

Règlements Sportifs de Tennis de Table Sport Adapté



Règlements applicables jusqu'en 2017

Règlements Sportifs Tennis de Table FFSA

Sommaire

<u>Préambule</u>	3
<u>Article 1 : Règle du Jeu FFSA (support de travail - les règlements FFTT, ITTF PTT & INAS)</u>	4
A. Le jeu en simple	4
1. <i>Le service</i>	4
a) Exécution	4
b) Dérogations	4
c) Faute de service	5
d) Intervention de l'arbitre	5
e) Balle à remettre au service	5
2. <i>Le déroulement de la partie</i>	5
a) Points	5
b) Annonce de la marque	5
c) Balles à remettre	6
d) Changement de service	6
e) Changement de camp	6
3. <i>Gain de la partie</i>	6
a) Manche	6
b) Partie	6
4. <i>Incidents divers</i>	6
a) Comportement des Joueurs	6
b) Sanctions	7
c) Droit de recours	7
5. <i>Arrêt réglementaire</i>	7
a) Conseils aux Joueurs	7
b) Pause entre les manches	8
c) Pour s'essuyer	8
d) Temps mort	8
e) Suspension de jeu	8
6. Retard	8
B. Le jeu en double	9
1. <i>Définitions particulières</i>	9
a) Ligne centrale	9
b) Demi-camp	9
c) La paire	9
2. <i>Choix de l'ordre du jeu</i>	9
3. <i>Le service</i>	9
d) Exécution	9
e) Changement	9
f) Fautes particulières	10

C. Matériel et tenue	10
1. <i>La balle</i>	10
2. <i>La raquette</i>	10
3. <i>La table et le filet</i>	10
4. <i>La tenue</i>	11

<u>Article 2 : Classification des joueurs dans les 3 divisions</u>	11
---	----

<u>Article 3 : Organisation sportive des rencontres</u>	12
--	----

A. Championnats de France	12
----------------------------------	----

B. Championnats Départementaux et Régionaux	12
--	----

C. Les rencontres individuelles	13
--	----

1. <i>Les différents systèmes d'organisation des rencontres</i>	13
---	----

a) Le système de compétition par poule	13
--	----

b) Le système par élimination directe	13
---------------------------------------	----

c) Panachage des deux systèmes	14
--------------------------------	----

2. <i>Conseils pour les organisations</i>	14
---	----

a) La compétition individuelle	15
--------------------------------	----

b) La compétition par équipe	19
------------------------------	----

D. Feuilles de juge arbitrage	19
--------------------------------------	----

 Feuilles de poules, tableaux, feuilles de parties et feuilles de rencontres par équipes

Préambule

Comme pour les autres disciplines, les règles du Tennis de Table sont adaptées suivant les trois divisions, ce qui nous permet de travailler sur un éventail relativement large des capacités de nos joueurs.

Tant à l'entraînement qu'en compétition, il nous paraît important d'appliquer nos règles avec rigueur, car appliquer les règles c'est introduire une égalité des chances entre les joueurs. Bien évidemment il y aura des exceptions, mais « à trop vouloir adapter, on risque de désadapter »...

Exemple : le service - En Division I, la balle doit être placée dans la main ouverte et elle doit être visible de l'adversaire et de l'arbitre ; puis elle doit être lancée au-dessus de la main à au moins 16 cm (hauteur du filet).

En conséquence si la balle est cachée, puis peu ou pas lancée, ou les deux :

- **première fois : avertissement**
- **ensuite : 1 point de pénalité pour service mal effectué**

Catégories d'âge (masculines et féminines) FFSA

Catégories	Age au 01/01 (saison en cours)	Catégories	Saison 2012-2013	Saison 2013-2014	Saison 2014-2015	Saison 2015-2016
Poussins	8 ans et -	<i>Poussin</i>	du 1/01/04 et après	du 1/01/05 et après	du 1/01/06 et après	du 1/01/07 et après
Benjamins	9 et 10 ans	<i>Benjamin 1</i>	Nés en 2003	Nés en 2004	Nés en 2005	Nés en 2006
		<i>Benjamin 2</i>	Nés en 2002	Nés en 2003	Nés en 2004	Nés en 2005
Minimes	11 et 12 ans	<i>Minime 1</i>	Nés en 2001	Nés en 2002	Nés en 2003	Nés en 2004
		<i>Minime 2</i>	Nés en 2000	Nés en 2001	Nés en 2002	Nés en 2003
Cadets	13 et 14 ans	<i>Cadet 1</i>	Nés en 1999	Nés en 2000	Nés en 2001	Nés en 2002
		<i>Cadet 2</i>	Nés en 1998	Nés en 1999	Nés en 2000	Nés en 2001
Juniors	15 à 17 ans	<i>Junior 1</i>	Nés en 1997	Nés en 1998	Nés en 1999	Nés en 2000
		<i>Junior 2</i>	Nés en 1996	Nés en 1997	Nés en 1998	Nés en 1999
		<i>Junior 3</i>	Nés en 1995	Nés en 1996	Nés en 1997	Nés en 1998
Espoirs	18 à 20 ans	<i>Espoir 1</i>	Nés en 1994	Nés en 1995	Nés en 1996	Nés en 1997
		<i>Espoir 2</i>	Nés en 1993	Nés en 1994	Nés en 1995	Nés en 1996
		<i>Espoir 3</i>	Nés en 1992	Nés en 1993	Nés en 1994	Nés en 1995
Séniors	18 à 40 ans	<i>Sénior</i>	1/01/73 au 31/12/94	1/01/74 au 31/12/95	1/01/75 au 31/12/96	1/01/76 au 31/12/97
Vétérans	41 ans et +	<i>Vétéran</i>	avant le 31/12/72	avant le 31/12/73	avant le 31/12/74	avant le 31/12/75

Au niveau National, comme au niveau international INAS et ITTF PTT, la catégorie ne pourra être ouverte que s'il y a un minima de 3 joueurs, de 3 joueuses ou de 3 doubles.

Les organisateurs pourront regrouper des catégories pour limiter le nombre de tableaux de compétitions et décerner les titres uniquement aux premiers de chacun de ces regroupements.

Article 1 : Règle du Jeu (Support de travail : règlement officiel international)

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

Article particulier FFSA

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. L'arbitre 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.

A. Le jeu en simple

I. Le service

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.

a) Exécution

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, 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, le bras libre du serveur doit être retiré de la zone située entre la balle et le filet.

Division I

- Cette règle est applicable sans restriction.

Division II

- Dérogation acceptée : la balle doit décoller verticalement de la paume de la main, mais pourra être frappée même si elle n'atteint pas 16 cm ou le sommet de sa trajectoire. Il ne peut pas y avoir d'effet désiré et de balle trop rapide, quand la balle n'atteint pas les 16cm au lancé. Dans ce cas le service est à remettre.

Division III :

- Dérogation acceptée : la mise en jeu s'effectue à partir de la main libre, sans obligation de lancé vertical. Cependant le serveur doit frapper la balle de telle manière qu'elle touche d'abord son propre camp puis directement celui du relanceur après avoir franchi le filet. Il ne peut pas y avoir d'effet désiré et de balle trop rapide, quand la balle n'atteint pas les 16cm au lancé. Dans ce cas le service est à remettre.

b) Dérogation

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 ou autre avérée, à déroger à un ou plusieurs points de la réglementation relative au service.

c) Fautes de service

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 en DI, DII et DIII.

c) Intervention de l'arbitre

D'une manière générale, si l'arbitre a un élément de doute sur la correction 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 perd le point.

En toutes circonstances, un net manquement dans l'observation d'une des conditions exigées pour un service régulier doit 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, il peut en informer le conseiller de la zone de coaching.

