



RÈGLEMENT

2018

L'ASPTT Albi Tennis de Table organise la 5^{ème} édition des 24h d'Albi de Tennis de Table les 30 Juin et 01 Juillet 2018 au gymnase du Cossec.



Article 1 : Principes généraux du tournoi

1. Il s'agit d'un tournoi de **32 équipes** constituées de **3 ou 4 joueurs**, d'un même club ou de clubs différents.
2. Une équipe ne peut pas être modifiée lors du tournoi (ex : une équipe de 3 ne peut pas intégrer un 4^{ème} joueur s'il n'est pas inscrit)
3. C'est un **tournoi par handicap**, ouvert aux licenciés traditionnels FFTT avec le certificat médical présenté. Il faut être né au plus tard en 2004 (Cadet 1 lors de la dernière saison).
4. Si une équipe est exclusivement composée de joueurs mineurs, une personne majeure nommée devra s'engager à l'accompagner et être présente tout au long de la compétition.
5. Le coût de l'inscription est fixé à **24€/joueur** (pour les équipes de 3 joueurs) et **18€/joueur** (pour les équipes de 4 joueurs) .
6. Des chaussures de salle sont obligatoires pour pouvoir jouer.
7. Les balles sont fournies par les joueurs.
8. Les résultats ne sont pas pris en compte pour le classement particulier des joueurs.
9. Les classements utilisés pour établir les handicaps (cf. article 5) seront ceux publiés par la FFTT en **Juin 2018**.



Article 2 : Pointage

1. Le pointage des équipes s'effectuera le **samedi entre 10h30 et 11h15**. Toutes les équipes qui arriveront après l'horaire sans avoir prévenu seront disqualifiées.
2. Le numéro de dossard des équipes se fera par la moyenne de tous les joueurs de l'équipe. De cette façon, l'équipe avec la meilleure moyenne obtiendra le dossard n°1 et ainsi de suite. En cas d'égalité, l'équipe inscrite la 1^{ère} aura le plus petit numéro.
3. Les équipes avec les dossards n°1, n°2, n°3 et n°4 ne pourront pas se rencontrer pendant la phase de groupe.
4. La compétition débutera **à 12h précises**.

Article 3 : Formule de la compétition

1. Le tournoi se compose de **12 tours de 2 heures** chacun. Toutes les équipes participent aux 12 tours afin de réaliser un classement intégral.
2. Phase de groupe : Pendant les tours 1 à 9, chaque équipe effectue une rencontre contre une autre équipe par tirage au sort. A l'issue de ces rencontres, les 8 premières équipes sont reversées en division 1, les 8 suivantes en division 2 et ainsi de suite jusqu'en division 4. (cf. l'article 4.5 pour connaître le système de points de classement des équipes)
3. Rencontres par division : Chaque division est composée de 8 équipes qui effectuent un classement intégral pendant les tours 10, 11 et 12.
4. Les horaires des tours sont les suivants :

1^{er} tour : 12h00 à 14h00
 2^{ème} tour : 14h00 à 16h00
 3^{ème} tour : 16h00 à 18h00
 4^{ème} tour : 18h00 à 20h00
 5^{ème} tour : 20h00 à 22h00
 6^{ème} tour : 22h00 à 00h00
 7^{ème} tour : 00h00 à 02h00
 8^{ème} tour : 02h00 à 04h00
 9^{ème} tour : 04h00 à 06h00

Phase de groupe

● - - - - - ● Pause de 30min

10^{ème} tour : 06h30 à 08h30
 11^{ème} tour : 08h30 à 10h30
 12^{ème} tour : 10h30 à 12h30

La finale ne commencera qu'à partir de 11h00

Article 4 : Déroulement d'une rencontre

1. Une rencontre est composée de **4 simples et 1 double** disputés par **3 joueurs** dans chaque équipe.
2. Un joueur effectue **2 simples**, tandis que les deux autres effectuent **1 simple + 1 double**.
3. L'ordre des parties est le suivant : A-Z, puis C-X, puis B-Y, puis A-X et enfin le double B/C-Y/Z.
4. L'équipe avec le plus petit dossard se verra attribuer les lettres A,B et C, tandis que l'autre équipe aura les lettres X,Y,Z.
5. Dans une équipe de 4, **le joueur qui ne joue pas une rencontre doit impérativement jouer la rencontre suivante**.
6. Une équipe a le droit de **passer outre cette règle**, notamment si un joueur est blessé, mais l'ensemble de l'équipe se verra infliger une **pénalité de 2 classements comptant pour le handicap** à chaque partie.
7. Un carnet de 12 feuillets est mis à disposition de chaque équipe afin que chaque capitaine remette au JA, **avant le début du 4^{ème} match**, la composition de son équipe pour le tour suivant. Il devra indiquer le joueur qui sera en position A ou X, celui en B ou Y, et celui en C ou Z.

