

COMPRENDRE SON CLASSEMENT FFTT

Comprendre le fonctionnement des points et du classement

Le classement FFTT permet de situer le niveau de jeu d'un joueur à partir d'un nombre de points qui évolue en fonction de ses résultats.

À chaque rencontre prise en compte dans le classement, le joueur peut gagner ou perdre des points. Le nombre de points échangés dépend notamment de l'écart de points entre les deux joueurs et du coefficient de la compétition.

Cette fiche présente de manière simple le fonctionnement du classement FFTT, son évolution au cours de la saison et le principe de la dérive appliquée à la fin de chaque phase.

L'ESSENTIEL : COMMENT ÇA MARCHE ?

**Classement → matchs disputés → points gagnés ou perdus → actualisation
→ nouveau classement**

Le classement évolue donc progressivement en fonction des résultats enregistrés au cours de la saison.

1. À QUOI SERT LE CLASSEMENT FFTT ?

Le classement FFTT permet de situer le niveau de jeu d'un joueur à partir de son nombre de points.

Chaque joueur possède un total de points. Ce total évolue en fonction des résultats enregistrés lors des compétitions prises en compte par la FFTT.

Le classement permet notamment de comparer le niveau de jeu des joueurs et intervient dans certaines compétitions, notamment lorsque les joueurs sont répartis selon leur classement ou leur nombre de points.

Le classement repose sur le nombre de points du joueur, indépendamment de sa catégorie d'âge ou de son sexe.

À SAVOIR

Le classement FFTT n'est pas simplement un numéro attribué au joueur.

Il correspond à une tranche de points qui évolue en fonction de ses résultats.

2. POINTS ET CLASSEMENT

Lorsqu'un nouveau licencié débute le tennis de table avec une licence Dirigeant ou Compétition, une base de 500 points lui est attribuée.

Le **nombre de points** est la valeur précise utilisée pour suivre l'évolution du joueur.

Le **classement** correspond à une tranche de points.

Exemples de correspondance :

500 à 599 points → classement 5

1 200 à 1 299 points → classement 12

1 300 à 1 399 points → classement 13

1 400 à 1 499 points → classement 14

POINTS OU CLASSEMENT ?

Le nombre de points évolue progressivement.

Le classement, lui, change lorsque le joueur franchit une limite de tranche de points.

3. L'ÉVOLUTION DES POINTS APRÈS LES MATCHS

Lorsqu'un match pris en compte dans le classement est disputé, le vainqueur gagne des points et le perdant en perd, selon les règles de calcul prévues par la FFTT.

Le nombre de points gagnés ou perdus dépend notamment de l'écart de points entre les deux joueurs et du coefficient de la compétition.

Exemple :

Un joueur possède 1 200 points et rencontre un joueur à 1 180 points.

L'écart étant faible, le résultat est considéré comme relativement équilibré. Le nombre de points échangés est calculé selon le barème prévu par la FFTT.

À COMPRENDRE

Il n'existe pas un nombre fixe de points gagné ou perdu pour chaque victoire ou chaque défaite.

Le nombre de points échangés dépend notamment de **l'écart de points entre les deux joueurs** et du **coefficient de la compétition**.

4. PERFORMANCES ET CONTRE-PERFORMANCES

Le système de classement tient compte du niveau relatif des deux joueurs.

Le nombre de points gagnés ou perdus dépend notamment de l'écart de points entre les deux joueurs et du coefficient applicable à la compétition.

Une victoire contre un joueur mieux classé est donc plus valorisée qu'une victoire contre un joueur nettement moins bien classé.

À l'inverse, une défaite contre un joueur moins bien classé peut être davantage pénalisante.

Exemple : victoire inattendue

Joueur A : **1 200 points**, joueur B : **1300 points**.

Le joueur A gagne contre le joueur B, un adversaire possédant davantage de points.

Le règlement FFTT qualifie ce résultat de **victoire anormale**, souvent désignée dans le langage courant comme une **performance**.

Le gain de points est alors plus important que celui d'une victoire attendue.

Exemple : défaite inattendue

Joueur A : **1 300 points**, joueur B : **1 200 points**.

Le joueur A perd contre le joueur B, un adversaire possédant moins de points.

Le règlement FFTT qualifie ce résultat de **défaite anormale**, souvent désignée dans le langage courant comme une **contre-performance**.

