Poule de cinq joueurs avec deux qualifiés par poule

1 <sup>er</sup> tour	2 <sup>e</sup> tour	3 <sup>e</sup> tour	4 <sup>e</sup> tour	5 <sup>e</sup> tour
2-5	1-4	1-3	1-2	1-5
3-4	3-5	2-4	4-5	2-3

### g/- Poule de six joueurs avec un qualifié par poule

1 <sup>er</sup> tour	2 <sup>e</sup> tour	3 <sup>e</sup> tour	4 <sup>e</sup> tour	5 <sup>e</sup> 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

### h/ Poule de six joueurs avec deux qualifiés par poule

1 <sup>er</sup> tour	2 <sup>e</sup> tour	3 <sup>e</sup> tour	4 <sup>e</sup> tour	5 <sup>e</sup> 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

## 2/- Placement des joueurs dans une poule

Les joueurs sont placés dans les poules en tenant compte :

- Du classement obtenu lors des précédentes compétitions
- Du classement de la Fédération Française de Tennis de Table pour les joueurs ayant une double licence
- Des résultats sur les compétitions internationales
- Des équivalences définies par les membres de la Commission sportive

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

### 3/- 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-æquo 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.

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

Préambule : 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.

#### a/ 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.

#### b/ 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<sup>e</sup> de poule par tirage au sort dans le demi-tableau opposé de leur premier respectif.

#### c/ 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<sup>e</sup> de poule par tirage au sort dans le demi-tableau opposé de leur premier respectif ;

**les joueurs classés 3<sup>e</sup> de poule par tirage au sort dans le même demi- tableau que leurs 2<sup>e</sup> de poules, mais dans le quart opposé**

## **CHAPITRE 3- COMPÉTITIONS INDIVIDUELLES – GENERALITE**

### **1- Organisation sportive**

Championnat comporte trois échelons : national, régional et départemental. L'échelon national comprend une division par classe. Aux niveaux régional et départemental, le nombre de divisions est déterminé par l'échelon concerné.

### **2 – Abandon**

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

### **3 – 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.

### **4 - 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 et du DSF en charge de la discipline.

## CHAPITRE 4: CHAMPIONNAT DE FRANCE “SENIOR”

### 1/ Conditions de participation

Les championnats de France sont réservés aux joueurs (messieurs et dames) de nationalité française.

### 2/ Titres attribués

12 titres sont attribués :

- Champion de France classe A/B messieurs et dames, senior et vétérán (4 titres)
- Champion de France classe B/C messieurs et dames senior et vétérán (4 titres)
- Champion de France classe C/D messieurs et dames senior et vétérán (4 titres)

Sur décision de la commission sportive, 6 titres au plus supplémentaires peuvent être attribués

- Champion de France double B/C messieurs, dames et mixtes
- Champion de France double C/D messieurs, dames et mixtes

### 3/ Qualification des joueurs en simples

Les épreuves de simples comportent dans chaque catégorie (messieurs et dames) des qualifiés de la manière suivante :

Propositions des Ligues dans la limite du nombre de places attribuées, par zone, par la CSN en début de la saison sportive. Si une ligue en épreuve le besoin, elle peut demander à la CSN de revoir à la hausse le nombre de places attribuées pour chacune des zones. La CSN étudiera l'opportunité de donner une suite favorable à cette demande.

Les inscriptions aux championnats de France doivent être validées par les présidents des ligues (demande de visa)

Sur proposition de la commission sportive dans la limite de 4 par catégories

Les joueurs et joueuses du pôle France

Il sera possible d'inscrire un sportif dans la catégorie immédiatement supérieure (sur-classement), un certificat médical délivré par un médecin du sport sera exigé lors de l'inscription. Cette disposition ne concerne pas la catégorie des moins 10.

A titre exceptionnel un double sur-classement pourra être délivré pour certains sportifs repérés espoirs et faisant partie des pôles France. Ce double sur-classement sera attribué sur proposition du DTN et après examen et décision d'un médecin de la commission médicale fédérale.

### 4/ Déroulement sportif des simples

Un joueur ou joueuse ne peut participer que dans un seul tableau en simple (senior ou vétérán) et uniquement dans leur classe

Dans chaque catégorie les joueurs sont répartis dans des poules.

Le nombre de joueurs par poule et le nombre de poules sont fonction du nombre d'inscrits.

Ils sont répartis dans les poules selon un ordre définit par la commission en fonction :

- Du classement obtenu lors des précédentes compétitions
- Du classement de la Fédération Française de Tennis de Table pour les joueurs ayant une double licence
- Des résultats sur les compétitions internationales
- Des équivalences définies par les membres de la CSN

avec la restriction suivante : dans la mesure du possible, 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.