8. A chaque rencontre de groupe, les équipes marquent des points en fonction du résultat. Ces points déterminent ensuite le classement des équipes :

5 parties gagnées sur 5	: 7pts	} Bonus de 2pts en cas de victoire lors des tours 8 et 9 !
4 parties...	: 6pts	
3 parties...	: 5pts	
2 parties...	: 3pts <i>(même en cas de match nul 2 à 2, cf article 5.6)</i>	
1 partie...	: 2pts	
0 partie...	: 1pt	

Au cas où cela serait justifié, une équipe peut déclarer forfait sur une rencontre. Dans ce cas, elle perd 10pts mais peut poursuivre la compétition. L'équipe qu'elle devait rencontrer recevra le maximum de points possible : 7pts.

9. Un membre d'une équipe peut déclarer forfait, sans que l'équipe soit déclarée forfait. Cependant, le joueur reste partie intégrante de l'équipe. Il doit être pris en compte dans les compositions d'équipe.

10. Un classement est affiché à la fin de chaque tour avec le nombre de points de chaque équipe.

11. Les quarts de finales, demi-finales et la finale de la Division 1 se jouent sans limite de temps. Toutes les autres parties devront être arrêtées au bout des deux heures (cf article 5.5).

Article 5 : Déroulement d'une partie

1. Les parties se déroulent en **2 manches gagnantes de 21pts**. Avec deux points d'écart et **par handicap**.
2. Le handicap consiste à donner des points positifs au départ de chaque manche au moins bien classé des deux joueurs. Le nombre de points d'avance dépend de l'écart de classement entre les deux joueurs. Voici le tableau servant de référence :

Ecart de classement	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	≥20
Points d'avance	0	2	4	5	6	7	8	9	10	11	11	12	12	13	13	14	14	15	15	15	16

Ex : Si un joueur classé 20 rencontre un joueur classé 15, ce dernier commencera chaque manche avec 7 points. Pour les joueurs numérotés, on regarde les centaines pour déterminer leur classement.

3. 2 services chacun sauf à partir des avantages. Dans le cas où le handicap est impair, un seul service au départ.
4. Un temps mort d'une minute par match est autorisé. Interdiction de le prendre dans les 5 dernières minutes du tour après l'annonce du JA.
5. En cas de 3^{ème} set, les joueurs changeront de côté dès que le joueur qui est parti à 0 arrive à 10 points.
6. Cas des parties interrompues au terme des 2h :
Les parties non commencées avant les 5 minutes de la fin du tour ne seront pas disputées. Le joueur qui mène au score au moment de l'interruption du tour remporte la partie (Priorité au nombre de manches, sinon aux points de la manche en cours si égalité). Le score est noté tel quel sur la feuille.
7. Pour le double, le classement pris en compte pour le handicap est **la moyenne** des classements des 2 joueurs **arrondie au dessus**. Ex : un 15 et un 18 -> 17.

Article 6 : Dotation

Voici les différents challenges donnant lieu à des récompenses :

- 1. Participation** : Chaque participant recevra des lots à l'inscription
- 2. Résultat équipe *** : La compétition principale

Division 1	Division 2	Division 3	Division 4
1er : 600€	1er : 100€	1er : 70€	1er : 40€
2ème : 300€	2ème : 50€		
3ème : 180€			
4ème : 120€			
5ème : 90€			
6ème : 75€			
7ème : 60€			
8ème : 45€			

*les dotations les plus faibles peuvent être exprimées en valeur de bons d'achat

La dotation des challenges suivants n'est pas connue à l'avance:

- 3. Meilleur joueur** : Il sera désigné sur la base du ratio de victoires en simple et en double.
- 4. Meilleure joueuse** : de la même façon, la meilleure joueuse sera récompensée.
- 5. Marathonien** : Le joueur qui aura joué le plus de points durant les 24 heures.

6. **Perfeur** : A chaque fois qu'un joueur gagne un autre en « perfant », il marque autant de points qu'il y a de classements d'écart. Le joueur avec le plus de points sera le meilleur perfeur des 24h.
7. **Roi des 24h** : En début de tournoi, un joueur sera tiré au sort pour porter la couronne « roi des 24h ». Dès qu'il sera battu en simple, son vainqueur sera le nouveau détenteur de la couronne. Il peut y avoir plusieurs passations sur un même tour. **A chaque fin de tour**, le détenteur de la couronne recevra un ticket à utiliser à la buvette, ils sont cumulables. Le roi des 24h à la fin des 24h recevra un prix.
8. **Equipe magique** : Comme pour le roi des 24h, une équipe sera tirée au sort pour être l'équipe magique. Dès qu'elle est battue lors du double, ses vainqueurs deviennent l'équipe magique. **A chaque tour**, l'équipe magique recevra un ticket. L'équipe magique à la fin des 24h recevra un prix.
9. **Patate chaude** : En début de tournoi, un joueur sera tiré au sort pour porter la patate chaude. Dès qu'il bat un adversaire en simple, il lui refile la patate chaude et gagne un ticket à utiliser à la buvette. Il peut y avoir plusieurs passations sur un même tour. Le détenteur de la patate chaude à la fin des 24h recevra un « prix ».
10. **Equipe maudite** : Comme pour la patate chaude, une équipe sera tirée au sort pour être l'équipe maudite. Dès qu'elle gagne un double, elle gagne un ticket et l'équipe battue devient l'équipe maudite. L'équipe maudite à la fin des 24h recevra une « malédiction ».
11. **Tireurs d'élite** : **A chaque tour**, les 3 meilleurs joueurs du classement individuels –sous réserve qu'ils ne sont pas de la même équipe et qu'ils participent au tour concerné- recevront une cible. Tout joueur qui battra un adversaire avec une cible recevra un ticket à utiliser à la buvette en échange de la cible remportée.
12. **Super loterie** : Un tirage au sort sera effectué pour offrir un lot important à l'un des participants.
13. **Des lots seront distribués à l'ensemble des participants.**

