

Lors de cette épreuve il est attribué 2 challenges :

- ❖ **le challenge René GUIMBARD**
- ❖ **le challenge Bernard JEU** (qualificatif pour l'échelon régional)

Cette épreuve comprend 6 tableaux dames et 6 tableaux messieurs :

- | | |
|---|---|
| • Poussin | Poussine |
| • Benjamin | Benjamine |
| • Minime garçon | Minime fille |
| • Cadet garçon | Cadette |
| • Junior garçon | Junior fille |
| • Senior/Vétéran messieurs (voir article 3.a) | Senior/Vétéran dames (voir article 3.a) |

Article 1 : Conditions de participation

Il s'agit d'une compétition par équipes. Chaque club peut engager un nombre illimité de joueurs licenciés traditionnels dans les différents tableaux.

Il n'est pas obligatoire de posséder un joueur dans chacun des 12 tableaux.

Les associations qui souhaitent obtenir le Label National doivent obligatoirement disputer cette compétition.

Article 2 : Engagement

Un droit d'engagement par joueur est fixé chaque saison par le Comité Départemental.

Les clubs doivent donner par tableaux, le nom, le prénom et le numéro de licence de chaque joueur et joueuse, avant la date fixée par le Comité Départemental.

Article 3 : Limitations

- a) Pour le tableau Seniors, une seule joueuse de + 21 ans et un seul joueur de + 21 ans par équipe sont autorisés.
- b) Un joueur ne peut jouer que dans un seul tableau :
 - Celui de sa catégorie d'âge
 - Celui de la catégorie d'âge immédiatement supérieure à la sienne, sauf si aucun joueur de l'équipe n'est inscrit dans le tableau de sa catégorie.
- c) Une équipe ne peut comporter au plus que deux mutés et deux étrangers.

Article 4 : Déroulement de la compétition

Les parties se disputent au meilleur des cinq manches.

- a) Dans chaque tableau, tous les joueurs sont répartis par poules de 3 ou 4.

Les poules sont établies suivant la technique du serpent en fonction du nombre de points/classement inscrits sur la licence de la phase en cours.

- b) Les 2 premiers de chaque poule sont intégrés dans un tableau final à élimination directe, selon les règles suivantes :
 - le vainqueur de la poule 1 à la place 1
 - le vainqueur de la poule 2 à la place 2
 - les vainqueurs des poules 3 et 4 par tirage au sort pour les places 3 et 4
 - les vainqueurs des poules 5 à 8 par tirage au sort pour les places 5 à 8
 - les vainqueurs des poules 9 à 16 par tirage au sort pour les places 9 à 16
 - etc.

Des parties de classement sont jouées à partir des ¼ de finale.

Article 5 : Décompte des points

a) Challenge René GUIMBARD

Dans chaque tableau, les joueurs obtiennent un nombre de points en fonction de la place obtenue, selon le barème ci-dessous.

Un point de présence est attribué à chaque joueur ayant effectivement participé à l'épreuve.

Tout joueur abandonnant lors des poules ou du tableau de classement marque uniquement le point de présence sauf pour les 1/4 finalistes des tableaux du samedi qui ne seraient pas présents le dimanche. Ceux-ci sont considérés comme battus 3 manches à 0 et classés à la 8^{ème} place.

Un joueur ou une joueuse absent(e) par suite de « sélection FFTT, ETTU, ITTF » marque les points du 2^{ème} du tableau de sa catégorie, sans le point de présence.

1 ^{er}	23 points
2 ^{eme}	21 points
3 ^{eme}	19 points
4 ^{eme}	17 points
5 ^{eme}	15 points
6 ^{eme}	13 points
7 ^{eme}	11 points
8 ^{eme}	9 points
9 ^{eme} à 16 ^{eme}	6 points
17 ^{eme} à 32 ^{eme}	3 points
33 ^{eme} à 64 ^{eme}	2 points
65 ^{eme} à 128 ^{eme}	1 point

b) Challenge Bernard Jeu

Dans chaque tableau, les joueurs obtiennent un nombre de points en fonction de la place obtenue, selon le barème ci-dessous.

Pour chaque équipe et dans chaque tableau, il sera pris en compte le résultat du meilleur joueur.

Un bonus de trois points est attribué à chaque équipe si les trois conditions suivantes sont respectées :

- L'équipe est complète dans les catégories seniors à minimes, en garçons et en filles
- L'équipe comprend un poussin ou un benjamin
- L'équipe comprend une poussine ou une benjamine

Un joueur ou une joueuse absent(e) par suite de « sélection FFTT, ETTU, ITTF » marque les points du 2^{eme} du tableau de sa catégorie. Il est comptabilisé pour les points de bonus, sous réserve qu'un justificatif soit fourni, au plus tard, le jour de l'épreuve et que le joueur(se) ait effectivement participé à sa sélection.

Vainqueur	7 points
Finaliste	6 points
Demi-finales	5 points
Quarts de finale	4 points
Huitièmes de finale	3 points
Seizièmes de finale	2 points
A partir des 1/32 de finale	1 point
Autres	½ point

Article 6 : Classement

Dans les deux challenges, le classement final des clubs est déterminé par l'ordre décroissant des points.

En cas d'égalité, les clubs sont départagés différemment selon le challenge :

- Challenge René GUIMBARD
 - a) équipe ayant cumulé le plus de points dans le tableau poussins
 - b) équipe ayant le(la) joueur(euse) le(la) plus jeune.
- Challenge Bernard JEU
 - a) équipe ayant le plus de catégories représentées
 - b) équipe ayant la meilleure place, puis la 2^{eme} meilleure place et ainsi de suite
 - c) équipe ayant cumulé le plus de points dans les tableaux poussins et poussines
 - d) équipe ayant le(la) joueur(euse) le(la) plus jeune.

Article 7 : Conseils aux joueurs

Durant une partie, un joueur ne peut recevoir de conseils que d'une seule personne, licenciée FFTT, désignée à l'avance à l'arbitre.

Ces conseils ne peuvent être reçus que durant les intervalles entre les manches et au cours de toute autre suspension de jeu autorisée.