

Formation Jeune Officiel Tennis de table

SOMMAIRE

Les officiels de la partie	p3
Matériel de l'arbitre	p4
L'aire ou l'espace de jeu	P5
La tenue vestimentaire	p7
Le matériel (raquette, balle, table)	p8
Le choix initial	p11
La période d'adaptation	p17
Le service	p18
Le chronométrage	p36
La partie	p37
La gestuelle	P39
Le temps mort	P41
Conseils aux joueurs	p42
Évolution du marqueur	P43
Comportement des joueurs	p59

Les officiels de la partie

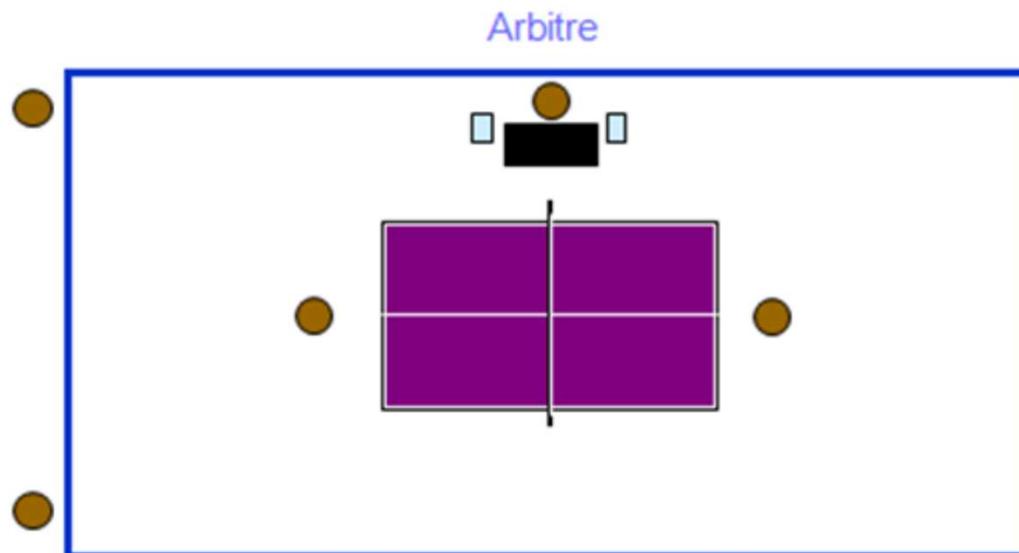
- JUGE ARBITRE

Dirige la compétition.

Dirige l'ensemble des arbitres.

- ARBITRE

Garant de la bonne tenue
d'une partie



Matériel de l'arbitre

- Un jeton bicolore (pour le tirage)
- Un chronomètre
- Un crayon

- La feuille de la partie
- Les balles de la partie

- Sa licence

- A prévoir
- Donner par le juge-arbitre avant la partie
- A faire valider par son enseignant d'EPS

L'aire ou l'espace de jeu

L'aire de jeu

- 10m x 4m (dimension UGSEL)
- 12m x 6m (phases finales)

Matériel dans l'espace de jeu

- Entourage (rien ne doit posé sur les séparations)
- Table (placée au centre)
- Chaise d'arbitre, table de marque et marqueurs
- 2 paniers (pour les serviettes exclusivement)



Entrée dans l'aire de jeu

Arrivée des joueurs

- Afficher les manches sur le marqueur 
- Vérifier l'identité des joueurs et la tenue vestimentaire
 - Chemisette ou tee-shirt à manches courtes ou sans manche. (d'une couleur différente de la balle)
 - Short ou jupe
 - Chaussure de sport
- Vérifier la raquette des joueurs (sigle ITTF)
- Effectuer le tirage au sort

La tenue vestimentaire

Individuel

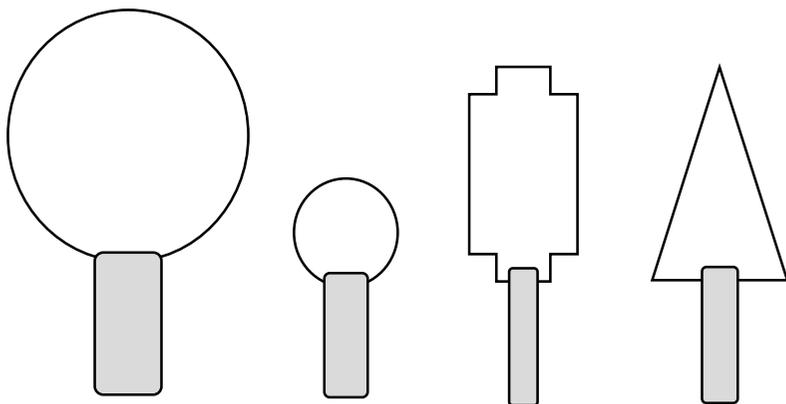
- D'une couleur nettement différente de celle de la balle (blanc ou orange).
- Cas exceptionnel
Si un joueur n'est pas en tenue, lui demander d'aller se changer. S'il refuse, en référer au juge-arbitre qui est le seul à lui donner une autorisation

En équipe

- En équipe, tous les joueurs doivent porter la même tenue (UGSEL : maillot identique)