Article 7 : Arbitrage

1. Un programme informatique est mis en place pour le déroulement de cette compétition.
2. Le juge arbitre du tournoi est M. Hervé Saint-Pol (JA3). Assisté de Jean-Claude FAUCH (JAN).
3. Chaque table dispose d'un marqueur, **les joueurs sont tenus d'assurer l'arbitrage.**
4. Tout comportement antisportif (jet de raquette, coup sur la table...) sera sanctionné d'un avertissement. Ces derniers sont cumulatifs tout au long de la compétition.
5. Les sanctions sont identiques aux compétitions officielles. Jaune, puis jaune+rouge, jaune+rouge et rouge.
6. Lorsqu'un joueur est exclu, l'équipe est exclue si elle ne comporte que 3 joueurs. L'équipe peut continuer avec les 3 autres joueurs si elle est composée de 4 joueurs.
7. De manière générale et pour la bonne tenue du tournoi, la courtoisie et le fair-play seront de rigueur.

Article 8 : Inscription

1. Elles sont limitées à **32 équipes.**
2. **Les équipes ne seront définitivement inscrites qu'après réception du chèque de participation.** Un e-mail de confirmation leur sera envoyé
3. L'inscription se fait sur le site de l'événement : 24h-ping-albi.fr et le chèque de participation devra être reçu dans les **15 jours suivants** maximum.

4. Une liste d'attente sera constituée dès les 32 premières équipes inscrites (dans l'ordre d'inscription sur le site). Il sera tout de même demandé à ces équipes d'envoyer le chèque de participation. Il sera rendu aux équipes non retenues.
5. Il peut être demandé aux équipes de modifier leur nom si ce dernier n'est pas respectueux.
6. Un mail de confirmation sera envoyé au contact de chaque équipe dès réception du chèque.
- 7. Les inscriptions seront closes le Mardi 26 Juin 2018.** Toutes les inscriptions doivent nous être parvenues avant cette date avec un chèque libellé à l'ordre de :
ASPTT ALBI TENNIS DE TABLE.
8. Le club remboursera la moitié du coût d'inscription pour un désistement prévenu jusqu'au **Vendredi 17 Juin 2018 inclus**. (En cas de désistement appelez au 06 33 12 18 60). Aucun remboursement ne sera effectué au-delà de cette date.
9. L'inscription vaut acceptation du présent règlement.
10. Le paiement doit être adressé à :

M. Hervé SAINT-POL
38 place du foirail du Castelviel,
81000 Albi

06 33 12 18 60
herve.saint-pol@hotmail.fr

Article 9 : Divers

- 1. La compétition se déroule au Gymnase du COSEC, avenue colonel Teyssier à Albi. (A côté du Stadium).**
2. Le complexe comprend 16 aires de jeu, des gradins, des vestiaires séparés hommes/ femmes, un espace restauration et une salle de repos.
3. Le club décline toute responsabilité en cas de pertes ou de vols.
4. Le collage des plaques de raquettes ne peuvent se faire que dans le lieu prévu à cet effet et sous le contrôle du juge arbitre ou d'un de ses adjoints. Il est interdit partout ailleurs dans l'enceinte du COSEC entre autre tribunes , vestiaires ...
5. L'organisation se réserve le droit de modifier la formule du tournoi et les dotations. Voire de l'annuler si le nombre d'équipes inscrites est jugé insuffisant.
6. Tout litige survenant pendant le tournoi ne sera examiné que s'il n'est pas prévu par le règlement.
7. Le tournoi dispose d'un site internet www.24h-ping-albi.fr sur lequel doit être effectué l'inscription.
- 8. Le petit déjeuner est offert par l'organisation.**
9. Une buvette avec restauration chaude vous sera proposée tout au long du tournoi.
10. Il est attendu un bon comportement, y compris en dehors des aires de jeu, de la part des compétiteurs.
11. Pour tous renseignements complémentaires vous pouvez joindre M. Hervé SAINT-POL par téléphone au 06 33 12 18 60 ou par mail : herve.saint-pol@hotmail.fr .

**Le club et l'ensemble des organisateurs
souhaitent à tous les participants
d'excellentes 24 heures !**