



REGLEMENT DU CRITERIUM FEDERAL DEPARTEMENTAL

Responsable de la Compétition :

COMITE DEPARTEMENTAL DES HAUTS DE SEINE – 1 Rue de la Poterie – 93200 SAINT-DENIS
☎ : 01.58.34.70.73 Courriel : cdt92@gmail.com

	<u>Dates de Clôture des Engagements</u> via https://monclub.fft.com/	<u>Dates des Epreuves</u>		<u>Dates de Clôture des Excuses</u>
		-11, -13, -15 ans	-19 ans, Elites	
1° Tour	14/09/2023	14/10/2023	15/10/2023	19/10/2023
2° Tour	10/11/2023	02/12/2023	03/12/2023	08/12/2023
3° Tour	22/12/2023	27/01/2024	28/01/2024	02/02/2024
4° Tour	15/03/2024	06/04/2024	07/04/2024	12/04/2024

L'inscription et le réengagement des joueurs aux divers tours doivent être faits sur l'espace "monclub" de SpidV2 <https://monclub.fft.com/> dans la rubrique « Sportifs », sous-rubrique « Engagements » par la personne ayant reçu la « permission Spid » au sein de chaque association. Seuls seront pris en compte les engagements enregistrés aux dates de clôture des engagements indiquées ci-dessus.

Coefficient de l'épreuve : 1,5

Horaires des épreuves : (sauf cas particuliers indiqués dans les dossiers de convocations diffusés à chaque tour)

Le samedi : tableaux -11, -13 et -15 ans fin de pointage : 14h00 début des épreuves : 14h30
Le dimanche : tableaux -19 ans, Elites fin de pointage : 8h30 début des épreuves : 9h00

Tarifs des Engagements :

	Niv. Dép. 1 ^{er} et 2 ^e tours	Niv. Dép 3 ^e et 4 ^e tours
Seniors	56,00 €	36,50 €
Juniors	44,50 €	26,25 €
Cadets	43,50 €	25,75 €
Minimes	43,50 €	25,75 €
Benjamins - Poussins	31,00 €	19,50 €

Sauf dispositions particulières spécifiques aux joueuses, le terme générique de "joueur" inclut masculins et féminines dans la rédaction de ce règlement.

Dans la rédaction de ce règlement, tout ce qui a changé par rapport à l'édition précédente est surligné.

Article 1 : Conditions de Participation

Le critérium fédéral à l'échelon départemental est réservé aux joueurs licenciés 'Compétition' à la Fédération Française de Tennis de Table dans les Hauts de Seine. Chaque saison, tout joueur désirant y participer doit acquitter un droit d'inscription forfaitaire par l'intermédiaire de son association. Au niveau du département, la somme des droits d'engagement sera portée sur une des factures envoyées à l'association ayant engagé un (des) joueur(s). Un joueur titulaire d'une licence 'Loisir' participant à cette épreuve verra sa licence automatiquement basculée en licence 'Compétition'.

Licenciation : Pour participer le jour de l'épreuve, il devra être en mesure de justifier de sa licenciation pour la saison en cours et être en règle avec le règlement sur la certification médicale.

Le joueur doit présenter au juge-arbitre un document officiel (voir Règlements fédéraux article II.606.2) permettant de vérifier l'exactitude de sa licenciation et sa situation vis-à-vis de sa certification médicale.

Si la mention « en règle avec la certification médicale » (ou « Certificat médical fourni ») figure sur le document présenté, le joueur est autorisé à jouer.

Si la mention « sans pratique sportive » figure sur le document présenté, ou s'il ne peut fournir la preuve de sa licenciation avec certification médical, il doit fournir un certificat médical indépendant en cours de validité, avec la mention "en compétition", datant de moins d'un an pour les majeurs, et de moins de six mois pour les mineurs. (Règlements Généraux FFTT, section 5-Règlement médical, Chapitre III, art.9)

S'il ne peut pas justifier de sa licenciation et de sa certification médicale, **il n'est pas autorisé à jouer.**

Documents pouvant être présentés pour attester de sa licenciation :

Pour vérifier l'exactitude de la licenciation d'un joueur, seuls les documents suivants sont acceptés :

- Attestation de licence personnelle (préalablement imprimée par le joueur ou en format informatique), ou collective, sur laquelle figure le nom du joueur
- Accès internet à l'adresse suivante : <https://malicence.fft.com>
- Accès à la base de données fédérale à l'adresse suivante : <https://spid.fft.com>
- Affichage de la licence joueur sur l'application « FFTT » (application pour smartphone Android et IOS)

Les personnes présentes sur le « banc », situé à proximité de l'aire de jeu, doivent être titulaires d'une licence ('Loisir' ou 'Compétition'). Le juge-arbitre et/ou l'arbitre doivent s'assurer de leur licenciation. A défaut de pouvoir justifier de leur licenciation, ces personnes seront invitées à quitter le banc et à rejoindre les tribunes.

Si un joueur présente une attestation de licence phase 1 en 2^{ème} phase, en respectant la législation sur la certification médicale, il peut jouer.

Article 2 : Catégorie d'âge

A tous les échelons, les catégories d'âge prennent en compte l'âge au 1^{er} janvier de la saison en cours.