La raquette



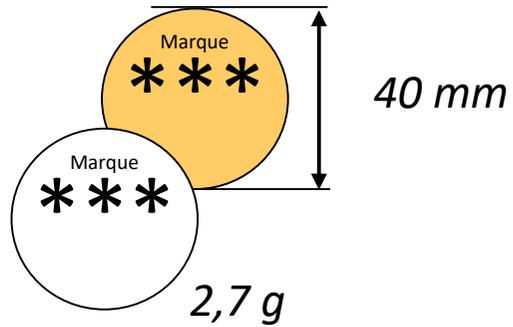
Dimensions , forme et poids quelconques



Couleur uniforme, sombre et mate
une face rouge l'autre face noire

- **Une raquette ne peut pas être remplacée durant la partie** à moins qu'elle ne soit endommagée accidentellement.
- Dans ce cas, la raquette doit être **immédiatement remplacée** par une raquette présente **près de** l'aire de jeu.
- Si un arbitre s'aperçoit d'un changement de raquette à son insu, il doit faire immédiatement un rapport au **juge-arbitre**.
- Si un joueur change de raquette il peut faire quelques échanges pour s'adapter à son nouveau matériel,

La balle



- Elle est sphérique
- Le diamètre est de 40mm
- Elle est faite en celluloïd ou d'une matière plastique 3*
- Elle doit être orange ou blanche