La perte de points est alors plus importante que celle d'une défaite attendue.

⚡ PERFORMANCE OU CONTRE-PERFORMANCE ?

Battre un joueur mieux classé → gain de points plus important.

Perdre contre un joueur moins bien classé → perte de points plus importante.

Le système cherche ainsi à faire évoluer le classement en fonction des résultats obtenus par rapport au niveau attendu.

5. COEFFICIENT DES COMPÉTITIONS

Toutes les compétitions n'ont pas le même coefficient.

Le coefficient intervient dans le calcul du gain ou de la perte de points.

À résultat et écart de points comparables, une compétition avec un coefficient plus élevé aura donc une incidence plus importante sur l'évolution du classement.

Pour la saison 2026-2027, le règlement FFTT prévoit notamment :

- **Championnat par équipes** : coefficient **1** ;
- **Critérium fédéral** : coefficient **1,5** ;
- **Finales par classement** : coefficient **1,25** ;
- **Finales individuelles régionales et départementales** : coefficient **1,5** ;
- **Championnat de France vétérans** : coefficient **1** ;
- **Tournois nationaux A et internationaux joués en France** : coefficient **1** ;
- **Autres compétitions individuelles régionales et départementales** : coefficient **0,5**.

6. ACTUALISATION DES POINTS ET DU CLASSEMENT

Les résultats des compétitions sont enregistrés dans le système fédéral et contribuent à l'évolution du **nombre de points du joueur**.

Les résultats sont pris en compte dans les situations de classement publiées au cours de la saison, permettant de suivre cette évolution.

Au début de chaque phase, un **classement officiel** est établi. Il sert de référence pour les compétitions et les autres situations nécessitant de connaître le classement du joueur pendant la phase concernée.

Ainsi, les résultats obtenus au cours d'une phase peuvent faire évoluer le nombre de points sans entraîner immédiatement une modification du classement officiel de référence.

À SAVOIR

Les points évoluent au fil des résultats, mais le classement officiel de référence est celui établi au début de chaque phase.

7. LA DÉRIVE DE FIN DE PHASE

La dérive est probablement l'un des mécanismes les moins connus du classement FFTT.

Le système de classement a naturellement tendance à faire progresser la moyenne des points des joueurs au fil du temps.

Pour conserver une échelle de points comparable d'une phase à l'autre, la FFTT applique donc un **réajustement global à la fin de chaque phase**. Ce réajustement est appelé **dérive**.

La dérive est calculée à partir de l'évolution globale des points des joueurs. Elle est ensuite appliquée au capital de points pour établir les points de début de la phase suivante.

Prenons un exemple :

Un joueur possède **1 203 points** à la situation mensuelle de fin de phase.

La dérive communiquée par la FFTT est de **8 points**.

Après application de la dérive :

$$1\ 203 - 8 = 1\ 195 \text{ points}$$

Le joueur se situe alors dans la tranche :

1 100 à 1 199 points → classement 11

Il était auparavant dans la tranche :

1 200 à 1 299 points → classement 12

La dérive peut donc entraîner également dans ce cas de figure un **changement de classement**, même si le joueur n'a pas perdu de points à la suite d'un match.

Le règlement FFTT illustre précisément ce mécanisme avec cet exemple.

LA DÉRIVE EN UN COUP D'ŒIL

La dérive **n'est pas une pénalité liée aux résultats d'un joueur**.

Il s'agit d'un **réajustement collectif des points**, appliqué à la fin de chaque phase afin de conserver une échelle de classement cohérente d'une phase à l'autre.

Un joueur peut donc perdre quelques points avec la dérive sans avoir perdu de match.

8. L'INACTIVITÉ ET SES CONSÉQUENCES

Le règlement FFTT prévoit également des règles concernant l'**inactivité**.

Pour ne pas être reconnu en situation d'inactivité, un joueur doit avoir disputé au minimum **10 parties au cours de la saison**, phases 1 et 2 comprises.

À défaut, **5 points sont retirés par partie manquante**.

Un joueur qui n'a disputé aucune partie pendant toute la saison est retiré de la liste du classement national. Des règles particulières s'appliquent lors de sa reprise d'activité.

Pour un joueur qui se licencie au cours de la deuxième phase, le seuil prévu est de **6 parties sur cette deuxième phase**.