Tout jeune qui change de catégorie d'âge en début de saison, est incorporé dans sa nouvelle catégorie d'âge en tenant compte des points obtenus lors du critérium fédéral de la saison précédente et des modalités prévues pour la constitution des divisions lors du premier tour.

Article 3 : Cotations et classement

A chaque tour du critérium fédéral, les résultats des joueurs sont cotés selon le barème de l'article 18.

Le classement est établi par addition des points acquis par le joueur à chaque tour.

Article 4 : Mutations

Tout joueur muté, soit en cours de saison, soit à l'issue de la saison en cours, garde la qualification de l'échelon résultant de sa participation au tour précédent sous réserve que les points déjà obtenus dans le groupe quitté lui permettent de se maintenir dans son nouveau groupe.

Article 5 : Maternité

Toute féminine pendant sa grossesse et congé de maternité (et ayant fourni un certificat médical attestant l'impossibilité de participer aux compétitions) sera maintenue dans l'échelon pour lequel elle était qualifiée sans marquer de points.

Article 6 : Repêchage

En cas d'égalité aux points/lettre du barème de cotation du critérium fédéral, pour un repêchage, l'avantage est donné au joueur le plus jeune.

Article 7 : Première participation ou reprise d'activité après une saison au moins d'absence

Les joueurs qui s'inscrivent avant la date limite d'engagement du premier tour sont incorporés dans l'ordre du dernier classement officiel. Leur nombre ne peut excéder 10% de l'effectif du tableau considéré (arrondi à l'entier le plus proche). Le nombre de points licence des joueurs incorporés doit être supérieur au plus petit nombre de points licence des joueurs du tableau concerné.

Les inscriptions se font pour l'ensemble des tours, tout en permettant de s'inscrire, à chaque tour, pour les tours restant à disputer.

Les joueurs qui s'engagent après la date limite fixée pour le 1^{er} tour sont incorporés en fonction de leur dernier classement officiel selon les décisions de la commission sportive de l'échelon compétent. (voir règlement sportif fédéral article III.101). Un joueur peut donc s'inscrire au critérium fédéral à n'importe quel moment de la saison, mais il sera d'abord déterminé le niveau régional ou départemental auquel il pourrait être incorporé en fonction de ses points/classement puis rétrogradé d'autant de divisions que de tours passés.

Article 8 : Placement des joueurs

- Au premier tour du critérium fédéral, les joueurs sont placés en tenant compte des points obtenus à l'issue de la saison précédente. Si un joueur qualifié n'a pas participé au critérium fédéral lors de la saison précédente, il est placé immédiatement après le dernier joueur ayant plus de points inscrits sur la licence que lui dans la limite de 10% par division. (cf Article 7)
- Pour les autres tours du critérium fédéral, les joueurs sont placés selon les résultats du tour précédent (places). Si plusieurs participants sont ex-æquo et ne peuvent être classés séparément (ex. joueurs terminant ex-æquo à la 9^{ème} place ou 25^{ème} place), il faut tenir compte de leurs points classement pour les départager, la priorité étant donnée à celui qui a le plus de points classement. En cas d'égalité persistante, l'avantage est donné au joueur le plus jeune.
- Si un joueur qualifié n'a pas participé au tour précédent, et s'il est rétrogradé d'un échelon (division), il est placé devant les joueurs qui se maintiennent dans l'échelon (ou division) concerné(e). Si un joueur qualifié n'a pas participé au tour précédent et s'il est maintenu dans sa division, il est placé immédiatement après le dernier joueur ayant plus de points inscrits sur la licence que lui (points-licence de la phase en cours).

Article 9 : Retard & Excuses

a) Retard, à tous les échelons et dans toutes les catégories :

Si un joueur se présente entre l'heure de fin de pointage et l'heure de début de l'épreuve, et que les poules ont été reconstruites avec les joueurs présents, il sera alors incorporé dans une poule incomplète sans tenir compte de sa place initialement prévue.

Si le joueur a prévenu de son retard, le JA l'inclura dans la liste des joueurs pour construire les poules. Le joueur perdra, à l'appel de son nom, les parties pour lesquelles il n'est toujours pas présent mais pourra disputer, à son arrivée, les parties restant à jouer dans sa poule. Une fois la poule terminée, si le joueur n'est toujours pas présent, il sera déclaré forfait pour ce tour.

Si un joueur n'est pas présent à l'heure de début de l'épreuve et qu'il n'a pas prévenu d'un possible retard, il est déclaré forfait pour ce tour et ne peut y participer.

Si le joueur est absent à l'appel de son nom pour ses parties comptant pour la poule, il est déclaré perdant pour chaque partie où il est appelé et absent, marque 0 point. Il peut disputer, à son arrivée, les parties lui restant à jouer dans la poule.

A l'appel de sa dernière partie de poule, s'il n'est toujours pas présent, il est déclaré forfait et ne peut plus disputer de partie pour ce tour. En aucun cas il ne peut être placé dans le tableau final s'il n'a pas joué au moins une partie dans la phase de poules.

