

## Chapitre 5 - RÈGLEMENT DU TEAM SERIES

### Compétition par équipes de PingVR sur le jeu Eleven Table Tennis

#### XI.501 - Généralités

##### XI.501.1 Objet

Ce règlement régit l'organisation et le déroulement de la compétition par équipes de tennis de table en réalité virtuelle (PingVR) sur le jeu Eleven Table Tennis VR, réservé aux équipes de 2 joueurs.

L'épreuve comprendra trois tableaux avec :

- **TeamSeries Pro** : Pour les équipes dont la somme des ELOS est supérieure à 5999 ELOS.
- **TeamSeries Plus** : Pour les équipes dont la somme des ELOS est comprise entre 5000 et 5999 ELOS
- **TeamSeries** : Pour les équipes dont la somme des ELOS est inférieure à 5000 ELOS.

##### XI.501.2 Calendrier

Une phase d'inscription d'un mois environ

Une période de compétition de 4 mois.

**TeamSeries Pro** : une phase de poules puis une phase de play off.

**Team Series Plus et Team Series** : 2 actes distincts avec une phase de poule puis tableau final chacun. Un play off sera organisé ensuite à partir des résultats des 2 actes pour ces 2 tableaux.

##### XI.501.3 Publics autorisés

La compétition est ouverte à tous les joueurs âgés de 13 ans minimum, disposant d'une licence en cours de validité (Compétition, Loisir ou Liberté)

#### XI.502. Règlement sportif :

##### XI.502.1 - Format de la compétition

###### XI.502.1.1 Structure des équipes

Composition : chaque équipe comprend 2 joueurs (pas de remplaçant) dûment enregistrés via inscription par Google Forms.

Règles de constitution d'une équipe :

- Les 2 joueurs doivent s'inscrire via le formulaire fourni par la FFTT
- La somme de leurs points ELOS au moment de l'inscription engagera l'équipe dans son tableau

- Remplacement : aucun remplacement de joueur n'est autorisé après le début de la compétition, sauf dérogation exceptionnelle accordée par l'organisation en cas de force majeure (décès, hospitalisation).

### **XI.502.1.2 Rencontre entre deux équipes**

Une rencontre oppose deux équipes complètes et comprend 2 matchs individuels par joueur soit 4 matchs :

Match 1	Joueur A1	Joueur B1
Match 2	Joueur A2	Joueur B2
Match 3	Joueur A2	Joueur B1
Match 4	Joueur A1	Joueur B2

### **XI.502.1.3 - Format des matchs individuels :**

Les rencontres se déroulent en mode classé avec service strict.

Les 2 joueurs s'affrontent au meilleur des 3 parties (premier à gagner 2 parties en 2 manches (sets) gagnants).

Les matchs peuvent se jouer dans n'importe quel ordre et à tout moment dans le temps imparti et définit par la fédération.

Résultat de la rencontre : l'équipe remportant au minimum 3 matchs (sur 4) gagne la rencontre.

Il est obligatoire de jouer les 4 matchs car le score final peut influencer le classement des poules.

### **XI.502.1.4 - En cas d'égalité 2-2**

Si les 4 matchs se terminent à égalité parfaite (2 victoires pour chacune des équipes) :

1. L'équipe ayant remporté le plus de parties gagne la rencontre
2. Si égalité de parties : l'équipe ayant remporté le plus de manches (sets)
3. Si égalité de manches : l'équipe ayant remporté le plus de points gagne la rencontre
4. Si égalité totale : les deux équipes remportent 2 points.

Répartition des points après une rencontre :

Victoire 4/0 : 5 points

Victoire (aux parties/manches) à 2-2 : 3 points

Défaite (aux parties/manches) à 2-2 : 2 points

Défaite 0/4 : 0 point

Victoire : 3/1 : 4 points

Egalité parfaite : 2 points

Défaite 1/3 : 1 point

## **XI.502.2 - Phase de poules**

### **XI.502.2.1 - Répartition**

#### **Team Series Pro :**

2 poules de 8 équipes ou moins (Poules A et B) selon le total Elo la veille de la mise en poule.  
16 équipes maximum seront autorisées dans ce tableau.