L'observation stricte de la règle du service peut être écartée en DIII lorsque l'arbitre constate une incompréhension flagrante du pongiste de la règle officielle ou d'une incapacité physique. Un service irrégulier peut être accepté à condition qu'il n'amène aucun avantage substantiel au serveur lui permettant grâce à ce manquement de remporter 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 ses supports, 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.

2. 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, (article 1)
- 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,

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 le service est exécuté alors que le relanceur n'est pas prêt il est recommandé au serveur de ne pas servir avant d'avoir entendu prononcé la marque correctement et distinctement
- 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, autre que la balle en jeu, pénètre dans l'aire de jeu, l'arbitre doit rapidement annoncer "balle à remettre", même si cette balle ne paraît pas à ce moment-là être une gêne pour les joueurs.
- Cependant, si une balle d'une autre aire de jeu pénètre juste au moment où un point a été gagné et que, dans l'opinion de l'arbitre, elle n'a aucun effet sur le gain ou la perte du point, 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 de la partie, les joueurs ou paires changent de camp dès qu'un joueur a le premier atteint la marque de 5 points.

3. Gain de la partie

a) Manche

Les manches (ou set) se jouent en 11 points gagnants avec 2 points d'écart minimum (cf. 1d).

b) Partie

Une partie se gagne au meilleur des 5 manches (« 3 manches gagnantes ») ou des 7 manches (« 4 manches gagnantes ») suivant un choix établi par la Commission nationale, ou Régionale ou à défaut par l'organisateur avant la rencontre.

4. 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. Si l'arbitre a un doute sur la compréhension de la consigne par le joueur, il peut 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 divisions. Dans l'application du règlement, l'arbitre doit être attentif au niveau de compréhension du sportif.

c) Droit de recours

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

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

- Du Juge Arbitre,
- du Directeur des arbitres et
- d'un Représentant de la Direction Technique Nationale et
- d'un membre de la Commission Nationale de Tennis de Table Sport Adapté.

Celle-ci doit :

- Juger de la recevabilité de la plainte,
- Prendre sa décision après avoir entendu le plaignant, si nécessaire.

La décision de la commission est sans appel.

5. Arrêt réglementaire

a) Conseils aux joueurs

- Divisions I, II et III

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 en équipes.

- Division I, II et III

A tout moment l'arbitre pourra faire appel à l'entraîneur du sportif s'il a des difficultés à se faire comprendre de celui-ci. Avec l'accord de l'arbitre, l'entraîneur pourra venir donner des explications à son joueur.

b) Pause entre les manches

Tout joueur est en droit de disposer d'une période de repos, entre chacune des manches d'une partie.

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

Période autorisée : DI – DII – DIII : 1mn

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.

d) Temps mort

Le temps mort s'applique pour les 3 divisions : DI, DII et DIII

Quand la balle n'est pas en jeu, chaque conseiller a le droit de demander une interruption de 1 mn pour donner des consignes à son sportif, à n'importe quel moment d'une partie, mais seulement un temps mort par partie.

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.

e) Suspension de jeu

L'arbitre peut attribuer une suspension de jeu, de la plus courte durée possible, en faveur d'un joueur mis temporairement dans l'incapacité de jouer à condition qu'une telle suspension ne soit pas susceptible de désavantager le joueur adverse.

6. Retard

Si jamais un joueur (ou une paire) ne s'est pas présenté auprès de l'arbitre dans les 3 minutes suivant l'appel de nom ou par rapport à l'heure indiquée sur les horaires officiels, il perd alors le bénéfice du tirage au sort. C'est donc son adversaire qui effectuera les 2 premier choix initiaux : couleur du maillot si besoin et Serveur/Relancer ou Choix du côté.

En cas de retard supérieur à 10 mn, le Juge Arbitre pourra annoncer le forfait du joueur (ou de la paire) pour cette partie.

B. Le jeu en double

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 Division III. Ne sont donc concernés par le présent règlement que les joueurs en DI et DII.

C. Matériel et Tenue

1. La balle

Les balles sont de couleur orange ou blanche d'un diamètre de 40 mm.

Pour les rencontres départementales, régionales et nationales de tennis de table DI, DII et DIII, 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 la FFTT 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. De plus pour les DI, DII et DIII, les revêtements doivent être inscrits sur la liste de l'année « Authorised racket covering » disponible à la FFSA ou sur le site Internet de la 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 disqualifie le joueur.

3. La table et le filet

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

La surface de jeu doit être de couleur foncée (vert ou bleu). 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 ou sans manche 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.

Article 2 : Classification des joueurs

Classification des joueurs dans les 3 divisions

Afin d'harmoniser au mieux les compétitions et confrontations, et dans l'intérêt de tous, la Commission Sportive Nationale de tennis de table de la FFSA peut, quand cela est nécessaire, reclasser un joueur ou une joueuse dans la division qui lui sera la plus adaptée.

Cette classification sera effectuée après observation(s) des membres de la CSN Tennis de table.

1- Joueurs et joueuses D3

Joueur ou joueuse qui est dans la simple remise en jeu de la balle. Il ou elle s'applique à remettre la balle en restant centré sur son action et moins celle de l'adversaire.

Il a peu ou pas de stratégie.

La gestuelle est simple sans utilisation « désirée » des effets.

2- Joueurs et joueuses de D2

Joueur ou joueuse qui commence à mettre en place des stratégies, droite/gauche, court/long, suivant le placement ou la difficulté repérée de l'adversaire.

Il a des difficultés dans la lecture des effets mais il peut en produire avec des techniques simples en coup droit et/ou revers.

3- Joueurs et joueuses de D1

Joueur ou joueuse qui est capable de mettre en place des stratégies et des actions élaborés sur la balle : rotation, vitesse, placement et trajectoire.

- Les joueurs doivent être classés et engagés dans les divisions aux vus de ces critères.

Article 3 : Organisation sportive des rencontres

En règle générale, trois types de rencontres sont proposées :

La rencontre individuelle

Elle regroupe des joueurs dans le cadre d'épreuves telles que :

- *le simple Messieurs ou Dames*

La rencontre en double

Elle regroupe des paires de joueurs dans le cadre d'épreuves telles que :

- *le double Messieurs*
- *le double Dames*
- *le double Mixtes*

La rencontre par équipe

Elle est constituée par la rencontre de deux groupes de joueurs, les résultats individuels de chaque joueur et doubles (Division I) venant s'additionner au profit de son équipe.

Les épreuves individuelles ou par équipes se déroulent par poules ou par élimination directe, ces deux procédés pouvant se compléter.

A. Championnats de France

Il sera délivré les titres de Champions de France pour les Divisions 1, 2 et 3 lors du Championnat de France.

- Champion de France Division 1
 - Simples Dames et Messieurs et Doubles Dames, Messieurs et Mixtes
- Champion de France Division 2
 - Simples Dames et Messieurs
- Champion de France Division 3
 - Simples Dames et Messieurs

B. Championnats Départementaux et Régionaux

Il sera délivré les titres de Champions Départementaux et Régionaux pour les Divisions 1, 2 et 3 lors des Championnats Départementaux et Régionaux validés et officialisés par les Comités Départementaux, Régionaux ou Ligues.

C. Les rencontres individuelles

Selon les classifications, différents **niveaux de pratiques** ou **séries** apparaissent dans chaque division compétitive.

1. Les différents systèmes d'organisation des rencontres

a) Le système de compétition par poule

C'est le système qui permet de déterminer avec le plus de précision la valeur des participants, chacun ayant la possibilité de rencontrer tous les autres quel que soit son résultat.

L'inconvénient de ce système est que son déroulement nécessite beaucoup de temps.

Le maximum gérable efficacement sur une journée est de 70 pongistes et à la condition d'avoir 8 à 10 tables à disposition.

Dans les séries à plusieurs poules, les parties se font au meilleur des 5 manches.

Dans les séries à poule unique, les parties peuvent se faire au meilleur des 7 manches afin de permettre un maximum de jeu aux séries comportant peu de pongistes.