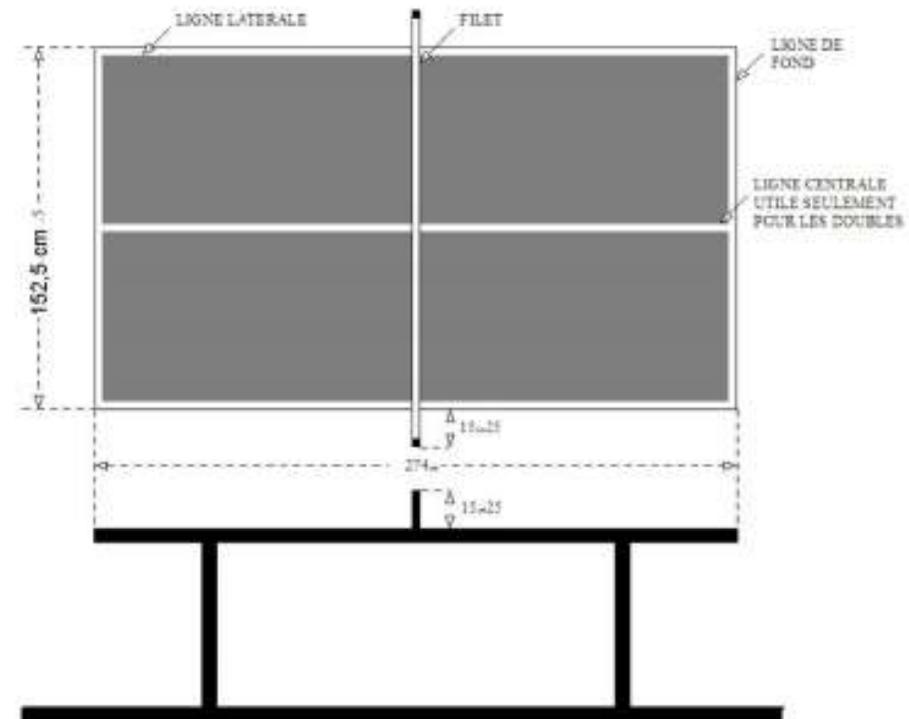
La table

-Elle mesure 2.74m de long et 1.525m de large, à 76 cm du sol = SURFACE DE JEU

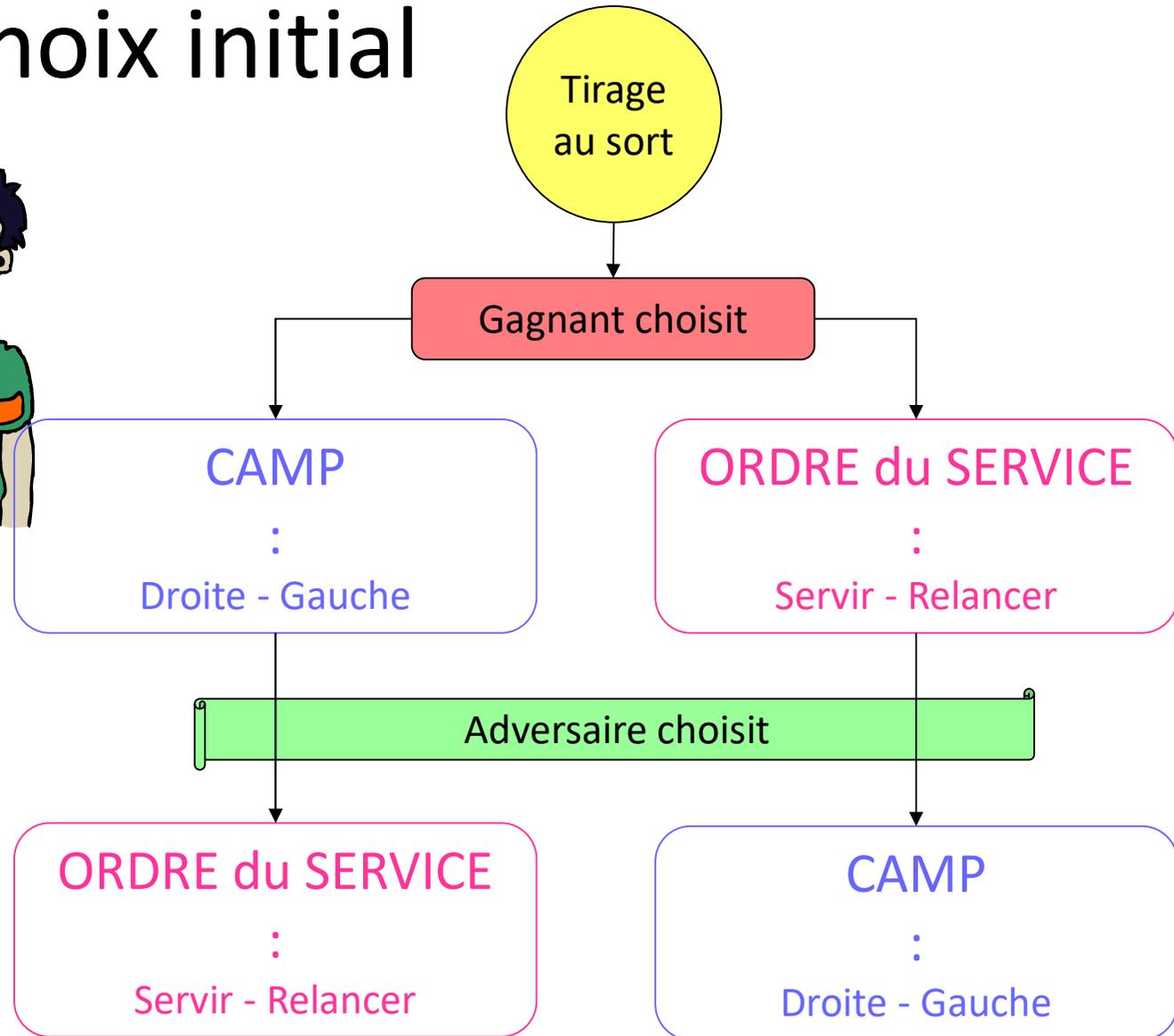
-Elle doit être de couleur uniforme et est limitée par une bande blanche de 2cm de large

-La surface du jeu est divisée en deux « camps » égaux par un filet vertical d'une hauteur de 15.25cm

-Pour les parties en doubles, chaque camp est divisée en deux « demi-camp » égaux par une ligne centrale blanche de 3 mm. Cette ligne fait partie intégrante de chaque demi-camp droit