Chaque équipe affronte les 7 autres équipes de sa poule.

Placement des équipes : les équipes sont classées de 1 à 16 à l'addition de leur nombre de points ELOS à la date du tirage au sort. Les équipes seront placées dans les poules en respectant le serpent classique.

#### **TeamSeries Plus et TeamSeries:**

X Poules de 3 équipes (en fonction du nombre d'équipes inscrites dans le tableau). Les équipes sont réparties dans les poules selon la somme de leur ELO à la date du tirage au sort et en respectant le serpent classique.

Chaque équipe affronte les 2 autres équipes de sa poule.

La première équipe de chaque poule se qualifie pour le tableau à élimination direct.

Possibilité d'un barrage entre les 2<sup>èmes</sup> selon le nombre d'équipes inscrites qui permettra au vainqueur de rejoindre le tableau à élimination direct.

### **XI.502.2.2 - Classement des poules**

Le classement de chaque poule s'établit selon les critères suivants, dans l'ordre :

1. Nombre de points (résultat des rencontres) – en respectant le barème des points
2. Nombre de matchs gagnés (différence matchs gagnés – matchs perdus)
3. Nombre de parties gagnées (différence parties gagnées – parties perdues)
4. Nombre de manches gagnées (différence manches gagnées – manches perdues)
5. Nombre de points gagnés (différence points gagnés – points perdus)
6. Confrontation directe (si nécessaire entre deux équipes à égalité complète)

### **XI.502.2.3 - Qualification des poules**

**Team Series Pro :** Les 4 premiers de chaque poule se qualifient automatiquement pour les play-offs (8 équipes).

#### **Team Series Plus et Team Series :**

Les premiers de chaque poule se qualifient automatiquement pour la phase à élimination directe de l'acte.

Possibilité d'un barrage entre les 2<sup>èmes</sup> selon le nombre d'inscrits qui permettra au vainqueur de rejoindre le tableau à élimination direct.

### **XI.502.3 Phases finales des tableaux Team Series Plus et Team Series**

Tableau final par acte avec 16 équipes maximum issues des poules et/ou d'un barrage (en fonction du nombre d'équipes et de poules).

Tableau final des 1/8<sup>e</sup> à la finale.

Chaque match se termine lorsqu'une équipe atteint 3 victoires.

En cas d'égalité à 2-2, le départage de l'article XI.502.1.4 s'applique immédiatement.

A chacun des 2 actes, chaque équipe marque un nombre de points en fonction de son classement final pour se qualifier pour les Playoffs.

Le tableau des points accordés après chaque acte se trouve en **Annexe 1**, il permettra à l'issue des deux actes de sélectionner les 8 premières équipes pour les PLAY-OFFS.

### **XI.502.4 - Playoffs**

#### **XI.502.4.1 - Team Series Pro :**

Placement des 8 équipes qualifiées par les poules :

Le 1<sup>er</sup> de la poule A en haut contre le 4 de la poule B

Le 2<sup>ème</sup> de la poule B contre le 3 de la poule A

Le 2<sup>ème</sup> de la poule A contre le 3 de la poule B

Le 1<sup>er</sup> de la poule B en bas contre le 4 de la poule A

Le match se termine après qu'une équipe atteint 3 victoires.

En cas d'égalité à 2-2, le départage de l'article 2.1.4 s'applique immédiatement.

Les quarts de finale se déroulent de manière virtuelle en 10 jours

Les demi-finales se déroulent de manière virtuelle en 10 jours

Les finales se dérouleront en présentiel sur 1 journée

#### **XI.502.4.2 - Team Series Plus et Team Series**

Les 8 premières équipes à l'addition des points marqués lors des 2 actes sont qualifiées pour une phase de Playoffs.