Placement des joueurs dans une poule

Les joueurs sont placés dans les poules en tenant compte des résultats des compétitions précédentes, le nombre de points pour les joueurs licenciés auprès de la Fédération Française de tennis de Table (Phase 1 ou 2) ... L'ordre de valeur est donc défini par la commission nationale (ou régionale). A défaut d'informations sur les joueurs inscrits, le placement de ces derniers sera effectué de manière aléatoire par le juge arbitre de la compétition.

Dans la mesure du possible, deux joueurs d'une même association (comité puis ligue pour les compétitions nationales), 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.

Classement des joueurs dans une poule

- 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'abandon, de refus de jouer ou de disqualification, le joueur marque 0 points..
- Lorsque deux participants terminent à égalité de points, ils sont départagés par le résultat de la partie les ayant opposés.
- 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.
- 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.
- 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.

b) Le système par élimination directe

Il est conseillé s'il y a un nombre très important par série. A l'issue de chaque partie, le perdant est éliminé de la compétition.

L'avantage du système est un gain de temps certain et la désignation rapide d'un vainqueur.

L'inconvénient est que la moitié des joueurs ne jouent qu'une seule fois.

Exemple : 64 participants : 32 participants jouent 1 partie, 16 participants jouent 2 parties, 8 participants 3 parties, 4 participants 4 parties, 2 participants 5 parties.

c) Panachage des deux systèmes

Les pongistes sont répartis par poule (voir à). Dans chacune des poules composant la série, tous les participants se rencontrent et sont classés.

A l'issue des poules, les joueurs classés de 1 à 2 ou de 1 à 3 sont placés dans un tableau et s'affrontent par élimination directe et les joueurs de 4 à 6 dans un autre tableau.

Le premier tableau désignera le vainqueur du tournoi.

Les parties se déroulent au meilleur des 5 manches. Ce système permet un même nombre de parties pour tout le monde.

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

Le tirage au sort est réalisé par le juge arbitre préalablement à la compétition afin de communiquer celui-ci aux participants dès le début de la compétition.

Il est conforme au règlement de la FFTT sur ce sujet.

2. Conseils pour les organisations

Il n'est pas toujours simple d'organiser une rencontre de tennis de table F.F.S.A. :

- manque de salle et de tables,
- peu d'arbitres (souvent lié à une méconnaissance de l'activité),
- des divisions + ou - nombreuses en participants (ce qui complique l'organisation pour les poules et les tableaux),
- des niveaux hétérogènes, au sein d'une même division,
- des joueurs peu ou pas autonomes (ne peuvent pas s'arbitrer seul),
- des obligations horaires restreintes, ...

Des tableaux ont été créés, pour simplifier le travail des organisateurs, mais aussi pour uniformiser sur le plan national les compétitions et les rencontres F.F.S.A.

Ces formules permettront de faire jouer un maximum de parties à nos sportifs, et de pouvoir ainsi mieux évaluer les niveaux.

POUR L'ORGANISATION D'UNE COMPETITION

N'hésitez pas à faire appel aux clubs de tennis de table. Ils pourront peut-être vous prêter du matériel (salle, tables, marqueurs, ...), vous aider (à l'arbitrage, ...), ou vous éclairer pour l'organisation de votre rencontre. Depuis mai 2000, il existe une convention entre la FFSA et la Fédération Française de Tennis de Table.

*.- Pour une organisation plus facile, il est préférable, dans la mesure du possible, de connaître le nombre d'inscrits à l'avance.

*.- Il faut avoir un nombre de tables, d'arbitres et de marqueurs en fonction de l'importance de l'organisation et du nombre probable de joueurs, pour ne pas être pris par le temps, mais aussi pour faire jouer un maximum de parties à nos sportifs.

a) La compétition individuelle

**POUR LES COMPETITIONS OFFICIELLES,
Championnats départementaux et régionaux, il est obligatoire de:**

***.- Faire jouer en 3 manches gagnantes de 11 points par partie:**

3 manches gagnantes => environ 20 minutes de jeu.

A défaut de temps, faire jouer sur un minimum de 2 manches gagnantes de 11 points par parties

:

2 manches de 11 points => 9/10 minutes de jeu.

***.- S'organiser pour que nos sportifs puissent effectuer un maximum de rencontres :**

L'idéal est de pouvoir faire des parties de poules, puis de répartir suivant le classement sur des tableaux, pour le classement final (voir poules, grilles de répartitions et tableaux). Cela permet également de laisser toutes ses chances à tous, et de ne pas éliminer un fort dès la 1ere rencontre, car souvent nous ne connaissons pas les joueurs et/ou leur niveau.

***.- Il est possible faire des regroupements d'âges dans chaque division :**

Il est préférable de ne pas faire jouer ensemble les cadets avec les cadettes, les juniors garçons avec les juniors filles, et les seniors hommes avec les seniors femmes. Il est préférable de les faire avec les mêmes divisions (D1 avec D1), de même sexe, les catégories d'âges les plus proches, ex. :

Cadets	=>	Juniors
Cadettes	=>	Juniors Filles
Juniors	=>	Espoirs
Juniors	=>	Seniors
Juniors filles	=>	Espoirs femmes
Juniors femmes	=>	Seniors femmes
Vétérans	=>	Seniors

***.- Suivant le classement des différentes compétitions,** les comités départementaux et régionaux doivent proposer, aux sportifs et à leurs associations de participer au championnat de France.

Il est normal que chaque ligue/comité présente ces meilleurs joueurs et joueuses.

***.- L'ORGANISATION SUIVANT LE NOMBRE DE PARTICIPANTS :**

De 3 à 5 joueurs

Une poule ou chacun se rencontre
=> Un classement final.

De 6 à 8 joueurs

2 poules de 3 ou 4 joueurs

Ensuite 2 possibilités aux choix:

1.- La plus rapide

les 1er de chaque poule se rencontrent
pour les places de 1er et 2ème
les 2ème de chaque poule se rencontrent
pour les places de 3ème et 4ème
les 3ème de chaque poule se rencontrent
pour les places de 5ème et 6ème
etc...

=> Un classement final.

2.- La plus équitable, en croisant

½ finale:

Le 1er de la poule A contre le 2ème de la poule B
le 2ème de la poule A contre le 1er de la poule B

Finale des vainqueurs :

Places 1er et 2ème

Finale des perdants :

Places 3ème et 4ème

Sinon les 2 joueurs sont 3ème ex aequo

les 3ème de chaque poule se rencontrent
pour les places de 5ème et 6ème
etc...

=> un classement final.

VERS TABLEAU A 16 JOUEURS

SUR 3 POULES

9 joueurs :

3 poules de 3 joueurs

- les poules 1 à 3 avec 3 joueurs.

Puis répartir les joueurs sur le tableau suivant leur classement et la grille de répartitions à 3 poules.

10 joueurs :

2 poules de 3 joueurs et 1 poule de 4 joueurs

- les poules 1 et 2 avec 3 joueurs, et la poule 3 avec 4 joueurs.

Puis répartir les joueurs sur le tableau suivant leur classement et la grille de répartitions à 3 poules.

11 joueurs :

1 poule de 3 joueurs et 2 poules de 4 joueurs

- la poule 1 avec 3 joueurs, et les poules 2 et 3 avec 4 joueurs.

Puis répartir les joueurs sur le tableau suivant leur classement et la grille de répartitions à 3 poules.

12 joueurs :

3 poules de 4 joueurs

- les poules 1 à 3 avec 4 joueurs.

Puis répartir les joueurs sur le tableau suivant leur classement et la grille de répartitions à 3 poules.

VERS TABLEAU A 16 JOUEURS

SUR 4 POULES

13 joueurs :

3 poules de 3 joueurs et 1 poule de 4 joueurs

- les poules 1 à 3 avec 3 joueurs, et la poule 4 avec 4 joueurs.

Puis répartir les joueurs sur le tableau suivant leur classement et la grille de répartitions à 4 poules.

