Saison 2026 - 2027

FF TENNIS DE TABLE | COMITÉ SEINE-ET-MARNE

PREMIERE BALLE ADULTE

RÈGLES DE PARTICIPATION AUX COMPÉTITIONS

LICENCIATION

Règlement Administratif Fédéral

Article II.606 - Licenciation

Les épreuves organisées par la FFTT sont réservées aux licenciés dirigeant ou compétition à l'exception :
- des tournois internationaux autorisant la participation des joueurs licenciés dans les fédérations étrangères ;
- des tournois nationaux de classe B autorisant la participation des joueurs licenciés dans une fédération étrangère frontalière de la ligue de l'organisateur ;
- des compétitions ne figurant pas sur les listes arrêtées par les comités départementaux, les ligues et la FFTT. Les personnes présentes sur «le banc» situé à proximité de l'aire de jeu, doivent être titulaires d'une licence loisir, compétition ou dirigeant.

II.606.1- Licenciation

Le joueur doit présenter au juge-arbitre un document officiel (voir article II.606.2) permettant de vérifier l'exactitude de sa licenciation et sa situation vis-à-vis de la certification médicale. Si la mention «en règle avec la certification médicale» figure sur le document présenté, le joueur est autorisé à jouer. Si la mention «sans pratique sportive» figure sur le document présenté, 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.
Pour les majeurs, la présentation d'une attestation de réalisation d'un Parcours de Prévention de Santé au cours de la saison concernée est autorisée.
S'il ne peut pas justifier de sa licenciation et de sa situation vis-à-vis de la certification médicale, il n'est pas autorisé à jouer.

II.606.2- Documents attestant de la licenciation

Pour vérifier l'exactitude de la licenciation d'un joueur, il convient d'utiliser l'un des moyens ci-dessous : - Attestation de licence personnelle au format pdf (imprimée ou en format informatique) ; - Attestation de licence collective au format pdf (imprimée ou en format informatique) ; - Accès internet à l'adresse suivante : https://spid.fftt.com - Accès à l'application «FFTT» pour smartphones (Android et IOS)

ABSENCE

Toute absence à une compétition sans présentation d'un certificat médical, sera systématiquement facturée.

Art 1 – CONDITIONS DE PARTICIPATION

Cette manifestation sportive est ouverte aux joueuses et joueurs des clubs de Seine et Marne, licenciés F.F.T.T.
Elle est aussi ouverte aux licenciés loisir
Les joueurs participant à cette épreuve doivent avoir 500 points au maximum sur leur licence en début de phase.

Seuls les joueurs des catégories suivantes peuvent participer.

- Seniors
- Vétérans

En cas de non-confirmation de l'engagement ou non-paiement (de l'engagement ou des pénalités de la saison précédente), le joueur ou la joueuse peuvent être retirées de la compétition avec les conséquences qui en découlent.

Les joueurs ou joueuses doivent être physiquement présents au pointage de la première rencontre pour pouvoir participer à une rencontre de cette compétition.

Le règlement disciplinaire relatif aux cartons infligés aux joueurs et joueuses est applicable pour cette coupe.

Art 2 – MATÉRIEL ET TENUE

Les règles à observer concernant notamment le matériel et la tenue sont celles régissant le Championnat de France par équipes. La tenue uniforme (short et maillot) aux couleurs du club est vivement recommandée pour chaque joueur et joueuse.
Les rencontres doivent se dérouler exclusivement avec des balles plastique

Art 3 – DÉROULEMENT DES PARTIES

Les parties se déroulent au meilleur des 3 manches (2 manches gagnantes) ou des 5 manches (3 manches gagnantes) en fonction du nombre d'inscrits. Les échanges de points auront lieu entre deux joueurs de licences compétition.

Art 4 – FORMULE DE LA COMPÉTITION

L'épreuve se déroule sans poule. Chaque joueur joue au minimum 3 rencontres sur le principe suivant :

- Les vainqueurs du premier tour se rencontrent lors du second tour.
- Les perdants du premier tour se rencontrent lors du second tour.
- Les vainqueurs du second tour se rencontrent lors du troisième tour.
- Les perdants du second tour se rencontrent lors du troisième tour.

À chaque tour, les joueurs ayant le même nombre de victoires se rencontrent dans la mesure du possible.

