

COMPETITION IRON PING DU REVEIL CHAMBONNAIRE

Du samedi 23 au dimanche 24 Mai 2026

Au Chambon-Feugerolles (proximité Saint-Etienne dans la Loire)

N° d'homologation : en cours

REGLEMENT

Spécificités de la compétition :

- Compétition par **handicap**, réservée aux licenciés(ées) à partir de minimales (+ **12 ans**, tous les mineurs devront être accompagnés d'un adulte responsable et présent).
- **Une licence spécifique sera prise pour tous les non licenciés FFTT**
- Un **programme informatique** a été mis en place pour le déroulement du tournoi avec diffusion sur plusieurs écrans.
- Chaque joueur doit être en possession de sa licence. ****** (voir articles concernant la licenciation en fin du règlement). Le classement pris en compte est celui de début de la 2ème phase.
- Il s'agit d'un tournoi par équipe **de 2 ou 3 joueurs** d'un même club ou de clubs différents.
- Une tenue sportive et réglementaire est exigée.
- Les balles (en plastique) seront fournies par les joueurs.
- La durée du tournoi est de **20 heures non-stop**.
- Places limitées.
- Les inscriptions se feront sur le site www.iron-ping.fr
- Le tarif et les informations sont à consulter sur le site
- **IMPORTANT** : il est rappelé aux joueurs que l'usage du Boost, de la Colle rapide, de Revêtements à Picots modifiés ou hors liste autorisée est interdit notamment par le paragraphe 2.4.7 des Règles du Jeu FFTT : "Le revêtement de la raquette doit être utilisé sans aucun traitement physique, chimique, ou autre.". Aucun manquement à ces règles ne sera accepté, et il en va de la responsabilité de chacun de les respecter pour une pratique équitable entre Tous. Nous rappelons enfin que pour le non-respect de l'une ou plusieurs des règles propres à l'exécution d'un Service, un point doit être attribué au Relanceur (paragraphe 2.6.) => pour consulter les Règles du Jeu :
- http://www.fftt.com/reglements/regles_jeu.htm

Lieu :

- La compétition se déroulera au complexe sportif **GUY et ALAIN** (rue Benoît Fourneyron 42500 le Chambon-Feugerolles) comprenant, une zone de jeu de **36 tables maximum** sur **2 gymnases mitoyens**, une zone d'accueil et de restauration, un grand parking.

Dotations :

Dotations par équipes (cash)	
1 ^{ère}	1200
2 ^{ème}	600
3 ^{ème}	300
4 ^{ème}	200
5 ^{ème}	150
6 ^{ème}	130
7 ^{ème}	120
8 ^{ème}	100

Primes par équipes

Les différentes primes par équipes selon les tranches de classement.

C'est le classement du meilleur joueur de l'équipe (plus grande nombre de points) qui détermine la tranche. L'équipe ne peut prétendre obtenir que la prime régissant sa catégorie.

La dotation et les primes par équipes ne sont pas cumulable, dans ce cas la prime par équipe sera accordée l'équipe seconde (et le 2^{ème} et 3^{ème} en cascade).

Sous forme de bon d'achat auprès de notre partenaire matériel Primes non cumulables avec aucune dotation en Cash			
Tranches de Classements	1er	2ème	3ème
NC-799	60	40	30
800-1099	80	60	40
1100-1399	80	60	40
1400-1699	100	80	50
1700-1999	100	80	50

Les primes Dotations et par équipes ne sont pas cumulables.

Iron Man (Prime individuelle) :

Meilleur cumul de points/perf

Dotation Iron man : 100€ (bon d'achat auprès de notre partenaire matériel)

- En cas d'égalité de points le départage se fera en fonction du classement individuel (le plus faible sera mieux classé), en fonction de la meilleure performance et enfin en fonction de l'ordre alphabétique (la première lettre du nom dans l'alphabet sera mieux classée)

Pointage :

- Le pointage des équipes s'effectuera à partir de **11 h jusqu'à 14 h15 impérativement**.
- La buvette et la restauration sera ouverte à partir de **11h** le samedi.
- La compétition débutera à **15** heures précise.

Déroulement des rencontres :