EN CAS D'INACTIVITÉ

Le classement dépend principalement des résultats, mais le règlement prévoit également des règles particulières pour les joueurs qui disputent **un nombre insuffisant de parties au cours de la saison**.

9. LE SUIVI DE SON CLASSEMENT

Chaque licencié peut suivre son classement et ses résultats grâce aux outils proposés par la FFTT. La FFTT permet de consulter notamment :

- son **classement officiel** ;
- son **nombre de points** ;
- ses **résultats** enregistrés ;
- **l'évolution de ses points** au cours de la saison ;
- son **historique** de résultats.

L'application FFTT permet également de consulter ces informations depuis un téléphone ou une tablette.

Le classement officiel reste la référence lorsqu'il est nécessaire de connaître le classement applicable à une compétition ou à une phase donnée.



BON RÉFLEXE

Après une compétition, il peut être intéressant de vérifier que les résultats ont bien été enregistrés et de suivre leur prise en compte dans les situations de classement.

10. LE CLASSEMENT EN PRATIQUE

Imaginons un joueur qui débute la saison avec 1 200 points.

Il dispute plusieurs matchs

Ses résultats entraînent des gains ou des pertes de points selon le niveau de ses adversaires.

1 200 points → 1 218 points

Les coefficients des compétitions sont pris en compte

Selon les compétitions disputées, les résultats peuvent avoir une incidence différente sur son évolution.

Son classement évolue

Avec 1 218 points, il appartient toujours à la tranche :

1 200 à 1 299 points → classement 12

Il poursuit sa saison

Ses nouveaux résultats font évoluer son capital de points.

1 218 points → 1 203 points

La fin de phase intervient

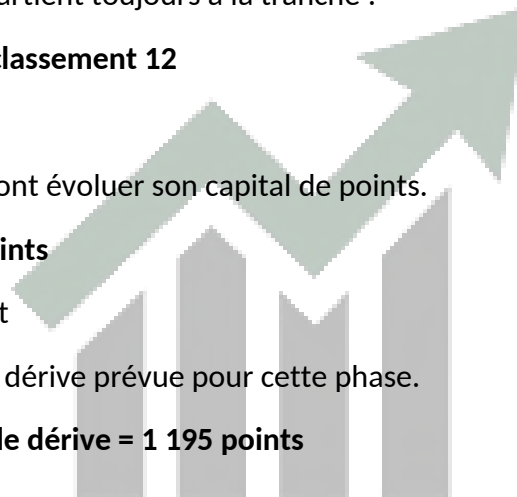
La FFTT applique alors la dérive prévue pour cette phase.

1 203 points - 8 points de dérive = 1 195 points

Son classement change

Avec 1 195 points, il passe dans la tranche :

1 100 à 1 199 points → classement 11



💡 À SAVOIR

Le joueur peut donc changer de classement **sans avoir perdu de match au moment de l'application de la dérive** : son capital de points est réajusté en fonction du mécanisme collectif prévu par la FFTT.

★ EN RÉSUMÉ

- Le classement FFTT repose sur un **nombre de points** qui évolue en fonction des résultats.
- Le nombre de points gagnés ou perdus dépend notamment de **l'écart de points entre les joueurs** et du **coefficient de la compétition**.
- Une **performance** peut rapporter davantage de points ; une **contre-performance** peut en faire perdre davantage.
- Le **coefficient de la compétition** intervient également dans le calcul.
- Le classement est actualisé selon les périodes définies par la FFTT.
- Les règles d'**inactivité** peuvent également avoir une incidence sur le nombre de points.
- À la fin de chaque phase, une **dérive** peut être appliquée afin de maintenir une échelle de points cohérente.
- Le **classement officiel** est la référence pour les compétitions et les phases concernées.

✚ INFORMATIONS PRATIQUES

Public : Licenciés

Mise à jour des informations

Les informations présentées dans cette fiche sont susceptibles d'évoluer.

En cas de modification, les règlements et informations publiés par la FFTT prévalent sur la présente fiche.

🔗 SOURCES OFFICIELLES

- **FFTT - Règlements généraux** - Titre IV – Règlement concernant l'établissement du classement.
[Consulter le Titre IV - Règlement concernant l'établissement du classement](#)
- **FFTT - Règlements**
[Consulter la rubrique "Règlements" de la FFTT](#)
- **FFTT - Classements nationaux**
[Consulter les classements nationaux FFTT](#)