Si le joueur se présente alors que le forfait a été prononcé, il devra se conformer aux dispositions d'envoi des excuses (voir alinéa b ci-dessous) pour pouvoir être conservé sur les listes au tour suivant, sous réserve qu'il ne soit pas forfait général sur l'épreuve.

b) Excuse, à tous les échelons et dans toutes les catégories :

Tout participant qui ne pourrait honorer son engagement doit aviser de son absence dans le délai imparti et par écrit directement le responsable de la compétition. Les excuses téléphonées avant le déroulement de la compétition, devront être confirmées par écrit. Il sera mentionné lors de l'excuse (téléphonique et écrite) les renseignements suivants : les nom, prénom, numéro de licence, catégorie d'âge du participant, ainsi que la division et le groupe dans lequel il devait évoluer.

Toute excuse non écrite ne sera pas prise en considération, le forfait sera considéré comme un forfait non excusé, avec toutes les conséquences qui en découlent (voir article 10).

Article 10 : Forfaits & Abandons

a) Tout participant, régulièrement engagé pour un tour dans une division donnée, doit honorer cet engagement. En cas d'impossibilité motivée, connue de lui suffisamment à l'avance, il doit aviser d'urgence le responsable de la compétition (CDTT92) pour permettre à celui-ci de procéder à son éventuel remplacement. En cas d'accident ou d'événement de force majeure survenant au dernier moment, il doit essayer d'en aviser le responsable.
Pour le tour considéré, il marque 0 point.

b) Tout jeune qui ne pourrait honorer son engagement, pour raison de déplacement scolaire devra transmettre un certificat de l'établissement justifiant son déplacement avec ce dernier, dès qu'il en a confirmation avant le tour auquel il ne pourra participer, ou au plus tard à la date de clôture des excuses du tour auquel il n'a pas participé, par écrit directement au responsable de la compétition. Dans ce cas le participant marquera 0 point mais sera maintenu dans la division où il devait jouer.

Pour un 1er forfait, excusé et justifié, le joueur est maintenu dans la division. La Commission Sportive Départementale reconnaît comme justificatif les cas suivants : maternité, **certificat médical établi avant le jour de l'épreuve ou au plus tard 48h après, indiquant l'incapacité de jouer, hospitalisation ou urgences médicales (certification d'inaptitude au jeu incluant le jour de l'épreuve)** et les déplacements scolaires (voir ci-dessus). Toute autre justification fera l'objet d'une étude par la CSD qui décidera de sa recevabilité ou non.

Pour les autres forfaits excusés (non justifiés ou justificatif jugé comme non recevable), le joueur descend d'une division.

Pour un 1er forfait non excusé, le joueur est exclu de l'épreuve pour la saison.

Pour un 2ème forfait excusé, si le 1er forfait était excusé et justifié, le joueur descend d'une division, sinon il est exclu de l'épreuve.

Si un joueur est déjà en possession d'un justificatif au moins une semaine avant le tour, il est prié de l'adresser rapidement au Comité afin de permettre son remplacement sans délai.

c) Tout joueur exclu ne peut participer au premier tour de la saison suivante qu'une division au-dessous de celle pour laquelle il serait qualifié par le classement aux points du critérium fédéral.

Si un joueur est forfait **excusé** au dernier tour du critérium fédéral, pour son placement au premier tour de la saison suivante, il sera d'abord déterminé son placement selon la règle de l'article 8.a suivi d'une rétrogradation d'une division, si celle-ci existe. Toutefois, si l'excuse est **d'ordre médical** et que le justificatif parvient au Comité au plus tard à la date de clôture des excuses du dernier tour (voir tableau des dates en page 1), la commission sportive appréciera s'il y a lieu de requalifier ce forfait au dernier tour en forfait simple.

d) Le maintien d'un participant qui devait descendre ou l'incorporation d'un participant nouveau se traduisent automatiquement par la descente de joueurs supplémentaires dans l'ordre inverse du classement. Exceptionnellement, ce maintien ou cette incorporation peut s'effectuer en surnombre.

e) Un joueur suspendu par une instance disciplinaire n'est pas considéré comme forfait, il est maintenu (éventuellement en surnombre) dans sa division pour le tour suivant.

f) Tout joueur abandonnant ou refusant de disputer, lors d'un tour du critérium fédéral, une partie comptant pour le tableau final (c'est à dire une rencontre de poule qui détermine le placement des joueurs dans le tableau final), le tableau de classement, un barrage ou une partie de classement est considéré battu pour la partie ou les parties qu'il lui reste à disputer. Il marque les points en fonction de la place obtenue.

g) Tout joueur dont le forfait a été prononcé pour cause de retard ou d'absence (article 9.a), **marque 0 pour le tour considéré. Il ne peut plus participer à ce tour.** Le classement de la poule est établi en ne tenant pas compte des parties de ce joueur.

Quand deux joueurs sont dans l'aire de jeu, il y a transfert de points entre les deux joueurs, que la partie aille ou non à son terme (c'est-à-dire notamment en cas d'abandon au cours de la partie). Quand un des deux joueurs ne se présente pas dans l'aire de jeu, il perd les points qu'il aurait dû perdre s'il avait disputé et perdu cette partie. Son adversaire n'est pas crédité des points qu'il aurait pu gagner. Ceci ne concerne que la première partie non jouée.

Si un joueur fournit un certificat médical prouvant son incapacité à disputer une partie et le reste du tour, reçu au plus tard à la date de clôture des excuses d'un tour du critérium fédéral (voir tableau des dates en page 1), il marquera les points en fonction de la place obtenue et la règle des points/classement ne sera pas appliquée.