Les 8 équipes qualifiées seront placées en ¼ de finale dans le tableau selon la façon suivante :

- La première équipe en nombre de points sera placée tout en haut contre la 8<sup>ème</sup> équipe.
- La deuxième équipe sera placée tout en bas contre la 7<sup>ème</sup> équipe.
- La troisième équipe affrontera la 6<sup>ème</sup>, la quatrième la 5<sup>ème</sup> et un tirage au sort placera leur match soit dans le haut du tableau soit dans le bas.
- Le match se termine après qu'une équipe atteint 3 victoires.
- En cas d'égalité à 2-2, le départage de l'article 2.1.4 s'applique immédiatement.
- Les quarts de finale se déroulent de manière virtuelle en 10 jours

- Les demi-finales se déroulent de manière virtuelle en 10 jours
- Les finales se dérouleront en présentiel sur 1 journée

#### **XI.502.4.3 - Système d'élimination en play-offs**

Système éliminatoire simple (défaite = élimination).

Pas de prolongation après un 2-2 en play-offs : les critères de départage (parties, manches, points) s'appliquent immédiatement.

Si égalité parfaite, un match décisif aura lieu entre 1 joueur de chaque équipe (le 1 ou le 2) dans une partie en 2 manches gagnantes.

#### **XI.502.4.4 - Phase finale des Playoffs en présentiel**

La finale des Playoff de chacun des 3 tableaux se déroulera en présentiel en parallèle d'une compétition fédérale existante.

La finale se déroulera sur une demi-journée complète (13h-19h environ)

Le match se termine après qu'une équipe atteint 3 victoires.

Les 2 équipes seront récompensées sur un podium et un prize money sera attribué par équipes.

#### **XI.503 - Organisation matérielle et technique**

Les joueurs sont seuls responsables de leur équipement VR et de leur connexion internet. L'organisation n'est pas responsable des dommages matériels ou dysfonctionnements techniques des équipements des joueurs.

##### **XI.503.1 Plateforme**

Jeu requis : Eleven Table Tennis VR (version PC/SteamVR, PlayStation VR, ou Meta Quest).

Salle de jeu : les rencontres se déroulent dans des salles privées créés par l'une des deux équipes, le nom de la salle devra être partagé à l'équipe adverse.

##### **XI.503.2 Préparation technique**

Test de connexion : chaque équipe doit avoir une connexion suffisante pour permettre un bon déroulé de la rencontre (75Mbit/s).

Pseudo Eleven VR : chaque joueur doit utiliser le même pseudo tout au long de la compétition/

Délai de connexion : tolérance de 15 minutes au-delà de l'heure officielle, passé ce délai, le joueur qui ne s'est pas présenté perd la rencontre 2 à 0, 11-0, 11-0 et 11-0, 11-0.

### **XI.503.3 - Dysfonctionnements techniques**

Déconnexion en cours de match : le match reprend sur le score au moment de la déconnexion.

Déconnexion après 1 match gagné (2 manches remportées par un des deux joueurs) : le résultat est validé (avantage au joueur ayant remporté 2 manches), on reprend sur la manche suivante.

### **XI.503.4 - Arbitrage**

Le Compétition Manager fédéral (membre de l'organisation) supervise chaque rencontre de Playoffs et valide les résultats.

En poules, un référent par équipe déclare les résultats sur Challonge. Le vainqueur de la partie doit saisir dans les 24h maximum le résultat.

### **XI.504 - Règles de comportement et de Fair-play**

#### **XI.504.1 - Respect et courtoisie**

Tous les joueurs doivent respecter la charte éthique de la FFTT et notamment les articles 4,5,6 et 9.

#### **XI.504.2 - Système de pénalités**

Comportement	1 <sup>ère</sup> occurrence	2 <sup>ème</sup> occurrence	3 <sup>ème</sup> occurrence
Gestes intimidants, jet de raquette virtuelle et lancer de balle	Avertissement	Pénalité (forfait match)	Exclusion équipe
Insulte grave, harcèlement, intempestif vers l'adversaire	Pénalité (forfait match)	Exclusion de l'équipe	Interdiction aux compétitions FFTT

#### **XI.504.3 - Procédure de signalement**

Signalement via le Discord de l'organisation et directement au Compétition Manager