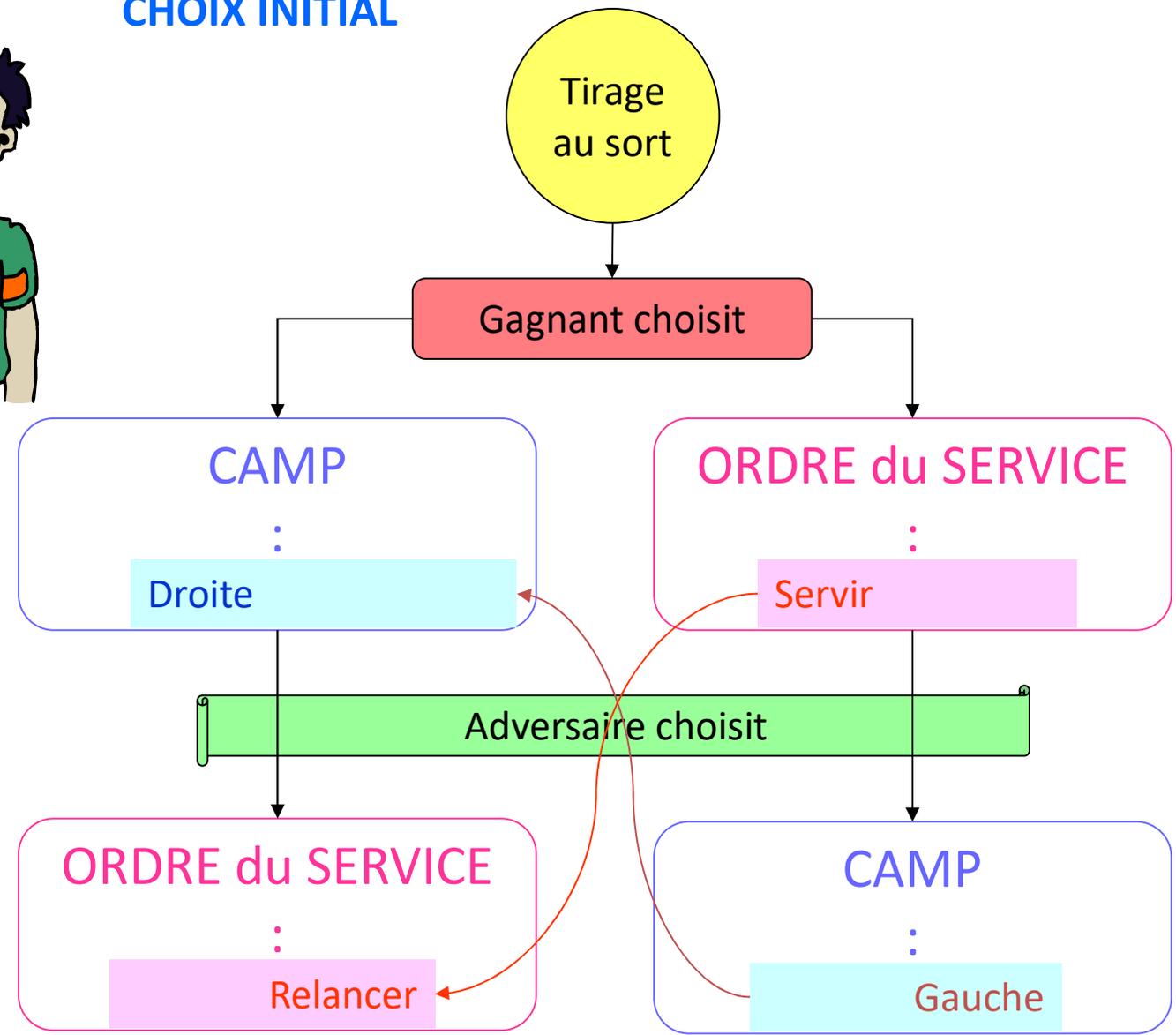


Le choix initial



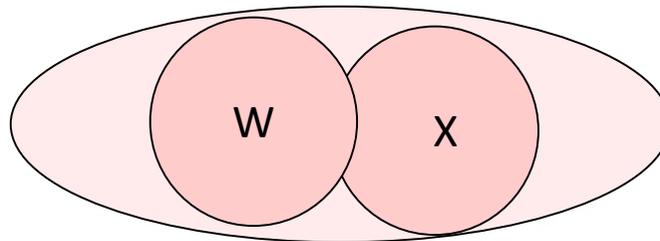
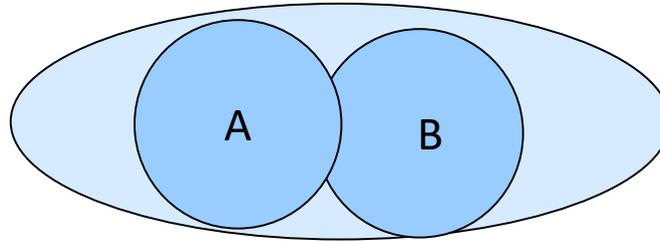


CHOIX INITIAL



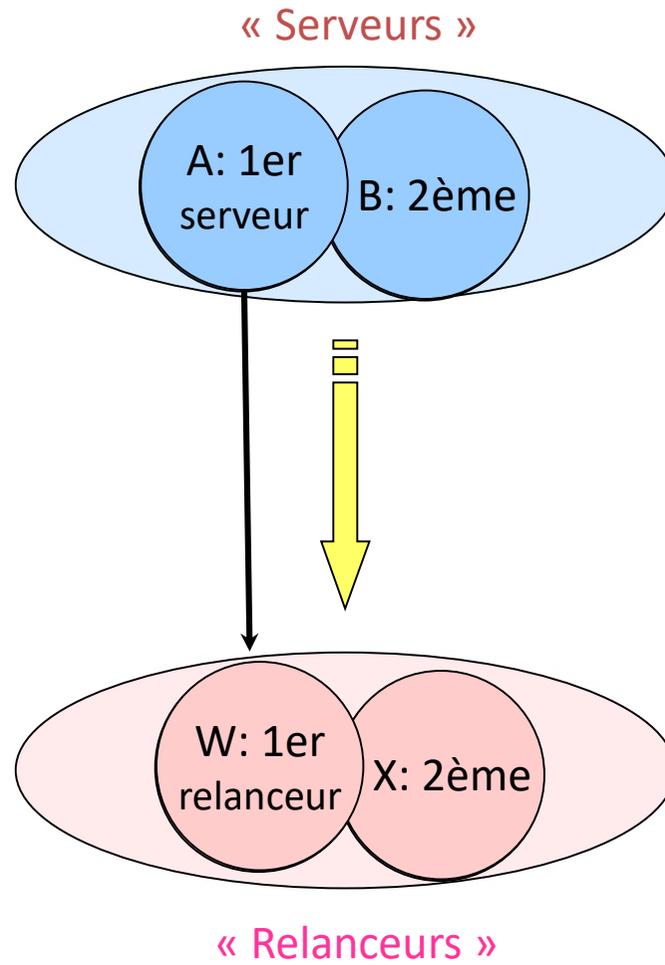
CHOIX INITIAL

« Serveurs »



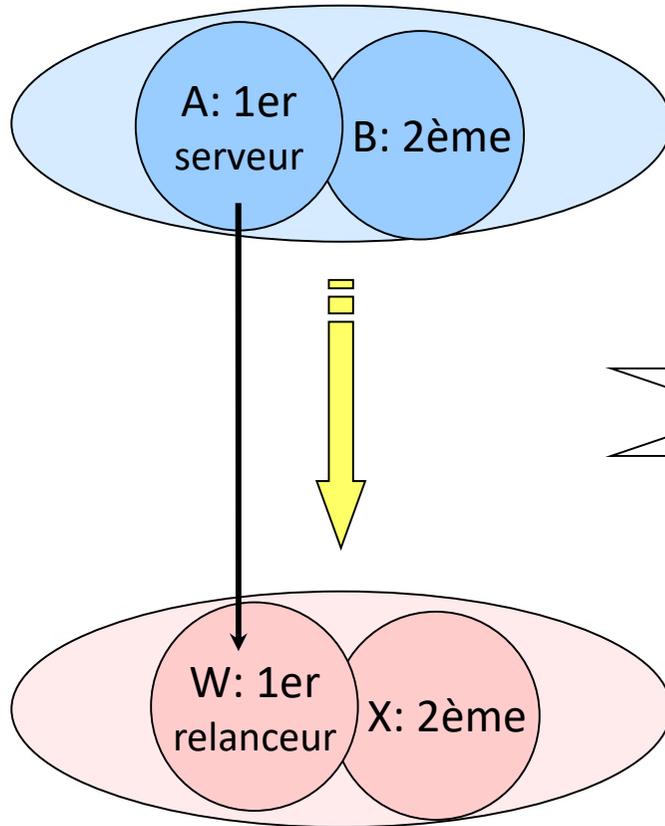
« Relanceurs »