Article 11 : Cartons disciplinaires

Cette compétition fait partie des « compétitions individuelles » pour la comptabilisation des cartons.

Si un joueur est suspendu sur un (ou plusieurs) tour(s) du critérium fédéral, suite à la réglementation sur les cartons disciplinaires ou de sanction des instances disciplinaires : voir article 10.e.

Dans le cas de suspension de joueur(s), il sera procédé à un ou des repêchages.

Article 12 : Organisation Sportive Départementale

A l'échelon départemental, dans toutes les catégories, le critérium fédéral se déroule sur 4 tours.

Tableaux par catégorie d'âges

Le niveau départemental compte dix tableaux (âges au 1er janvier de la saison en cours)

MESSIEURS :

- 1) tableau ME (appelé tableau « élite messieurs ») : joueurs de 19 ans et plus
- 2) tableau M19 : joueurs de moins de 19 ans
- 3) tableau M15 : joueurs de moins de 15 ans
- 4) tableau M13 : joueurs de moins de 13 ans
- 5) tableau M11 : joueurs de moins de 11 ans

DAMES :

- 6) tableau DE (appelé tableau « élite dames ») : joueuses de 19 ans et plus
 7) tableau D19 : joueuses de moins de 19 ans
 8) tableau D15 : joueuses de moins de 15 ans
 9) tableau D13 : joueuses de moins de 13 ans
 10) tableau D11 : joueuses de moins de 11 ans

Dames		
DE	Départemental 1	1 groupe de 32
D19	Départemental 1	1 groupe de 16 (ou 8)
D15	Départemental 1	1 groupe de 16 (ou 8)
D13	Départemental 1	1 groupe de 16 (ou 8)
D11	Départemental 1	1 groupe de 16 (ou 8)
Messieurs		
ME	Départemental 1	1 groupe de 32
	Départemental 2	2 groupes de 32, soit 64
	Départemental 3	2 groupes de 32, soit 64
	Départemental 4	2 groupes (ou +) de 32
M19	Départemental 1	1 groupe de 16
	Départemental 2	2 groupes de 16
	Départemental 3	X groupes de 16
M15	Départemental 1	1 groupe de 16
	Départemental 2	2 groupes de 16
	Départemental 3	X groupes de 16
M13	Départemental 1	1 groupe de 16
	Départemental 2	2 groupes de 16
	Départemental 3	X groupes de 16
M11	Départemental 1	1 groupe de 16
	Départemental 2	2 groupes de 16
	Départemental 3	X groupes de 16

Si l'effectif des joueurs engagés dans une division prévue avec des groupes de 32 joueurs ne permet pas d'avoir au minimum 24-25 joueurs dans chaque groupe, la construction de la division pourra être modifiée par l'organisateur de l'épreuve avec des groupes de 32, 24 ou 16 joueurs, ou moins. **En cas d'absentéisme élevé le jour de l'épreuve, le juge-arbitre pourra modifier les groupes et la constitution des poules.**

Article 13 : Déroulement de la Compétition**Groupes de 32**

Chaque groupe est composé de 8 poules de 4. Dans chaque poule, tous les participants se rencontrent et sont classés de 1 à 4.

Puis, il est attribué :

- Poule 1 ⇒ Lettre A** **Poule 2 ⇒ Lettre B**
Poules 3 et 4 ⇒ par tirage au sort, les lettres C ou D
Poules 5 à 8 ⇒ par tirage au sort, les lettres E, F, G ou H

Il est ensuite établi un tableau de 32 simple K.O., dans lequel tous les participants sont placés en suivant la grille figurant ci-après.

- a) le 1^{er} de chaque poule est placé en 1/8^{ème} de finale du tableau final
 b) les 2^{ème} et 3^{ème} de chaque poule disputent le 1^{er} tour du tableau final (1/16^{ème} de finale)
 c) le 4^{ème} de chaque poule est placé en 1/8^{ème} de finale du tableau K.O

Ce tableau se déroule ensuite jusqu'à la finale, avec un classement intégral des joueurs à partir des 1/4 de finale pour le tableau final et des 1/4KO pour le tableau K.O :

Les battus du 1^{er} tour (1/16^{ème} de finale) disputent avec les 4^{èmes} de poule, le tableau K.O. Les vainqueurs disputent avec les 1^{ers} de poule le tableau final.

Les vainqueurs des 1/8 de finale accèdent aux 1/4 de finale, les perdants ne jouent pas d'autres rencontres de classement et finissent 9^{ème} ex-æquo. Les vainqueurs des 1/8KO accèdent aux 1/4KO, les perdants ne jouent pas d'autres rencontres de classement et finissent 24^{ème} ex-æquo.

A partir des 1/4 de finale, les joueurs se rencontrent afin d'établir le classement intégral, places 1 à 8 pour le tableau gagnant. De même à partir des 1/4 de finale KO, les joueurs se rencontrent pour établir le classement intégral, places 17 à 24.

Grille de placement des joueurs et joueuses dans le tableau de 32 à simple K.O.

Classement	Poules							
	Lettre tirée au sort →	(A)	(B)	C	D	E	F	G
1 ^{er}	1	32	17	16	9	24	25	8
2 ^e	29	4	13	20	21	12	5	28
3 ^e	19	14	3	30	27	6	11	22
4 ^e	15	18	31	2	7	26	23	10

Groupes de 24

Chaque groupe est composé de 4 poules de 6. Dans chaque poule, tous les participants se rencontrent et sont classés de 1 à 6.