14 joueurs :

2 poules de 3 joueurs et 2 poules de 4 joueurs

- les poules 1 et 2 avec 3 joueurs, et les poules 3 et 4 avec 4 joueurs.

Puis repartir les joueurs sur le tableau suivant leur classement et la grille de répartitions à 4 poules.

15 joueurs :

1 poule de 3 joueurs et 3 poules de 4 joueurs

- la poule 1 à 3 joueurs, et les poules 2 à 4 avec 4 joueurs.

Puis repartir les joueurs sur le tableau suivant leur classement et la grille de répartitions à 4 poules.

16 joueurs :

4 poules de 4 joueurs

- les poules 1 à 4 avec 4 joueurs.

Puis repartir les joueurs sur le tableau suivant leur classement et la grille de répartitions à 4 poules.

**VERS TABLEAU A 32 JOUEURS
SUR 6 POULES**

17 joueurs :

1 poule de 2 joueurs et 5 poules de 3 joueurs

- la poule 1 avec 2 joueurs, et les poules 2 à 6 avec 3 joueurs.

Puis repartir les joueurs sur le tableau suivant leur classement et la grille de répartitions à 6 poules.

18 joueurs :

6 poules de 3 joueurs

- les poules 1 à 6 avec 3 joueurs.

Puis repartir les joueurs sur le tableau suivant leur classement et la grille de répartitions à 6 poules.

19 joueurs :

5 poules de 3 joueurs et 1 poule de 4 joueurs

- les poules 1 à 5 avec 3 joueurs, et la poule 6 avec 4 joueurs.

Puis repartir les joueurs sur le tableau suivant leur classement et la grille de répartitions à 6 poules.

20 joueurs :

4 poules de 3 joueurs et 2 poules de 4 joueurs

- les poules 1 à 4 avec 3 joueurs, et les poules 5 et 6 avec 4 joueurs.

Puis repartir les joueurs sur le tableau suivant leur classement et la grille de répartitions à 6 poules.

21 joueurs :

3 poules de 3 joueurs et 3 poules de 4 joueurs

- les poules 1 à 3 avec 3 joueurs, et les poules 4 à 6 avec 4 joueurs.

Puis repartir les joueurs sur le tableau suivant leur classement et la grille de répartitions à 6 poules.

22 joueurs :

2 poules de 3 joueurs et 4 poules de 4 joueurs

- les poules 1 et 2 avec 3 joueurs, et les poules 3 à 6 avec 4 joueurs.

Puis repartir les joueurs sur le tableau suivant leur classement et la grille de répartitions à 6 poules.

23 joueurs :

- 1 poule de 3 joueurs et 5 poules de 4 joueurs
- la poule 1 avec 3 joueurs, et les poules 2 à 6 avec 4 joueurs.

Puis repartir les joueurs sur le tableau suivant leur classement et la grille de répartitions à 6 poules.

24 joueurs :

- 6 poules de 4 joueurs.
- les poules 1 à 6 avec 4 joueurs.

Puis repartir les joueurs sur le tableau suivant leur classement et la grille de répartitions à 6 poules.

**VERS TABLEAU A 32 JOUEURS
SUR 8 POULES**

25 joueurs :

- 7 poules de 3 joueurs et 1 poule de 4 joueurs
- les poules 1 à 7 avec 3 joueurs, et la poule 8 avec 4 joueurs.

Puis repartir les joueurs sur le tableau suivant leur classement et la grille de répartitions à 8 poules.

26 joueurs :

- 6 poules de 3 joueurs et 2 poules de 4 joueurs
- les poules 1 à 6 avec 3 joueurs, et les poules 7 et 8 avec 4 joueurs.

Puis repartir les joueurs sur le tableau suivant leur classement et la grille de répartitions à 8 poules.

27 joueurs :

- 5 poules de 3 joueurs et 3 poules de 4 joueurs
- les poules 1 à 5 avec 3 joueurs, et les poules 6 à 8 avec 4 joueurs.

Puis repartir les joueurs sur le tableau suivant leur classement et la grille de répartitions à 8 poules.

28 joueurs :

- 4 poules de 3 joueurs et 4 poules de 4 joueurs
- les poules 1 à 4 avec 3 joueurs, et les poules 5 à 8 avec 4 joueurs.

Puis repartir les joueurs sur le tableau suivant leur classement et la grille de répartitions à 8 poules.

29 joueurs :

- 3 poules de 3 joueurs et 5 poules de 4 joueurs
- les poules 1 à 3 avec 3 joueurs, et les poules 4 à 8 avec 4 joueurs.

Puis repartir les joueurs sur le tableau suivant leur classement et la grille de répartitions à 8 poules.

30 joueurs :

- 2 poules de 3 joueurs et 6 poules de 4 joueurs
- les poules 1 et 2 avec 3 joueurs, et les poules 3 à 8 avec 4 joueurs.

Puis repartir les joueurs sur le tableau suivant leur classement et la grille de répartitions à 8 poules.

31 joueurs :

- 1 poule de 3 joueurs et 7 poules de 4 joueurs
- la poule 1 avec 3 joueurs, et les poules 2 à 8 avec 4 joueurs.

Puis repartir les joueurs sur le tableau suivant leur classement et la grille de répartitions à 8 poules.

32 joueurs :

- 8 poules de 4 joueurs
- les poules 1 à 8 avec 4 joueurs.

Puis répartir les joueurs sur le tableau suivant leur classement et la grille de répartitions à 8 poules.

Ensuite, il suffit de suivre le fonctionnement des tableaux.

b) La rencontre par équipe

Ce règlement s'applique pour la division 1 et la division 2 lors de la Coupe de France des Régions (Championnat de France par équipe des Régions).

Compétition par équipe

Organisation de la compétition

Par Division

- D1 par équipe 2 joueurs minimum à 4 joueurs maximum formule « COUPE DAVIS » (4 simples, 1 double),
- D2 par équipe de 3 joueurs (5 simples)
- D3 par équipe de 3 joueurs (5 simples,)

Division 1 Formule coupe Davis

Les 2 joueurs de simple rencontrent les joueurs de l'équipe opposée (soit 4 simples), la paire de double rencontre l'équipe de double adverse (les joueurs composant le double peuvent rencontrer des joueurs autres que les joueurs de simple). Le match est remporté par l'équipe qui a 3 points (1 point par victoire). Les parties se jouent en 3 manches gagnantes.

Division 2

Il n'y a pas de double.

L'équipe est composée de 3 joueurs. L'équipe A-B-C rencontre l'équipe X-Y-Z.

Les joueurs placés en A et B jouent sur les adversaires X et Y.

Les 3èmes joueurs de chaque équipe C et Z se rencontrent.

Le match est remporté par l'équipe qui a 3 points (1 point par victoire). Les joueurs X et Y et A et B peuvent faire 2 matchs dans la partie. Les joueurs C et Z font obligatoirement un seul match dans la partie.

Les parties se jouent en 3 manches gagnantes.

Division 3

Il n'y a pas de double.

L'équipe est composée de 3 joueurs. L'équipe A-B-C rencontre l'équipe X-Y-Z.

Les joueurs placés en A et B jouent sur les adversaires X et Y.

Les 3èmes joueurs de chaque équipe C et Z se rencontrent.

Le match est remporté par l'équipe qui a 3 points (1 point par victoire). Les joueurs X et Y et A et B peuvent faire 2 matchs dans la partie. Les joueurs C et Z font obligatoirement un seul match dans la partie.

Les parties se jouent en 3 manches gagnantes.