CHOIX INITIAL

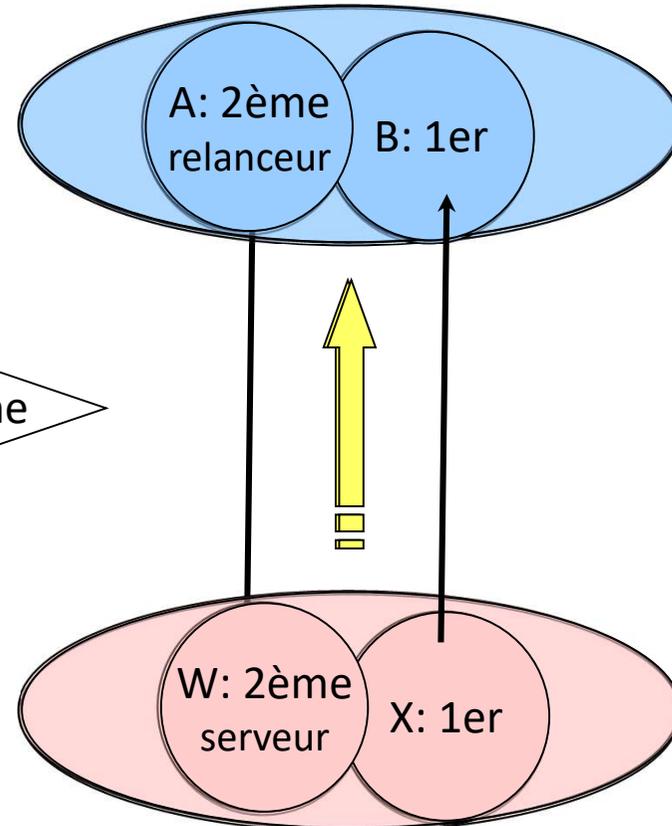


CHOIX INITIAL

« Serveurs »



2^{ème} manche



« Relanceurs »

CHOIX INITIAL

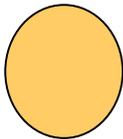
Ce qu'il faut retenir

- Le droit de choisir l'ordre initial de service, de la réception ou du camp est déterminé par le tirage au sort
- Les deux joueurs ont un choix à faire
- Tous les 2 points, le receveur devient serveur (sauf à 10/10 où le changement de serveur s'effectue après chaque point)
- En double, la paire qui sert peut choisir lequel des deux servira. Et dans la première manche, la paire en relance peut choisir lequel des deux recevra
- Dans la manche décisive, la paire qui reçoit change l'ordre de réception au moment où la première paire arrive à 5 points.