Puis, il est attribué : **Poule 1 ⇒ Lettre A** **Poule 2 ⇒ Lettre B**
Poules 3 et 4 ⇒ par tirage au sort, les lettres C ou D

A l'issue des poules, les joueurs sont classés dans un tableau à 2 groupes. Les joueurs classés de 1 à 3 forment le groupe 1 et les joueurs classés de 4 à 6 forment le groupe 2.

Groupe 1 :

Les joueurs classés de 1 à 3, sont placés dans un tableau de 16 afin de jouer les places 1 à 12.

- le 1^{er} de chaque poule est placé en 1/4 de finale du groupe 1 (1/4 Finale)
- les 2^{ème} et 3^{ème} de chaque poule disputent le 1^{er} tour (1/8 Finale) du groupe 1

Groupe 2

Les joueurs classés de 4 à 6 sont placés dans un tableau de 16 pour jouer les places de 13 à 24.

- le 4^{ème} de chaque poule est placé en 1/4 de finale du groupe 2 (1/4 Finale KO)
- les 5^{ème} et 6^{ème} de chaque poule disputent le 1^{er} tour du groupe 2 (1/8 Finale KO)

Ces groupes se déroulent ensuite jusqu'à la finale, avec un classement intégral des joueurs.

Grille de placement des joueurs et joueuses dans un tableau de 24 (Pour SPIDD : tableau « 18 24G2I-24J-2 gr x 12-CI »)

Classement	Poules			
Lettre tirée au sort →	(A)	(B)	C	D
1 ^{er}	1	16	9	8
2 ^e	13	4	5	12
3 ^e	11	6	3	14
4 ^e	24	25	32	17
5 ^e	28	21	20	29
6 ^e	30	19	22	27

Groupes de 16

Chaque groupe est composé de 4 poules de 4. Dans chaque poule, tous les participants se rencontrent et sont classés de 1 à 4.

Puis, il est attribué : **Poule 1 ⇒ Lettre A** **Poule 2 ⇒ Lettre B**
Poules 3 et 4 ⇒ par tirage au sort, les lettres C ou D

Il est ensuite établi un tableau de 16 simple K.O., dans lequel tous les participants sont placés en suivant la grille figurant ci-après.

- le 1^{er} de chaque poule est placé en 1/4 de finale du tableau final
- les 2^{ème} et 3^{ème} de chaque poule disputent le 1^{er} tour du tableau final (1/8^e de finale)
- le 4^{ème} de chaque poule est placé en 1/4 de finale du tableau K.O.

Ce tableau se déroulera jusqu'à la finale, avec classement intégral de l'ensemble des participants.

Les battus du 1^{er} tour (1/8^e de finale) disputeront avec les 4^{èmes} de poule, les 1/4 de finale du tableau de classement (tableau K.O). Les vainqueurs disputeront avec les 1^{ers} de poule les 1/4 de finale du tableau final.

A partir des 1/4 de finale, les joueurs se rencontrent afin d'établir le classement intégral, places 1 à 8 pour le tableau gagnant. De même à partir des 1/4 de finale KO, les joueurs se rencontrent pour établir le classement intégral, places 9 à 16.

Grille de placement des joueurs et joueuses dans le tableau de 16 à simple K.O.

Classement	Poules			
Lettre tirée au sort →	(A)	(B)	C	D
1 ^{er}	1	16	9	8
2 ^e	13	4	5	12
3 ^e	11	6	3	14
4 ^e	7	10	15	2

Pour tout groupe inférieur ou égal à 12

La formule adoptée sera : Formule par poule la mieux adaptée suivant le nombre de participants. Cette formule sera précisée le jour de l'épreuve.

En fonction du nombre d'inscrits, deux catégories d'âge consécutives pourront éventuellement être regroupées. Les montées, maintiens et descentes se feront alors en tenant compte de la position dans le classement final des joueurs dans leur catégorie d'âge.

Incorporations sur place

Pour des raisons d'organisation, il peut arriver que des tableaux soient *en surnombre* avec des joueurs à *incorporer sur place*. Ces joueurs sont incorporés en priorité en remplacement de joueurs signalés absents ou déclarés forfait (Voir articles 9 & 10). Dans la mesure du possible, ces joueurs sont incorporés dans des poules ne comportant pas d'autres joueurs de la même association.

Dans le cas où toutes les poules seraient complètes et qu'il resterait des joueurs à incorporer, le juge-arbitre transformera autant de poules que nécessaires pour affecter les joueurs restants dans des poules de 5 joueurs, en commençant par la poule H, puis G, puis F....

Seuls les 4 premiers joueurs des poules sont qualifiés pour la deuxième partie de la compétition (tableau à simple KO).

Les joueurs finissant à la 5^{ème} place marquent les points comme indiqués dans les barèmes de cotation (voir article 18) mais ne participent pas au tableau final. Ils sont placés en 17^{ème} place (tableau initial de 16 joueurs) ou en 33^{ème} place (tableau de 32).