Art 5 – CLASSEMENT DES JOUEURS

Un classement est établi par catégorie :

- Une victoire rapporte 1 point au Score
- Une défaite rapporte 0 point au Score
- Un joueur ne pouvant pas faire sa partie en raison d'un nombre de participants impair est déclaré « bye » et se voit attribuer 1 point au Score

A la fin de la journée, le classement est établi dans l'ordre des critères suivants :

a) Score = Nombre de victoires (ou de parties bye)
b) SOS = Somme des Scores (victoires) des adversaires ((directement joués)
c) SOSOS = Somme des SOS des adversaires (= somme des Scores des adversaires de nos adversaires)
d) (Ces critères de départage dépendent de la méthode des rondes suisses, système MacMahon)

Art 6 – POINTAGE

Le pointage des joueurs s'effectuera, pour toutes les catégories, une demi-heure avant le début de l'épreuve pour la catégorie concernée.

Art 7 – Annexe : Départage selon la méthode McMahon

Voici un exemple de classement après 5 tours sur un tableau de 18 joueurs


MacMahon 3.9 - Première Balle Jeunes 15/06/2024 M9 - After Round 5

Tournament Participants Round Pairing Print Help

Walllist Pairings

1 2 3

Place	Name	Club	Rating	Score	1	2	3	4	5	Points	ScoreX	SOS	SOSOS
1			0	5	6+	4+	11+	5+	8+	5	5	14	73
2			0	4	11+	3-	9+	7+	4+	4	4	15	71
3			0	4	12+	2+	7+	4-	10+	4	4	15	70
4			0	3	9+	1-	16+	3+	2-	3	3	17	66
5			0	3	17+	10+	8+	1-	7-	3	3	15	61
6			0	3	1-	13+	14+	10-	12+	3	3	14	58
7			0	3	13+	18+	3-	2-	5+	3	3	13	64
8			0	3	15+	14+	5-	13+	1-	3	3	13	59
9			0	3	4-	12+	2-	17+	11+	3	3	12	68
10			0	3	16+	5-	15+	6+	3-	3	3	12	65
11			0	2	2-	16+	1-	15+	9-	2	2	14	62
12			0	2	3-	9-	17+	14+	6-	2	2	13	59
13			0	2	7-	6-	18+	8-	16+	2	2	10	59
14			0	2	18+	8-	6-	12-	15+	2	2	9	60
15			0	1	8-	17+	10-	11-	14-	1	1	11	57
16			0	1	10-	11-	4-	18+	13-	1	1	10	62
17			0	1	5-	15-	12-	9-	18+	1	1	9	60
18			0	0	14-	7-	13-	16-	17-	0	0	9	51

Cette méthode ne tient pas compte du résultat en nombre de sets ou de points par set, mais uniquement des victoires ou défaites.

Ensuite pour le départage, on considère la force d'un joueur sur cette épreuve en fonction de son nombre de victoires, et donc si on gagne des adversaires avec beaucoup de victoires on sera mieux classé.
Ainsi un joueur ayant rencontré plus d'adversaires ayant fait des victoires est départagé en faveur de ceux ayant rencontré des adversaires avec moins de victoires.

Les colonnes importantes sont :

- Colonnes 1 à 5 : Les résultats de la partie jouée indiquant le joueur rencontré et le résultat
  - Ex : « 6+ » indique une victoire contre le joueur en position 6 de ce tableau
  - Ex : « 1- » indique une défaite contre le joueur en position 1 de ce tableau
- Score et ScoreX : nombre de victoires du joueur
- SOS : Somme des scores des adversaires directement rencontrés
  - Ex : le 1er joueur a 14 points, qui correspond à la somme des victoires des joueurs 6, 4, 11, 5 et 8 qu'il a rencontré
- SOSOS : Somme des SOS des adversaires (=somme des scores des adversaires de nos adversaires)
  - Ex : le 1er joueur a 73 points, qui correspond à la somme des victoires (ou score) de tous les adversaires rencontrés par les 5 joueurs n° 6, 4, 11, 5 et 8

Le classement actuel montre donc le podium suivant :

- le joueur 1 est seul en première place avec 5 victoires
- les joueurs 2 et 3 sont ex-aequo avec 4 victoires
  - On départage en regardant leur SOS : égalité encore à 15 points chacun
    - On départage ensuite sur leur SOSOS : 71 vs 70 points.