- Le tournoi se compose de 10 tours par tirage au sort aléatoire avec un classement, à l'issue du 7ème tour.
- Les 8 premiers disputeront ensuite les quarts, demi-finales et finale (tableau double KO) et les autres équipes continueront les 3 tours suivants par tirage au sort aléatoire. **Cependant, les 4 équipes dont la moyenne des points des joueurs qui la composent sont les plus élevées ne pourront pas se rencontrer avant le 8ème tour.**
- En cas d'égalité de points le départage se fera en effectuant la différence des parties (nombre de 5-0, 4-1 ...), nombre de joueur (les moins nombreux sont mieux classés), classement total (somme des classements des joueurs : les plus faibles sont mieux classés), classement du joueur le moins bien classé dans l'équipe (le plus faible est le mieux classé), enfin on compare la date d'inscription de l'équipe (la première inscrite est la mieux classée).
- Les manches seront disputées en **20 points (avec 2 points d'écart)**, service tous les chiffres pairs et à 19-19 on change de serveur à chaque point.
- Les parties se disputeront au meilleur des 3 manches.
- A la belle le/les joueurs tournent au marquage du 10ème point de l'équipe partie sans handicap
- Tous les tours se dérouleront sur 2 heures :
 - Les parties non jouées ne seront pas comptées.
 - Le joueur menant au score à l'appel du JA sera désigné vainqueur de la manche en cours.
 - Chaque tour se compose de 4 simples et 1 double, soit au total, 5 parties.
- **Attention pour les équipes à 3 joueurs, le roulement des joueurs est imposé par le logiciel... (A/B puis A/C puis B/C ...). Le 3^{ème} joueur ne peut pas jouer le double.**
- **En cas de forfait d'un joueur dans une équipe de 3, l'équipe passe à 2 joueurs et sera pénalisée de 8 points, le joueur forfait ne sera pas primé.**

● Points des parties :

5 parties gagnées = 10 points
4 parties gagnées = 08 points
3 parties gagnées = 07 points
2 parties gagnées = 04 points
1 partie gagnée = 03 points
0 partie gagnée = 01 point

Forfait joueur : -08 points

- Un classement sera affiché à la fin de chaque tour.
- Pas de temps mort lors des 5 dernières minutes de chaque tour.
- **Le tirage au sort est transmis en direct sur les écrans 5 minutes avant le début du tour.**
- **Les équipes devront se présenter à la table dans un temps maximum de 10 minutes, sinon pénalité de 5 points.**
- **En cas de forfait d'une équipe (20 mn avant le début du prochain tour) l'équipe est retirée du tirage au sort et exclue du classement et du tournoi, l'équipe forfait ne sera pas primée.**
- **L'équipe ne pouvant jouer un tour en cas du nombre impaire des équipes marquera + 08 points**
- La finale sera décalée d'une heure et débutera donc à 10h.

Handicap :

- Le handicap maximum sera de **11 points**.
- Pour le double : faire la moyenne des classements des 2 joueurs, arrondie au chiffre inférieur
Exemple : un joueur 1525 + un joueur 1164 = 2689
2689 divisé par 2 = 1344,5
Le classement sera alors entre 1300 et 1399 points

Arbitrage :

- Le juge arbitre du tournoi sera Véronique **MILHE-POUTINGON**
- Chaque table disposera d'un marqueur. Les joueurs seront tenus d'assurer l'arbitrage.
- Tout comportement antisportif sera sanctionné d'un avertissement.
- Les avertissements seront comptabilisés et cumulés tout au long de la compétition
- Ordre des sanctions : 1 avertissement, 1 point de pénalité, la manche en cours de pénalité, exclusion de la compétition.
- **Dans le cas où un point du règlement n'est pas formellement transcrit dans le règlement, l'arbitrage de celui-ci sera assuré par le juge arbitre sans contestation possible.**

Attention !! :

- Le club décline toutes responsabilités en cas de vols ou de pertes.
- L'organisation se réserve le droit d'annuler le tournoi en cas d'inscriptions insuffisantes.
- **Le club se réserve le droit de refuser l'inscription d'un joueur dont le comportement aura été jugé antisportif lors de précédentes éditions du tournoi.**
- Le club remboursera la moitié du coût d'inscription pour un désistement prévenu **1 semaine (samedi 15h) à l'avance** (en cas de désistement téléphoner au **+33617371395**). Aucun remboursement ne sera effectué au-delà de ce délai !!!
- **L'acceptation du règlement nous autorise la diffusion de photos sur tous supports : Internet, magazine, réseaux sociaux, journaux....**
- **L'inscription au tournoi implique l'acceptation sans réserve du présent règlement.**
- L'équivalence concernant les équipes étrangères est faite selon un tableau communiqué par l'ITTF.
- Le protocole sanitaire en vigueur à la date de l'événement sera obligatoire.

Le petit déjeuner et un repas sont offerts par l'organisation

Petit déjeuner : Café/chocolat/beurre/confiture/tartine.... (Au petit matin).

Repas : Boite PastaBox/fruit ou similaire/ boisson... (à demander quand on veut).

**** Articles concernant la licenciation :**

Règlements fédéraux

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 du certificat médical.

Si la mention « certificat médical présenté » figure sur le document présenté, le joueur est autorisé à jouer.

Si la mention « ni entraînement, ni compétition » figure sur le document présenté, il doit fournir un certificat médical indépendant en cours de validité.

S'il ne peut pas justifier de sa licenciation, 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 :

<http://www.fft.com/licence>

.Accès à la base de données fédérale à l'adresse suivante :

<http://spid.fft.com/spid/home.do>

.Accès à l'application « Smartping » pour smartphones (Android et IOS)

-Les joueurs doivent également pouvoir faire preuve de leur identité dans les conditions prévues par la loi.