Article 14 : Montées

Confection du 1er tour de la Division Régionale :

A l'issue du dernier tour Régional de la saison **2022/2023** :

- Pour les tableaux -19, -15, -13 et -11 ans garçons le département des Hauts de Seine a bénéficié de 2 montées en Régionale 2,
- Le tableau Elite Messieurs a bénéficié de 3 montées de l'échelon départemental D1 en Régionale 2 Elite pour ce 1^{er} tour,
- Pour les tableaux -19, -15, -13 et -11 ans filles le département des Hauts de Seine a bénéficié de 1 montée en Régionale 1
- Le tableau Elite Dames a bénéficié de 1 montée de l'échelon départemental en Régionale 2 Elite Dames.

Pour toutes les catégories d'âge, les divisions régionales sont complétées par le classement aux points du critérium fédéral de la saison précédente, en tenant compte des catégories d'âge de la saison en cours.

Au premier tour, tous les tableaux respectent les catégories d'âge des joueurs et des joueuses et ce dans toutes les divisions.

Pour la saison **2023/2024**

1° Montées de Départementale en Régionale

À chaque tour :

Messieurs : — Tableau Elite : **3** montées en Régionale 2 + 1 montée supplémentaire à l'issue du 1^{er} et du 3^{ème} tour.
— Tableaux -19, -15, -13 et -11 ans : **2** montées en Régionale 2.

Dames : — Tableau Elite : **1** montée en Régionale 2
— Tableaux -19, -15, -13, -11 ans : **1** montée en Régionale 1

Le règlement régional n'étant pas encore été publié à l'édition du règlement départemental, les informations ci-dessus feront l'objet d'un avenant quand ils auront été communiqués par l'échelon régional.

A l'issue du dernier tour, les responsables de chaque Ligue et les responsables Nationaux du critérium fédéral se réunissent pour étudier si le principe des montées à l'issue du dernier tour de la saison écoulée est maintenu ou si les chiffres «des montants» doivent être revus. De même, la Ligue peut, en cours de saison, accorder une ou plusieurs montées supplémentaires aux Comités Départementaux, afin de tenir compte des descentes de l'échelon national.

2° Montée(s) supplémentaire(s) exceptionnelle(s)

La Ligue pourra éventuellement en cours de saison accorder une ou plusieurs montées supplémentaires aux Comités Départementaux afin de tenir compte des descentes des échelons supérieurs.

3° Refus de montée en régionale

Un joueur peut refuser la montée mais il n'est accepté qu'un seul refus par saison. Il doit en avertir le responsable régional par écrit dans les huit jours au maximum qui suivent un tour de critérium fédéral et il est alors maintenu dans sa division. Dans le cas où un joueur refuse la montée, il est alors procédé à son remplacement par le joueur classé immédiatement après, dans la limite de deux joueurs au maximum, et au-delà, il est procédé à un (des) maintien(s) supplémentaire(s).

4° Montée(s) dans les divisions départementales

Dans toutes les divisions messieurs, si des groupes de 16 joueurs ou moins sont constitués pour tenir compte d'un effectif trop faible pour des groupes de 32 joueurs (moins de 24 joueurs par groupe), le nombre de montées serait alors réduit aux 4 premiers dans chacun de ces groupes pour le tour considéré.

Dans les divisions Elites messieurs, lors de la constitution des groupes d'un tour, si le Comité opte pour une constitution de groupes à 24 joueurs ou moins (au lieu de 32 joueurs) pour tenir compte d'un effectif trop faible, le nombre de montées serait alors réduit aux 4 premiers dans chacun de ces groupes pour le tour considéré.

Elite Messieurs :

- Les **6** premiers de chaque groupe de D2 montent en D1.
- Les **6** premiers de chaque groupe de D3 montent en D2.
- Les **6** premiers de chaque groupe de D4 montent en D3

- 19 ans, - 15 ans, - 13 ans, - 11 ans garçons :

- Les **2** premiers de chaque groupe de D2 montent en D1.
- Les **2** premiers de chaque groupe de D3 montent en D2.

Article 15 : Descentes

Le nombre de descentes est fonction, dans chaque groupe, du nombre de joueurs descendant de la division supérieure et des montées de la division inférieure.

Article 16 : Dispositions Diverses

a) **Durée des parties**

Dans toutes les divisions et dans toutes les catégories, les parties se disputent au meilleur des 5 manches de 11 points (3 manches gagnantes).

b) **Etablissement des groupes pour le 1er Tour**

Au premier tour du critérium fédéral, les joueurs sont placés en tenant compte des points obtenus à l'issue de la saison précédente. Si un joueur n'a pas participé au critérium fédéral lors de la saison précédente, il est placé immédiatement après le dernier joueur ayant plus de points inscrits sur la licence que lui.

Pour toutes les divisions quelle que soit la catégorie, les groupes sont établis en tenant compte :

- 1 - des joueurs ayant évolué dans les divisions supérieures et non retenus à ces échelons.
- 2 - des joueurs montants de la division inférieure au dernier tour de la saison **2022-2023**. En cas de joueurs montants mais changeant de catégorie, ils seront incorporés dans leur nouvelle catégorie d'âge en tenant compte de leurs points obtenus lors de la saison **2022-2023**.
- 3 - des joueurs pris dans l'ordre du classement final aux points du critérium fédéral de la saison **2022-2023**. En cas d'égalité **l'avantage est donné au joueur le plus jeune**.

c) **Etablissement des groupes pour les tours suivants :**

Voir article 8b.