D. Feuilles de poules, tableaux, feuilles de parties et feuilles de rencontres par équipes

Membres de la Commission Sportive Nationale de Tennis de Table

Hervé SOULARD – Directeur Sportif Fédéral Tennis de Table

Tél. : 06.82.18.36.61

@mail herve-soulard@orange.fr

Samuel CREON – Organisation sportives des championnats de France

Tél. : 06.08.22.79.89

@mail sam.creon@orange.fr

Claude RAECKELBOOM – Arbitrage – Règlementation - Formation

Tél. : 06.84.11.37.27

@mail clauderaeckelboom@wanadoo.fr

Adrien DODU – Formation – Arbitrage – Organisation des Compétitions

Tél. : 06.13.42.56.15

@mail adrien-dodu@wanadoo.fr

Véronique TRICON – Suivi sportif

Tél. : 06.28.32.35.39

@mail veronique.tricon@ffsa.asso.fr

Autres Membres associés

Pascal GRIFFAULT - Entraîneur de Pôle

Tél. : 06.08.22.79.89

@mail pgriffault@wanadoo.fr

Gang XU - Entraîneur de Pôle

Tél. : 06. 32.36.36.17

@mail gangs500@msn.com

Pascal CATTUS – Coordination éducative Stages Pôle France

Tél. : 06.18.51.93.79

@mail pascal.cattus@akeonet.com

Conseiller Technique Fédéral - Responsable du Tennis de Table

Yves DRAPEAU - DTN adjoint responsable du tennis de table

Tél. : 06.22.02.03.52

@-mail : y.drapeau@ffsa.asso.fr

Responsable des championnats nationaux FFSA

Christophe DUPONT

Tél. : 01 42 73 90 08

@-mail: christophe.dupont@ffsa.asso.fr



Fédération Française du sport adapté

Tennis de Table

Date _ / _ / _	Lieu de compétition _____	N° dept _____	Organisateur _____
-------------------	------------------------------	------------------	-----------------------

Championnat		
National	Régional	Départemental
Catégorie		
Division 1	Division 2	Division 3

Grille de répartition pour tableau à 16 joueurs (3 poules)

Cl	Po. 1	Po. 2	Po. 3
1	1	2	3
2	6	5	4
3	7	8	9
4	12	11	10

Grille de répartition pour tableau à 16 joueurs (4 poules)

Cl	Po. 1	Po. 2	Po. 3	Po. 4
1	1	2	3	4
2	7	8	5	6
3	9	10	11	12
4	15	16	13	14

Grille de répartition pour tableau de 13 à 24 joueurs (6 poules)

Cl	Po. 1	Po. 2	Po. 3	Po. 4	Po. 5	Po. 6
1	1	2	3	4	5	6
2	11	12	9	10	7	8
3	13	14	15	16	17	18
4	23	24	21	22	19	20



Grille de répartition pour tableau de 25 à 32 joueurs (8 poules)

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

POULE 1		
	NOM	Club
1		
2		
3		
4		

POULE 2		
	NOM	Club
1		
2		
3		
4		

POULE 3		
	NOM	Club
1		
2		
3		
4		

Parties	Scores	Victoires			
		1	2	3	4
1-4					
2-3					
1-3					
2-4					
1-2					
3-4					
Total des victoires					

Parties	Scores	Victoires			
		1	2	3	4
1-4					
2-3					
1-3					
2-4					
1-2					
3-4					
Total des victoires					

Parties	Scores	Victoires			
		1	2	3	4
1-4					
2-3					
1-3					
2-4					
1-2					
3-4					
Total des victoires					

Classement - Poule 1		
1er		
2e		
3e		
4e		

Classement - Poule 2		
1er		
2e		
3e		
4e		

Classement - Poule 3		
1er		
2e		
3e		
4e		



Fédération Française du sport adapté

Tennis de Table



POULE 4		
	NOM	Club
1		
2		
3		
4		

POULE 5		
	NOM	Club
1		
2		
3		
4		

POULE 6		
	NOM	Club
1		
2		
3		
4		

Parties	Scores	Victoires			
		1	2	3	4
1-4					
2-3					
1-3					
2-4					
1-2					
3-4					
Total des victoires					

Parties	Scores	Victoires			
		1	2	3	4
1-4					
2-3					
1-3					
2-4					
1-2					
3-4					
Total des victoires					

Parties	Scores	Victoires			
		1	2	3	4
1-4					
2-3					
1-3					
2-4					
1-2					
3-4					
Total des victoires					

Classement - Poule 4		
1er		
2e		
3e		
4e		

Classement - Poule 5		
1er		
2e		
3e		
4e		

Classement - Poule 6		
1er		
2e		
3e		
4e		

POULE 7		
	NOM	Club
1		
2		
3		
4		

POULE 8		
	NOM	Club
1		
2		
3		
4		

Parties	Scores	Victoires			
		1	2	3	4
1-4					
2-3					
1-3					
2-4					
1-2					
3-4					
Total des victoires					

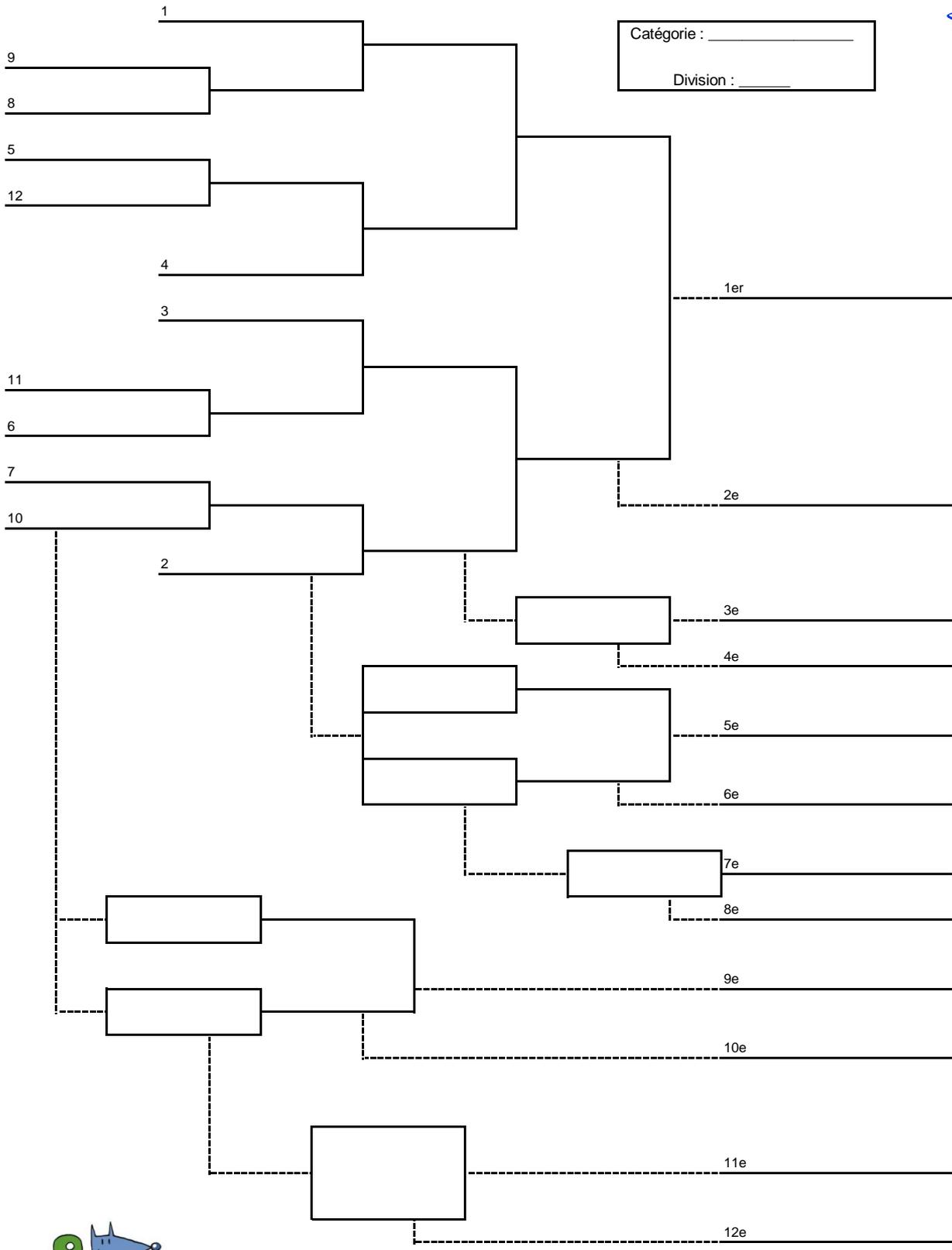
Parties	Scores	Victoires			
		1	2	3	4
1-4					
2-3					
1-3					
2-4					
1-2					
3-4					
Total des victoires					