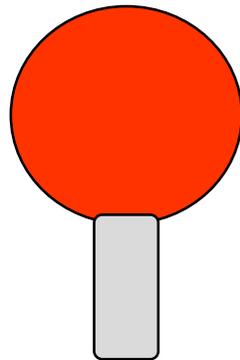
La période d'adaptation



2 minutes



Changement
autorisé

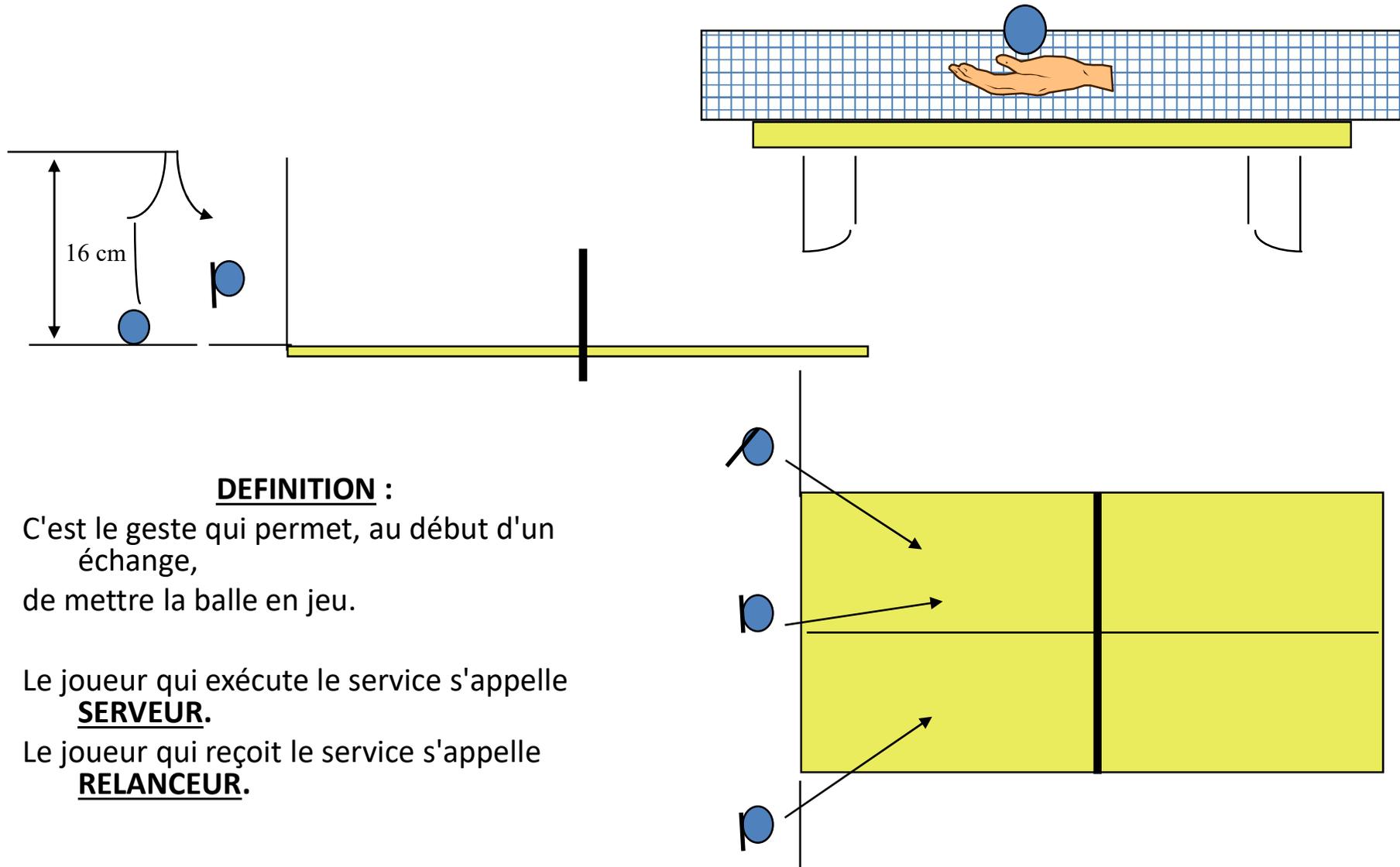


Changement
autorisé



Conseils interdits
(à la fin de la période
d'adaptation)

Le service



DEFINITION :

C'est le geste qui permet, au début d'un échange, de mettre la balle en jeu.

Le joueur qui exécute le service s'appelle SERVEUR.

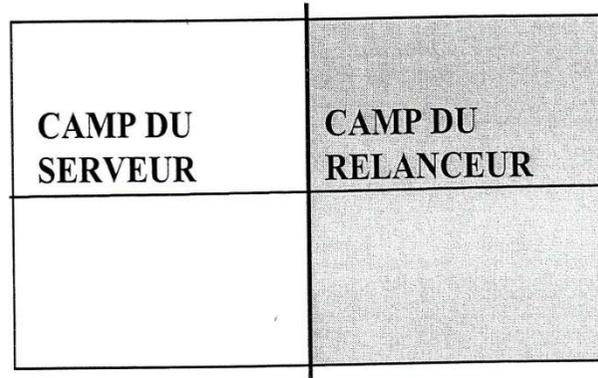
Le joueur qui reçoit le service s'appelle RELANCEUR.

Les règles du service

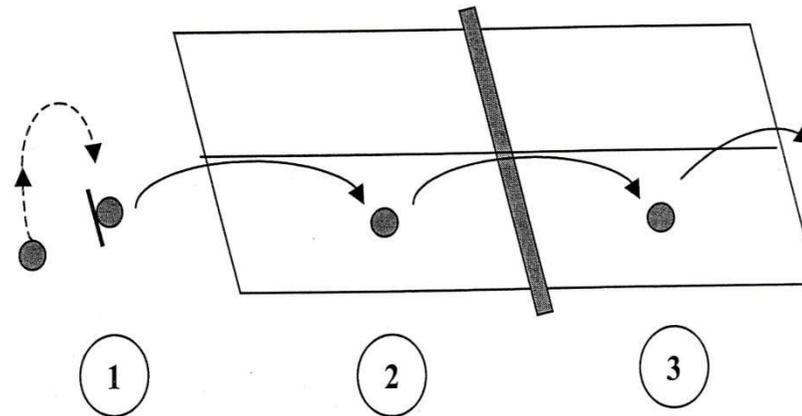
- Balle clairement visible par le relanceur du moment du début du service jusqu'au moment où la balle est frappée au service
- La balle est lancée à une hauteur d'au moins 16cm
- La balle est frappée en phase descendante derrière la ligne de fond ou sa ligne imaginaire
- La balle effectue un rebond dans les deux camps
- En double, on sert toujours à droite et en diagonal, (arbitrer debout sur cette partie), une balle touchant la ligne médiane est considérée comme valide