A ces groupes s'ajoutent les joueurs dans la situation définie à l'article 7.

Pour tous les tours, les joueurs qui descendent d'une division prennent les premiers numéros et ceux qui montent d'une division, prennent les derniers numéros.

d) **Lorsque plusieurs participants d'une même association ou d'une même famille seront qualifiés dans la même poule, ils doivent se rencontrer le plus rapidement possible.**

e) **Ordre des parties pour une poule de 4**

1 ^{er} tour	2 ^{ème} tour	3 ^{ème} tour
1-4	1-3	1-2
2-3	2-4	3-4

f) **Ordre des parties pour une poule de 5**

1 ^{er} tour	2 ^{ème} tour	3 ^{ème} tour	4 ^{ème} tour	5 ^{ème} tour
2-5	1-5	1-4	1-3	1-2
3-4	2-3	3-5	2-4	4-5

g) **Ordre des parties pour une poule de 6**

1 ^{er} tour	2 ^{ème} tour	3 ^{ème} tour	4 ^{ème} tour	5 ^{ème} tour
1-5	1-4	1-3	1-2	1-6
4-6	3-5	2-4	3-6	2-5
2-3	2-6	5-6	4-5	3-4

h) **Matériel : les balles**

Les rencontres doivent se disputer avec des balles de 40 mm agréées par la FFTT. Ces balles sont mises à la disposition du juge-arbitre par le club recevant un groupe pour cette compétition. Toutes les épreuves du critérium fédéral se dérouleront avec des **balles en matière plastique homologuées en compétition**. Il conviendra d'adapter la tenue (short/jupe et maillot) à la couleur des balles disponibles.

i) **Incorporation des féminines dans les tableaux garçons**

En cas de faible effectif des Moins de 11 ans filles (4 et moins), celles-ci seront incorporées dans la dernière division « Garçons » de la même catégorie d'âge.

La montée en Régionale -11 Filles se fera en fonction du classement intégral de la division du tour considéré. Les filles ne montant pas en Régionale continueront dans la dernière division « Garçons » au tour suivant sauf s'il est possible de construire un tableau « Filles ».

Article 17 : Modalités de Classement de joueurs dans les poules

- 1) Le classement dans chaque poule est établi dans l'ordre décroissant du cumul des points-parties acquis après chaque partie. Une victoire attribue 2 points-partie, une défaite attribue 1 point-partie. En cas d'abandon, de refus de jouer ou de disqualification, le joueur marque 0 point-partie.
- 2) Lorsque deux participants terminent à égalité de victoires, ils sont départagés par le résultat de la partie les ayant opposés.
- 3) Lorsque plus de deux participants terminent à égalité de victoires, il est établi un nouveau classement entre les ex-æquo, portant uniquement sur les résultats des parties les ayant opposés en faisant le total des points-partie, 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.
- 4) Dès que l'un (ou plusieurs) des ex-æquo peuvent être classés séparément, un nouveau classement des participants **encore à égalité** est effectué en ne prenant en considération que les seuls résultats les ayant opposés entre eux et en reprenant la procédure au point 2 ci-dessus.
- 5) En cas d'égalité persistante à l'issue de la procédure de départage, un tirage au sort est effectué.

Article 18 : Barème de Cotation Départementale

A chaque tour du critérium fédéral, les résultats des joueurs sont cotés selon le barème ci-dessous. Le classement est établi après addition des points acquis par chaque joueur à chaque tour.

a) **Lettre d'attribution :**

ÉCHELON DIVISION	Départemental		
	1	2	3
Elite	E	F	G
- de 19 ans	F	G	H
- de 15 ans	G	H	I
- de 13 ans	H	I	J
- de 11 ans	I	J	K

(Âge au 1^{er} janvier de la saison en cours)

b) Points attribués :

Cotation d'un tableau à 32 joueurs (dans le cas où certaines places ne sont pas jouées) :

1er	100	9è	29	17è	23	25è	5
2è	80	9è	29	18è	20	25è	5
3è	65	9è	29	19è	17	25è	5
4è	55	9è	29	20è	15	25è	5
5è	45	9è	29	21è	13	25è	5
6è	40	9è	29	22è	12	25è	5
7è	37	9è	29	23è	11	25è	5
8è	35	9è	29	24è	10	25è	5

Les joueurs en surnombre terminant 5^{ème} de poule sont placés à la 33^{ème} place et marquent 3 points.

Cotation d'un tableau à 24 joueurs

1er	100	5è	42	9è	25	13è	17	17è	9	21è	5
2è	80	6è	37	10è	24	14è	15	18è	8	22è	4
3è	65	7è	32	11è	23	15è	13	19è	7	23è	3
4è	52	8è	28	12è	22	16è	11	20è	6	24è	2

Cotation d'un tableau à 16 joueurs

1er	100	5è	40	9è	20	13è	5
2è	80	6è	35	10è	15	14è	4
3è	65	7è	30	11è	10	15è	3
4è	50	8è	25	12è	7	16è	2

Les joueurs en surnombre terminant 5^{ème} de poule sont placés à la 17^{ème} place et marquent 1 point.

La cotation pour une division de moins de 16 joueurs sera identique à la cotation d'un tableau de 16.