Classement - Poule 7		
1er		
2e		
3e		
4e		

Classement - Poule 8		
1er		
2e		
3e		
4e		

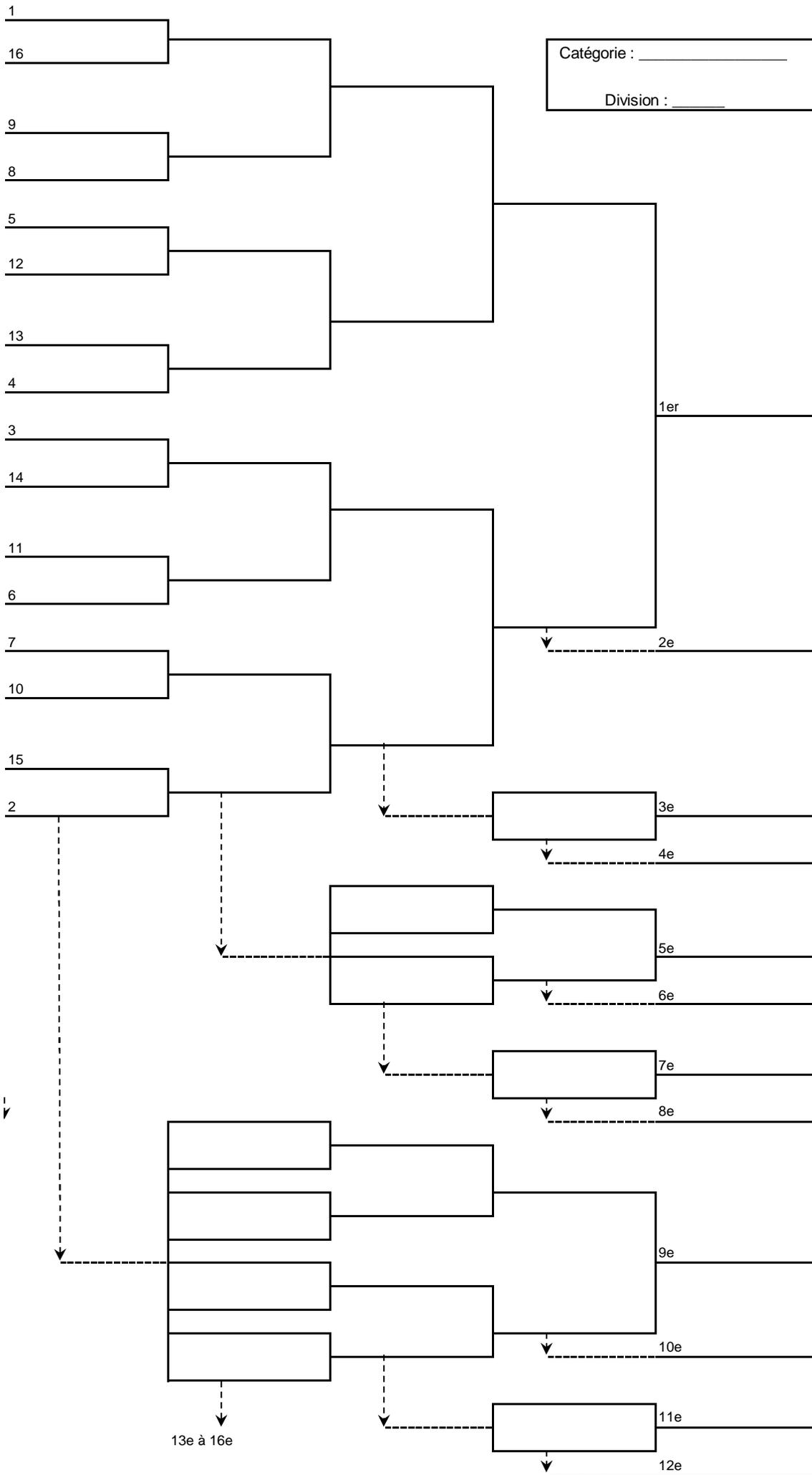
Fédération Française du Sport Adapté

Tennis de table - Tableau à 12 joueurs



Fédération Française du Sport Adapté

Tennis de table - Tableau à 16 joueurs



Catégorie : _____
 Division : _____

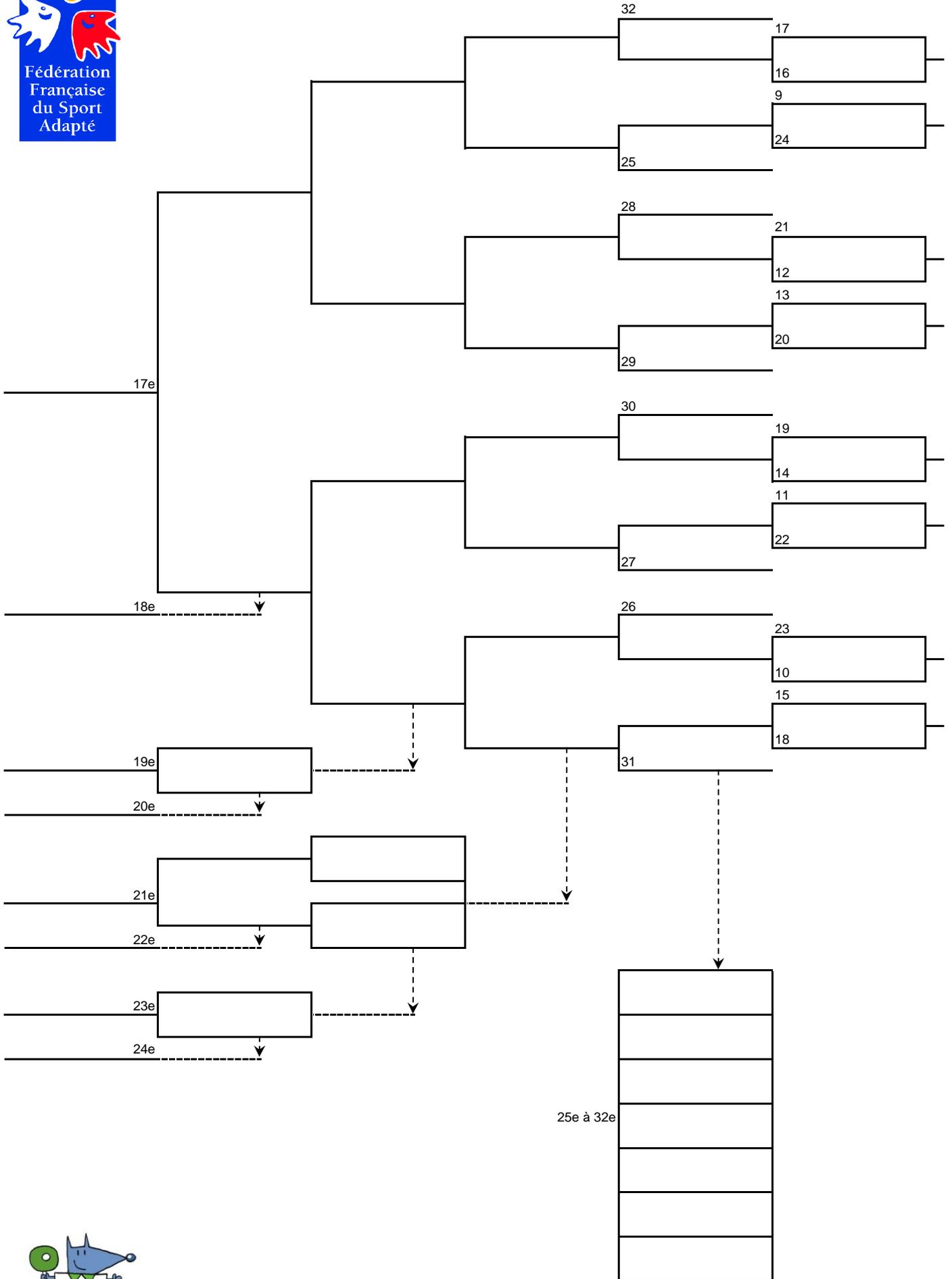
CLASSEMENT
1er
2e
3e
4e
5e
6e
7e
8e
9e
10e
11e
12e
13e