LE SERVICE

A



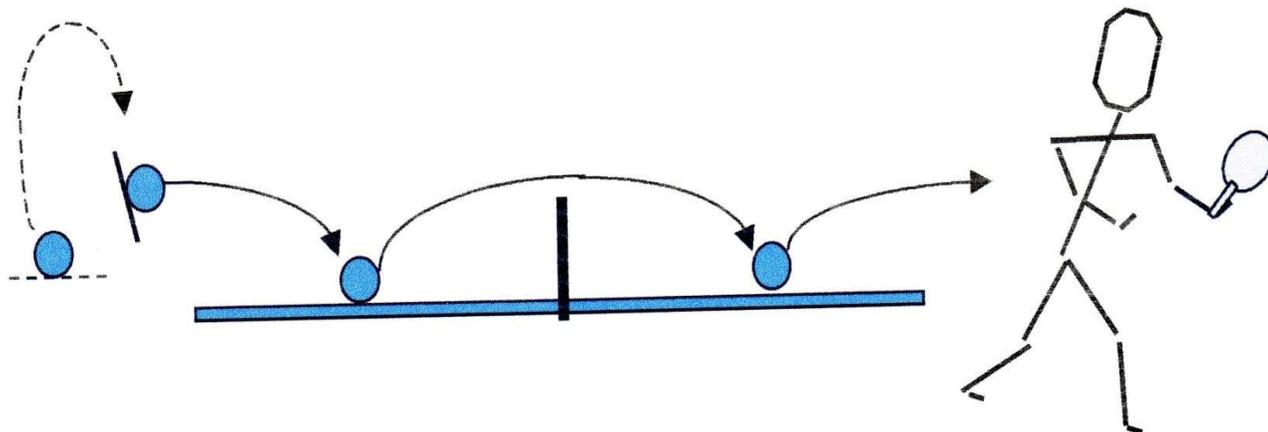
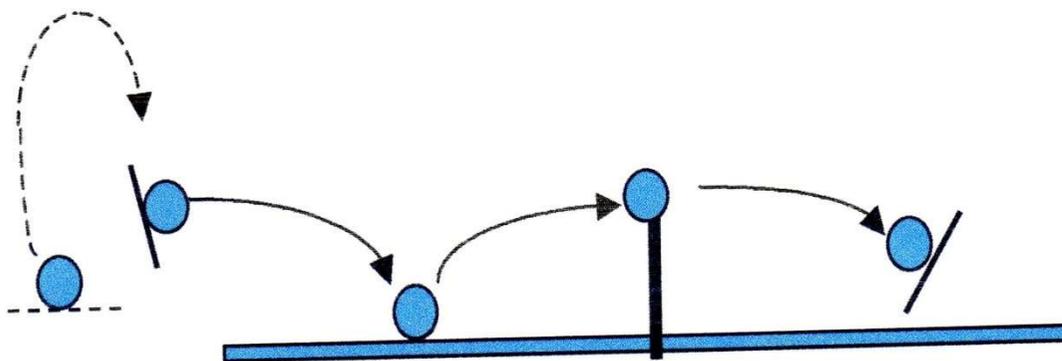
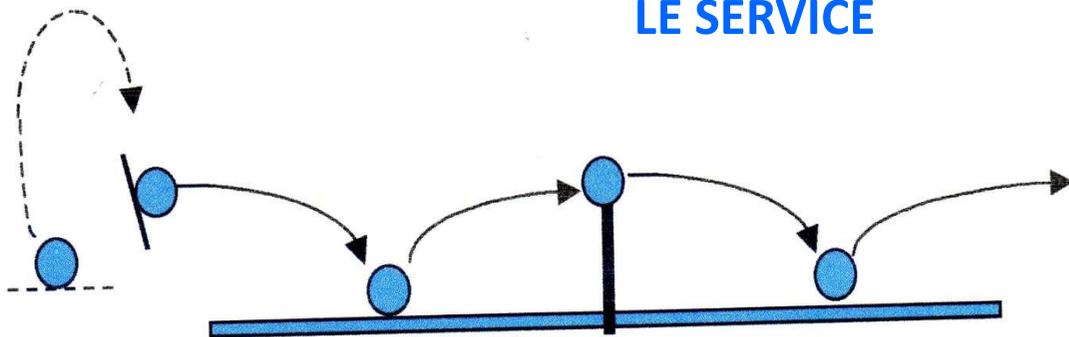
X