Lorsqu'une circonstance exceptionnelle (erreur lors de la confection des poules, ou sélection Fédérale [sur fourniture d'un justificatif]) empêche un joueur de participer à un tour, il lui est attribué un nombre de points égal à la place de 9è pour un groupe de 32, 8è pour un groupe de 16.

Article 19 : Arbitrage

En l'absence d'arbitres officiels, les joueurs arbitrent à la demande du Juge-arbitre ; ils sont notamment tenus avant de quitter la salle, de demander au Juge-arbitre s'il ne leur reste pas une partie à arbitrer.

Dans le cas contraire ou en cas de refus d'arbitrage, 3 cas se présentent à l'issue du tour concerné :

- le joueur devait monter dans la division supérieure : il ne monte plus (donc se maintient), ce qui provoque la montée d'un joueur supplémentaire;
- le joueur devait se maintenir : il descend dans la division inférieure, ce qui provoque le maintien d'un joueur supplémentaire;
- le joueur devait descendre : il descend d'une division, ce qui provoque le maintien d'un joueur supplémentaire; dans tous les cas, et il ne peut remonter dans sa division de départ avant deux tours. Un changement de saison ne peut avoir pour effet d'accélérer la remontée d'un joueur ainsi sanctionné.

Dans tous les cas, en termes de points marqués, le refus d'arbitrage entraîne les mêmes conséquences qu'un abandon au cours de la partie précédant ce refus. Un rapport doit être adressé par le Juge-arbitre à la Commission Sportive Départementale dans les plus brefs délais.

Article 20 : Coefficient du critérium fédéral pour l'établissement des points/classement

Le coefficient attribué au critérium fédéral, quel que soit le niveau et la division, est de 1,5 pour toutes les catégories. Il intervient dans le calcul des points/classement (voir règlements fédéraux administratifs).

Article 21 : Conseil aux joueurs

Au cours d'une compétition individuelle, un joueur ne peut recevoir de conseils que d'une seule personne, désignée à l'avance à l'arbitre. Si une personne non autorisée donne des conseils, l'arbitre brandit un carton rouge et l'expulse hors des abords de l'aire de jeu.

Les joueurs peuvent recevoir des conseils à tout moment sauf pendant les échanges, à condition que cela n'affecte pas la continuité du jeu (hors temps mort et interruptions pour s'éponger); si une personne autorisée donne des conseils illégalement, l'arbitre doit brandir un carton jaune pour l'avertir qu'une autre faute de même nature entraînera son éviction de l'aire de jeu.

Si, après qu'un avertissement a été donné, quiconque, dans la même partie d'une compétition individuelle, donne à nouveau des conseils de manière illicite, l'arbitre brandit un carton rouge et l'expulse hors des abords de l'aire de jeu, qu'il soit ou non celui ayant reçu l'avertissement préalable.

Si le conseiller qui a été expulsé refuse de quitter les abords de l'aire de jeu ou revient avant la fin de la partie, l'arbitre interrompt le jeu et fait rapport au juge-arbitre.

Exemples de situations de jeu		Conseil légal	Conseil illégal	Carton
1 -	Conseil pendant un échange		X	Coach
2 -	Conseil pendant une suspension de jeu et entre les manches	X		
3 -	Conseils entre les échanges sans interruption de la continuité de jeu	X		
4 -	Le joueur fait volontairement un détour pour aller voir son coach en allant ramasser la balle		X	Joueur
5 -	Le joueur se déplace très lentement pour aller ramasser la balle ou revenir à la table pendant que son coach le conseille		X	Joueur
6 -	Le joueur A va vers son coach pour un conseil quand le joueur X récupère la balle Il est prêt à jouer quand le joueur X revient dans l'aire de jeu	X		
7 -	Le joueur A va vers son coach pour un conseil quand le joueur X récupère la balle en dehors de l'aire de jeu. Il ne revient pas immédiatement à la table quand le joueur X rentre dans l'aire de jeu		X	Joueur
8 -	Après être allé rechercher une balle en dehors de l'aire de jeu, le joueur va vers son coach au lieu d'aller directement à la table pour reprendre le jeu		X	Joueur
9 -	Conseil quand le joueur est prêt à servir (balle dans la paume de la main)	X		Coach *
10 -	Conseil avant le service (joueur faisant rebondir la balle sur la table)	X		
11 -	Conseil pendant que les joueurs s'essuient	X		
12 -	Le joueur regarde son coach avant de servir	X		
13 -	Le joueur se déplace légèrement du côté du coach pour avoir un conseil entre les échanges	X		
14 -	Le joueur va vers son coach pour un conseil entre les échanges		X	Joueur
15 -	Conseils entre la période d'adaptation et le début de la première manche, si cela ne retarde pas le début de la partie. <i>Si retard, l'arbitre rappelle les joueurs; en cas de refus, il appelle le juge-arbitre</i>	X		

*: s'il est clair que le coach veut perturber l'adversaire

Article 22 : Cas non prévus par le présent règlement

Dans le silence du présent règlement départemental, il sera fait référence, en premier lieu, au règlement régional et si ce dernier ne permet pas de trancher, il sera alors fait référence au règlement fédéral. Enfin, si aucun règlement ne permet de trancher le litige, la commission sportive départementale sera alors seule compétente.

Pour toute réclamation, seul le règlement diffusé par le Comité Départemental, également consultable sur le site web du département, fait foi.

Date de dernière révision du règlement :

17/09/2023