Dans le cas où la compétition se poursuit ensuite par un tableau élimination directe jusqu'à la finale, seuls les 2 premiers joueurs de la poule seront qualifiés dans ce tableau. Le placement des joueurs dans le tableau sera fonction d'un tirage au sort prédéfini. .

## **5/ Déroulement sportif des doubles**

Seuls sont qualifiés pour disputer les doubles du championnat de France seniors les joueurs qualifiés et engagés dans les épreuves de simples.

Un joueur (ou joueuses) ne peut participer que dans sa classe (B/c ou C/D)

Il n'existe aucune restriction d'appartenance à une même association.

La compétition se déroulera selon un tableau à élimination directe jusqu'à la finale.

Le placement dans le tableau se fait selon un ordre de valeur défini par la commission en fonction :

- Du classement obtenu lors des précédentes compétitions
- Du classement de la Fédération Française de Tennis de Table pour les joueurs ayant une double licence
- Des résultats sur les compétitions internationales
- Des équivalences définies par les membres de la CSN

## **6/ Déroulement des parties**

Les parties de simples et de doubles se disputent au meilleur des cinq manches (trois manches gagnées).

## **7/ Echelon régional**

La ligue mettra en œuvre le système de compétition nécessaire et spécifique à son territoire permettant d'assurer la qualification des joueurs pour l'échelon supérieur tout en tenant compte des dispositions particulières mentionnées dans les règles du jeu

## **8/: Echelon départemental**

Le comité départemental mettra en œuvre le système de compétition nécessaire et spécifique à son territoire permettant d'assurer la qualification des joueurs pour l'échelon supérieur tout en tenant compte des dispositions particulières mentionnées dans les règles du jeu

## CHAPITRE 5 : CHAMPIONNAT DE FRANCE “JEUNES”

### 1/ Conditions de participation

Les championnats de France sont réservés aux joueurs (messieurs et dames) de nationalité française.

### 2/ Titres attribués

36 titres sont attribués en simples:

- Champion de France classe A/B
  - Moins 21 ans masculin et féminin
  - Moins 18 ans masculin et féminin
  - Moins 16 ans masculin et féminin
  - Moins 14 ans masculin et féminin
  - Moins 12 ans masculin et féminin
  - Moins 10 ans masculin et féminin
- Champion de France classe B/C
  - Moins 21 ans masculin et féminin
  - Moins 18 ans masculin et féminin
  - Moins 16 ans masculin et féminin
  - Moins 14 ans masculin et féminin
  - Moins 12 ans masculin et féminin
  - Moins 10 ans masculin et féminin
- Champion de France classe C/D
  - Moins 21 ans masculin et féminin
  - Moins 18 ans masculin et féminin
  - Moins 16 ans masculin et féminin
  - Moins 14 ans masculin et féminin
  - Moins 12 ans masculin et féminin
  - Moins 10 ans masculin et féminin

La commission se réserve la possibilité de regrouper des tableaux en fonction du nombre d'inscrits

Sur décision de la commission sportive, 6 titres au plus supplémentaires peuvent être attribués

- Champion de France double B/C messieurs, dames et mixtes
- Champion de France double C/D messieurs, dames et mixtes

### 3/ Qualification des joueurs en simples

Les inscriptions aux championnats de France jeunes doivent être validées par les présidents des ligues (demande de visa).

Il sera possible d'inscrire un sportif dans la catégorie immédiatement supérieure (sur-classement), un certificat médical délivré par un médecin du sport sera exigé lors de l'inscription. Cette disposition ne concerne pas la catégorie des moins 10.

A titre exceptionnel un double sur-classement pourra être délivré pour certains sportifs repérés espoirs et faisant partie des pôles France. Ce double sur-classement sera attribué sur proposition du DTN et après examen et décision d'un médecin de la commission médicale fédérale.

## **4/ Déroulement sportif des simples**

Un joueur ou joueuse ne peut participer que dans un seul tableau en simple et uniquement dans sa classe  
Dans chaque catégorie les joueurs sont répartis dans des poules.

Le nombre de joueurs par poule et le nombre de poules sont fonction du nombre d'inscrits.

Ils sont répartis dans les poules selon un ordre définit par la commission en fonction :

- Du classement obtenu lors des précédentes compétitions
- Du classement de la Fédération Française de Tennis de Table pour les joueurs ayant une double licence
- Des résultats sur les compétitions internationales
- Des équivalences définies par les membres de la CSN

avec la restriction suivante : dans la mesure du possible, 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.