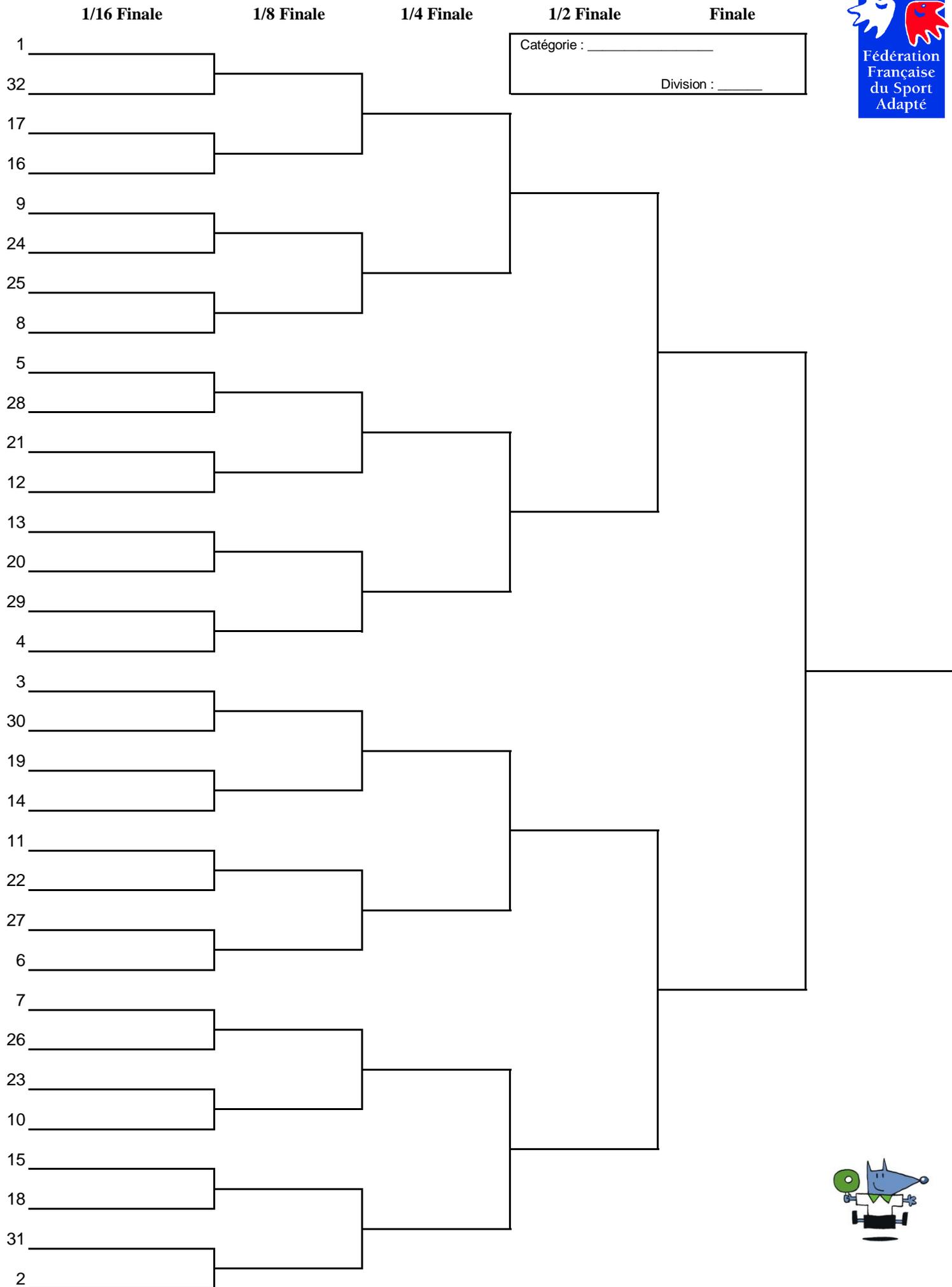
Fédération Française du Sport Adapté

Tennis de table - Tableau à 32 joueurs



Fédération Française du Sport Adapté

Tennis de table - Tableau à 32 joueurs (élimination directe)



Fédération Française du Sport Adapté

Tennis de table - Tableau à 16 joueurs (élimination directe)