Preuve requise : capture d'écran, enregistrement vidéo ou témoignage de joueur

Délai de traitement : 5 jours

Droit de réponse accordé à l'accusé

## **XI.505 - Forfaits at absences**

### **XI.505.1 - Définition du forfait**

Une équipe est déclarée forfait si :

- Aucun joueur des deux joueurs ne s'est connecté à la salle 15 minutes après l'heure officielle, sur 2 matchs individuels. Si une raison valable est annoncée sur le Discord au plus tard dix minutes avant la rencontre alors cette règle s'annule.
- L'équipe a demandé l'annulation sans justification moins de 48h avant

### **XI.505.2 - Conséquences du forfait**

En poules : l'adversaire remporte la rencontre 4 à 0 avec 2 matchs à 0 dans chaque partie et 11-0 dans chaque set.

En Playoffs : élimination immédiate

Cumul : deux forfaits = exclusion de la compétition

### **XI.505.3 - Report de rencontre**

Motif légitime (panne de courant, internet, décès, hospitalisation) : report possible avec accord des deux équipes et de l'organisation

Délai de report : maximum 5 jours après la date initiale

Demande de report : minimum 48h avant la rencontre (sauf cas d'urgence)

## **XI.506 - Inscriptions et modification d'équipe**

### **XI.506.1 - Processus d'inscription**

Plateforme : formulaire en ligne

Limite tableau Pro: 16 équipes maximum (inscription au premier arrivé, premier servi)

Confirmation d'inscription envoyée par email sous 48h ouvrées

L'organisation se réserve le droit de vérifier les données

### **XI.506.2 - Modification d'équipe**

Avant le 1er match en poules : modification du nom ou des joueurs possible (demande écrite)

Après le 1er match : aucune modification de joueurs autorisée.

## **XI.507 - Consultation et publication des résultats**

### **XI.507.1 - Visibilité des rencontres**

L'ensemble des tableaux sont consultables sur Challonge.

Les résultats et classements finaux sont actualisés automatiquement après report du résultat par le/la capitaine.

Les noms des joueurs et équipes finalistes peuvent être diffusés sur les réseaux sociaux de l'organisation.

### **XI.507.2 Résultats**

Les résultats finaux des poules, tableaux finaux et play-offs seront publiés sur les différents sites/réseaux FFTT.

Les résultats des matchs ne doivent pas être divulgués avant la publication officielle, sauf sur les canaux autorisés.

## **XI.508 - Communication et diffusion**

### **XI.508.1 - Canaux officiels**

- Discord officiel : #annonces, #poules, #play-offs, #questions
- Site web ELEVEN : mise à jour hebdomadaire des classements
- Email : communications importantes envoyées au responsable d'équipe

### **XI.508.2 - Retransmission en direct**

Les demi-finales et finale et Playoffs peuvent être retransmises en direct sur Twitch/YouTube

Les participants donnent leur consentement implicite en s'inscrivant à la compétition

## **XI.509 - Récompenses pour les qualifiés aux Playoff**

Les récompenses sont offertes par la FFTT :

- Champion (1ère place) : trophée physique + prize money de 600€ pour l'équipe
- Vice-champion (2e place) : trophée physique + prize money de 400€ pour l'équipe

Distinctions spécifiques remises sur place ou envoyé par voie postale :

- Meilleur joueur : joueur avec le plus de matchs gagnés
- Équipe révélation : meilleure progression en ELO depuis l'inscription

## **XI.510 - Contacts et supports**



- Contact / Responsable : chargé de mission PingVR FFTT
- Discord : <https://discord.gg/Q6tEdejx>
- Site web : [www.fftt.com](http://www.fftt.com)

### **Annexe 1**

Nombre de points obtenu par équipe après chaque acte  
(Team Series Plus et Team Series)

	Team Series Plus	Team Series
1 <sup>er</sup>	100	40
2 <sup>ème</sup>	75	30
3 <sup>èmes</sup>	60	25
5 <sup>èmes</sup>	50	20
9 <sup>èmes</sup>	45	15
17 <sup>èmes</sup>	40	10