

Règlement

Responsable de la Compétition : COMMISSION TECHNIQUE

Date de l'épreuve : Samedi 13 juin 2026

Date de Clôture des Engagements : Mercredi 27 mai 2026

Lieux : Chatillon et Clamart

En cas de faible participation, tous les tableaux pourront être regroupés sur un même site.

Horaires de l'épreuve : Les horaires définitifs seront communiqués après la clôture des inscriptions.

La fin de pointage se fera pour chaque catégorie ½ heure avant le début de la compétition.
Le forfait sera prononcé 10 min après l'horaire de début.

Tarif des Engagements :

Découvertes : 3,00 € par participant effectif.

Confirmés : 6,50 € par participant effectif.

Attention : 2 tableaux Poussins en catégorie découverte (Poussins 1 et Poussins 2)

Préambule

Le Challenge du Jeune Pongiste est une manifestation organisée par le Comité Départemental afin de valoriser la compétition de Tennis de Table chez les jeunes licenciés. Les objectifs sont donc de faire jouer des matchs intéressants (de niveau équilibré) et de satisfaire le plus grand nombre (jeunes et parents) par la qualité de l'organisation (par rapport à la durée et aux temps d'attente) et de l'accueil.

Article 1 - Conditions de participation

Le challenge Jeune Pongiste est une compétition réservée aux enfants nés en 2016 et après, filles et garçons titulaires d'une licence « Compétition » ou « Loisir » à la Fédération de Tennis de Table dans les Hauts-de-Seine ; exception faite pour le tableau D, en « Découverte », où pourront également s'inscrire les filles licenciées nées en 2015.

Article 2 - Droits d'inscription

Chaque saison, tout joueur ou joueuse désirant participer au Challenge du Jeune Pongiste doit acquitter, lorsqu'il ou elle s'engage, un droit d'inscription forfaitaire. Les montants des engagements feront l'objet d'une facture établie par le CDTT et adressée aux clubs ayant engagés des participants.

Chaque club devra inscrire ses joueurs en passant par Spid via l'adresse <https://www.monclub.fft.com/login>, rubrique « SERVICES », puis « Questionnaires ».

Les joueurs ne peuvent s'inscrire que dans un seul tableau.

Article 3 - Déroulement Sportif

Cette épreuve comporte 9 tableaux répartis en 2 catégories :

a) catégorie « découverte »

Ouverte à tous les joueurs titulaires d'une licence « Compétition » ou « Loisir » **n'ayant participé à aucune compétition saisie sur Spid à la date de clôture des engagements.** Les licences « Loisir » ne seront pas converties en « Compétition »
Les résultats de cette catégorie ne seront pas saisis sur le logiciel fédéral SPID.

Tableau A1 : Ouvert aux garçons nés en 2017

Tableau A2 : Ouvert aux garçons nés en 2018 et après

Tableau B : Ouvert aux filles nées en 2017 et après

Tableau C : Ouvert aux garçons nés en 2016

Tableau D : Ouvert aux filles nées en 2015 et 2016

b) catégorie « confirmés »

Ouverte à tous. Les joueurs et joueuses titulaires d'une licence « Loisir » verront celle-ci basculée en licence « Compétition ».
La part départementale ne sera pas prélevée. Les résultats de cette catégorie seront comptabilisés sur le logiciel fédéral SPID. Un(e) joueur(se) né(e) en 2017 ou après pourra participer au tableau 2016.

Les inscriptions seront limitées à 3 joueurs/joueuses par tableau par club.

Tableau E : Ouvert aux garçons nés en 2017 et après

Tableau F : Ouvert aux filles nées en 2017 et après

Tableau G : Ouvert aux garçons nés en 2016

Tableau H : Ouvert aux filles nées en 2016

Chaque tableau se déroulera en deux phases

1ère phase : Déroulement en poules de 3 ou 4 joueurs

2ème phase : Tableau à élimination directe à l'issue des poules

Nota : En cas de faible participation à un tableau, l'épreuve pourra être organisée sous forme de poules suivies de rencontres de classement ou en fusionnant des tableaux.

Dispositions spéciales

- Les poules pourront être recomposées en fonction des absents, sur décision du responsable de l'épreuve.
- Un tableau « consolante » pourra être organisé pour certains tableaux, en fonction des possibilités horaires et matérielles, sur décision du responsable de l'épreuve.

Les conseils aux joueurs ou aux joueuses ne seront pas autorisés pendant la partie.

Article 4 : Durée des parties

- a- Catégorie « Découverte » : en fonction du nombre d'inscrits et des conditions de jeu pour chaque tableau, les parties se disputeront en 2 ou 3 manches de 11 points. Cette disposition sera annoncée lors de la compétition.
- b- Catégorie « Confirmés » : toutes les parties se déroulent au meilleur des 5 manches de 11 points (3 manches gagnantes).

Article 5 : Le Challenge

A l'issue de la compétition, un Challenge de la meilleure association sera décerné suivant un calcul de points en fonction des principes suivants :

1. Dans chaque tableau des points seront attribués d'après le barème ci-dessous :

<u>Organisation sous forme de tableau</u>		<u>Organisation sous forme de poule</u>	
Gagnant(e)	8 points	1 ^{er} (ère)	8 points
Finaliste	6 points	2 ^e	6 points
½ finaliste	5 points	3 ^e et 4 ^e	5 points
¼ finaliste	4 points	5 ^e à 8 ^e	4 points
1/8 ^e finaliste	3 points		
1/16 ^e finaliste	2 points		

2. Pour chaque club, les 6 meilleurs résultats toutes catégories confondues seront additionnés.

Le challenge sera attribué à l'association ayant totalisé le plus grand nombre de points sur les 6 résultats retenus.

Au cas où plusieurs associations seraient à égalité, le challenge sera attribué par l'application des critères de départages suivants, pris dans l'ordre, à l'association qui aura :

- a). au minimum un représentant présent dans chaque tableau.
- b). le plus de participant(e)s.
- c). le meilleur plus jeune participant présent.

Article 6 : Récompenses

Des récompenses individuelles seront offertes aux 4 premiers de chaque tableau.

En cas de tableaux fusionnés, les récompenses seront remises en distinguant chaque tableau.

De plus, un diplôme sera remis à chaque participant des tableaux « Découverte ».

Article 7 : Conseils aux joueurs

Les conseils aux joueurs ne sont pas autorisés pendant la partie.

Version du 14/02/2026