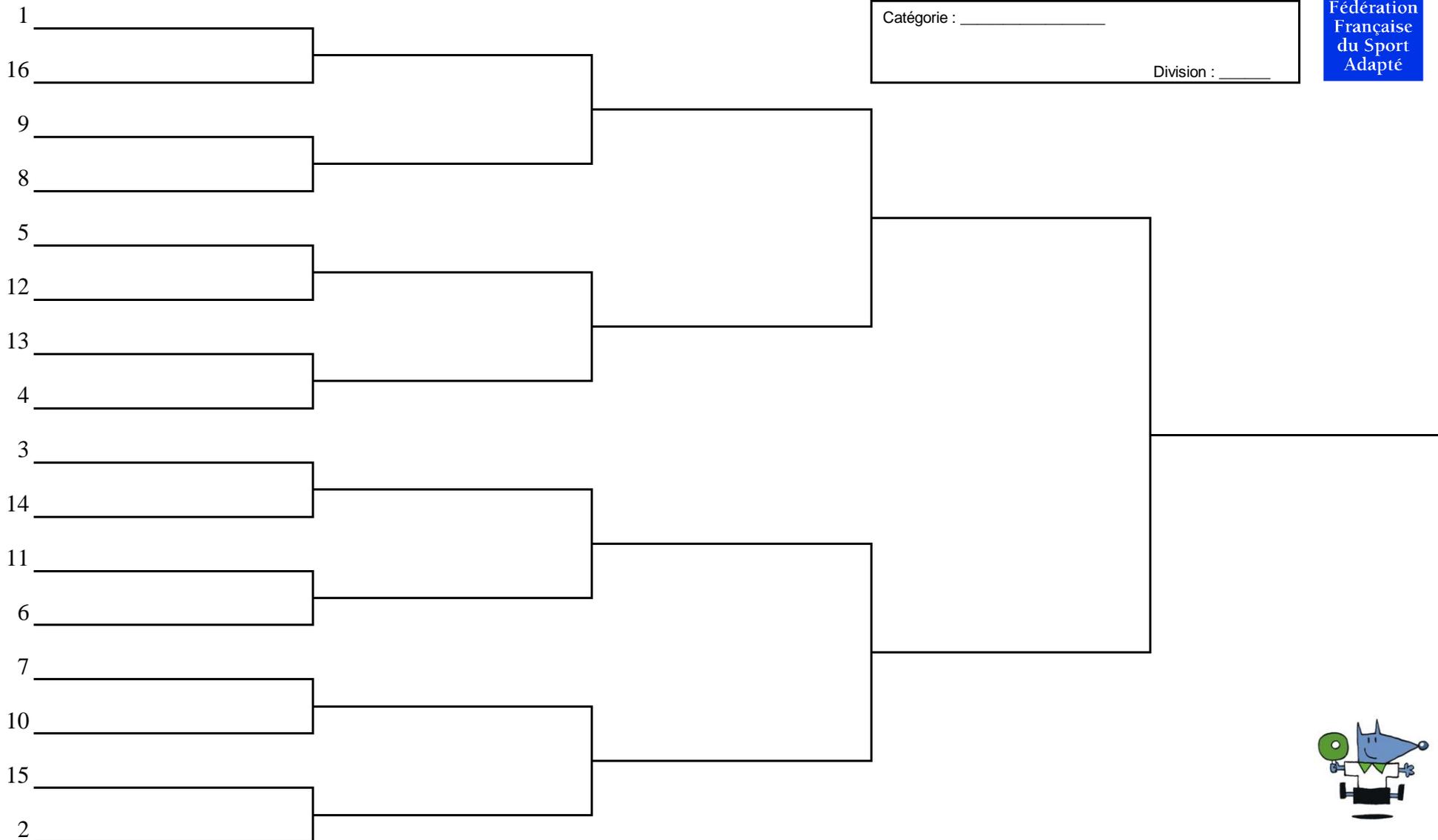


1/8 Finale

1/4 Finale

1/2 Finale

Finale



FEDERATION FRANCAISE DU SPORT ADAPTE - Tennis de Table



Catégorie : _____ Division : _____

Tour : _____ Table : _____ Arbitre : _____

Joueurs	Résultats des manches				
	1	2	3	4	5
1 ^{er} Service <i>Gauche/Droite *</i>					
Contre					
En face du nom de chaque joueur ou équipe inscrivez lisiblement les points obtenus dans chacune des manches.	Signature de l'Arbitre				

* Rayer la mention inutile

Aussitôt la partie terminée, cette fiche et la balle sont à remettre au Juge-Arbitre



FEDERATION FRANCAISE DU SPORT ADAPTE - Tennis de Table



Catégorie : _____ Division : _____

Tour : _____ Table : _____ Arbitre : _____

Joueurs	Résultats des manches				
	1	2	3	4	5
1 ^{er} Service <i>Gauche/Droite *</i>					
Contre					
En face du nom de chaque joueur ou équipe inscrivez lisiblement les points obtenus dans chacune des manches.	Signature de l'Arbitre				

* Rayer la mention inutile

Aussitôt la partie terminée, cette fiche et la balle sont à remettre au Juge-Arbitre



FEDERATION FRANCAISE DU SPORT ADAPTE - Tennis de Table



Catégorie : _____ Division : _____

Tour : _____ Table : _____ Arbitre : _____

Joueurs	Résultats des manches				
	1	2	3	4	5
1 ^{er} Service <i>Gauche/Droite *</i>					
Contre					
En face du nom de chaque joueur ou équipe inscrivez lisiblement les points obtenus dans chacune des manches.	Signature de l'Arbitre				

* Rayer la mention inutile

Aussitôt la partie terminée, cette fiche et la balle sont à remettre au Juge-Arbitre



FEDERATION FRANCAISE DU SPORT ADAPTE - Tennis de Table



Catégorie : _____ Division : _____

Tour : _____ Table : _____ Arbitre : _____

Joueurs	Résultats des manches				
	1	2	3	4	5
1 ^{er} Service <i>Gauche/Droite *</i>					
Contre					
En face du nom de chaque joueur ou équipe inscrivez lisiblement les points obtenus dans chacune des manches.	Signature de l'Arbitre				

* Rayer la mention inutile

Aussitôt la partie terminée, cette fiche et la balle sont à remettre au Juge-Arbitre



Catégorie : _____ Div. : _____
POULE N° _____



	NOM	Club
1		
2		
3		
4		
5		

Parties	Scores	Victoires				
		1	2	3	4	5
2-5						
3-4						
1-5						
2-3						
1-4						
3-5						
1-3						
2-4						
1-2						
4-5						
Total des victoires :						

Classement - Poule	
1er	
2e	
3e	
4e	
5e	

Catégorie : _____ Div. : _____
POULE N° _____



	NOM	Club
1		
2		
3		
4		
5		

Parties	Scores	Victoires				
		1	2	3	4	5
2-5						
3-4						
1-5						
2-3						
1-4						
3-5						
1-3						
2-4						
1-2						
4-5						
Total des victoires :						

Classement - Poule	
1er	
2e	
3e	
4e	
5e	

Catégorie : _____ Div. : _____
POULE N° _____



	NOM	Club
1		
2		
3		
4		
5		

Parties	Scores	Victoires				
		1	2	3	4	5
2-5						
3-4						
1-5						
2-3						
1-4						
3-5						
1-3						
2-4						
1-2						
4-5						
Total des victoires :						

Classement - Poule	
1er	
2e	
3e	
4e	
5e	

Catégorie : _____ Div. : _____
POULE N° _____



	NOM	Club
1		
2		
3		
4		
5		

Parties	Scores	Victoires				
		1	2	3	4	5
2-5						
3-4						
1-5						
2-3						
1-4						
3-5						
1-3						
2-4						
1-2						
4-5						
Total des victoires :						

Classement - Poule	
1er	
2e	
3e	
4e	
5e	

Fédération Française du Sport Adapté

Tennis de table - Poules de 6 joueurs

Catégorie : _____ Div. : _____
POULE N° _____



	NOM		Club
1			
2			
3			
4			
5			
6			

Catégorie : _____ Div. : _____
POULE N° _____



	NOM		Club
1			
2			
3			
4			
5			
6			

Parties	Scores				Victoires					
					1	2	3	4	5	6
1-6										
2-5										
3-4										
1-5										
4-6										
2-3										
1-4										
3-5										
2-6										
1-3										
2-4										
5-6										
1-2										
3-6										
4-5										
Total des victoires :										

Parties	Scores				Victoires					
					1	2	3	4	5	6
1-6										
2-5										
3-4										
1-5										
4-6										
2-3										
1-4										
3-5										
2-6										
1-3										
2-4										
5-6										
1-2										
3-6										
4-5										
Total des victoires :										

Classement - Poule

1er	
2e	
3e	
4e	
5e	
6e	

Classement - Poule

1er	
2e	
3e	
4e	
5e	
6e	

FEDERATION FRANCAISE DU SPORT ADAPTE



D1

TOUR :

LE :

A :

TABLE :

Contre

Equipe 1 :	
Capitaine :	
	NOM Prénom (N° doss.)
Simple	A
	B
Double	C
	D

Equipe 2 :	
Capitaine :	
	NOM Prénom (N° doss.)
Simple	X
	Y
Double	W
	Z

Scores					Ordre des parties	Points		
1	2	3	4	5		1	2	
					A	- X		
					B	- Y		
					Dble éq 1	- Dble éq 2		
					A	- Y		
					B	- X		
Total des points de chaque équipe								

Equipe 1 :	
Equipe 2 :	

Vainqueur :

Signature capitaine équipe 1	Signature Juge Arbitre	Signature capitaine équipe 2
-------------------------------------	-------------------------------	-------------------------------------

FEDERATION FRANCAISE DU SPORT ADAPTE



D2

TOUR :

LE :

A :

TABLE :

Equipe 1 :	
Capitaine :	
	NOM Prénom (N° doss.)
Simple	A
	B
	C

Equipe 2 :	
Capitaine :	
	NOM Prénom (N° doss.)
Simple	X
	Y
	Z

Scores					Ordre des parties	Points	
1	2	3	4	5		1	2
					A - X		
					B - Y		
					C - Z		
					A - Y		
					B - X		
Total des points de chaque équipe							

Equipe 1 :	
Equipe 2 :	

Vainqueur :

Signature capitaine équipe 1	Signature Juge Arbitre	Signature capitaine équipe 2
-------------------------------------	-------------------------------	-------------------------------------