Dans le cas où la compétition se poursuit ensuite par un tableau élimination directe jusqu'à la finale, seuls les 2 premiers joueurs de la poule seront qualifiés dans ce tableau. Le placement des joueurs dans le tableau sera fonction d'un tirage au sort prédéfini.

## **5/ Déroulement sportif des doubles**

Seuls sont qualifiés pour disputer les doubles du championnat de France Jeune les joueurs engagés dans les épreuves de simples.

Un joueur (ou joueuses) ne peut participer que dans sa classe (B/C ou C/D)

Il n'existe aucune restriction d'appartenance à une même association.

La compétition se déroulera selon un tableau à élimination directe jusqu'à la finale.

Le placement dans le tableau se fait selon un ordre de valeur définit par la commission en fonction :

- Du classement obtenu lors des précédentes compétitions
- Du classement de la Fédération Française de Tennis de Table pour les joueurs ayant une double licence
- Des résultats sur les compétitions internationales
- Des équivalences définies par les membres de la CSN

## **6/ Déroulement des parties**

Les parties de simples et de doubles se disputent au meilleur des cinq manches (trois manches gagnées).

## CHAPITRE 6: CHAMPIONNAT DE FRANCE “DES REGIONS”

### 1/ Conditions de participation

Les épreuves sont organisées dans les classes suivantes : A/B, B/C et C/D, en garçons et en filles âgés de plus de 16 ans et plus.

### 2/ Titres attribués

6 titres sont attribués:

- Champion de France A/B messieurs et dames
- Champion de France B/C messieurs et dames
- Champion de France C/D messieurs et dames

### 3/ Sélections

Ces épreuves sont disputées, entre les équipes sélectionnées de chaque ligue (nouvelles régions au 1<sup>er</sup> janvier 2016). Le nombre maximum d'équipes qu'une ligue peut engager est 2 équipes dans chaque tableau.

### 4/ Qualification des joueurs

Les joueurs sélectionnés ne peuvent participer que dans leur classe (A/B, B/C, ou C/D) et tableau (masculin ou féminin)

### 5/ Déroulement des épreuves

#### Phase préliminaire

Les équipes sont réparties, d'après le cumul de l'ordre des valeurs des 2 premiers joueurs, en poules de 3 ou 4 ou 5 équipes

Le juge-arbitre effectue la composition des poules la veille de la compétition.

#### Phase de classement

Un classement intégral est effectué dans le cas où le tableau comporte plusieurs poules.

Le placement des équipes dans le tableau sera fonction d'un tirage au sort prédéfini .

### 6/ Composition des équipes

Chaque équipe est composée de deux à six joueurs pour les tableaux BC, CD et de trois à cinq joueurs pour le tableau AB

## 7/ Formule

### *Classe A/B*

L'ordre des parties est : AX - BY - CZ - AY - BX. Dans la mesure du possible, la rencontre se déroule sur 2 tables. Les deux premières parties simultanément, puis la 3<sup>ème</sup> partie et enfin les deux dernières parties. Les parties se déroulent au meilleur des cinq manches.

- Lors des rencontres en poules, toutes les parties sont jouées.

Si jamais une équipe a remporté les 3 premières parties alors les joueurs A-B ou X-Y peuvent être remplacés par un ou deux autres joueurs.

- Pour les autres rencontres, elle est arrêtée dès que l'une des deux équipes a remporté 3 parties

### *Classe B/C et C/D*

L'ordre des parties est : AX - BY - double - AY - BX. Dans la mesure du possible, la rencontre se déroule sur 2 tables. Les deux premières parties simultanément, puis le double et enfin les deux dernières parties. Un troisième, voir quatrième joueur peuvent participer au double en lieu et place des joueurs A-X et/ou B-Y. Les parties se déroulent au meilleur des cinq manches.

La rencontre est arrêtée dès que l'une des deux équipes a remporté 3 parties

Cependant, lors des rencontres en poules, toutes les parties sont jouées. Si jamais une équipe a remporté les 3 premières parties alors les joueurs A-B ou X-Y peuvent être remplacés par un ou deux autres joueurs.

## 8/ 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. L'équipe première nommée aura la lettre « A », l'autre équipe la lettre « X »

## 9/ 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.

## 10/ Tenue

Chaque ligue peut, dans les limites autorisées par les règlements, présenter son équipe dans la tenue qu'elle aura retenue officiellement.

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

## 11/ Challenge

Le challenge des régions sera décerné à la ligue obtenant les meilleurs résultats, en comptabilisant le classement de sa meilleure équipe dans chaque tableau.

**« le règlement est susceptible d'évoluer à chaque fin de saison sportive »**

Sous réserve de modifications validées par le comité directeur en cours d'olympiade