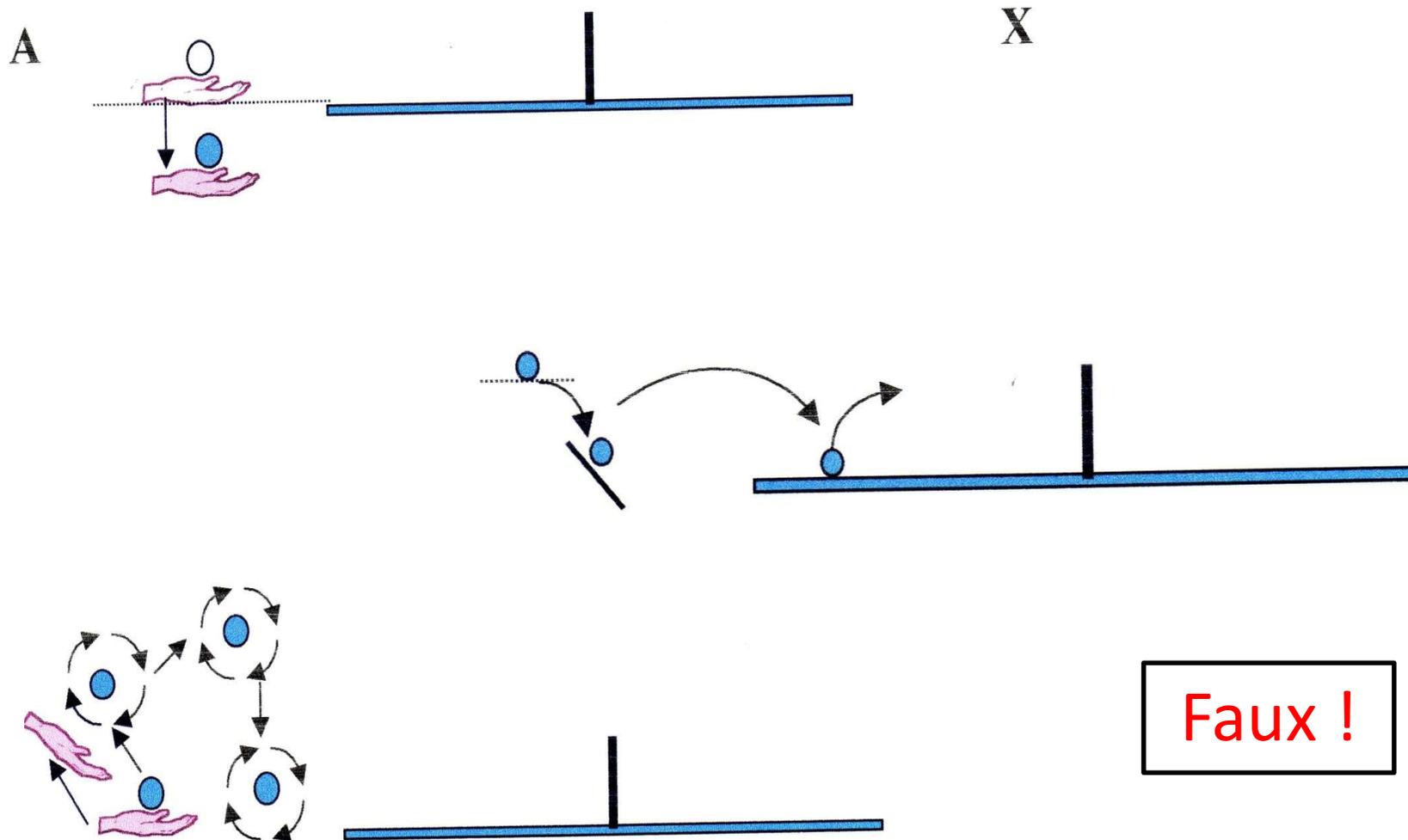
LE SERVICE

A remettre

!

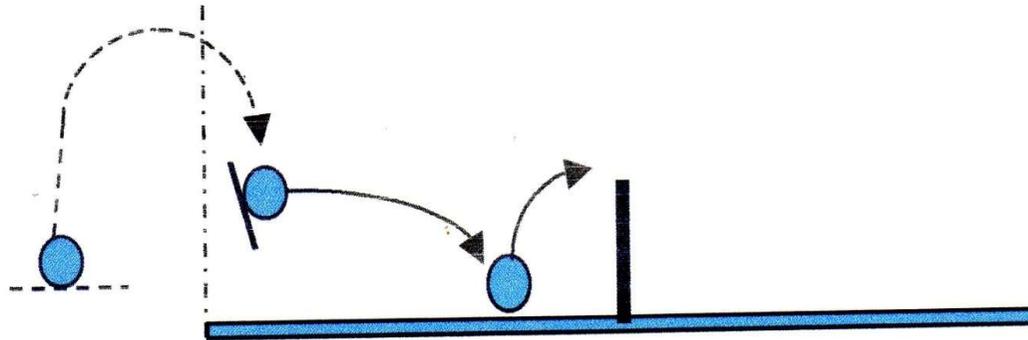


LE SERVICE

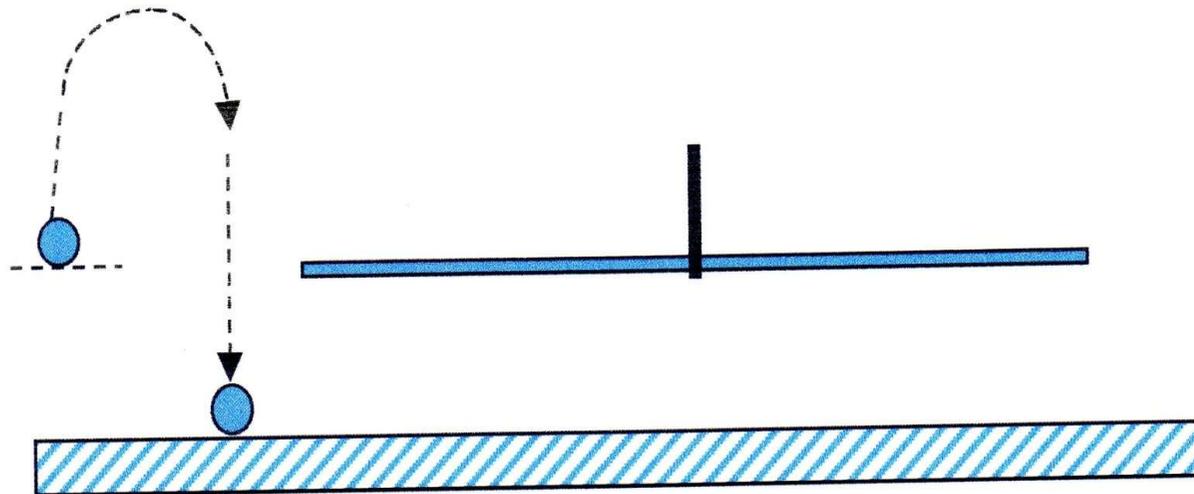


Faux !

LE SERVICE



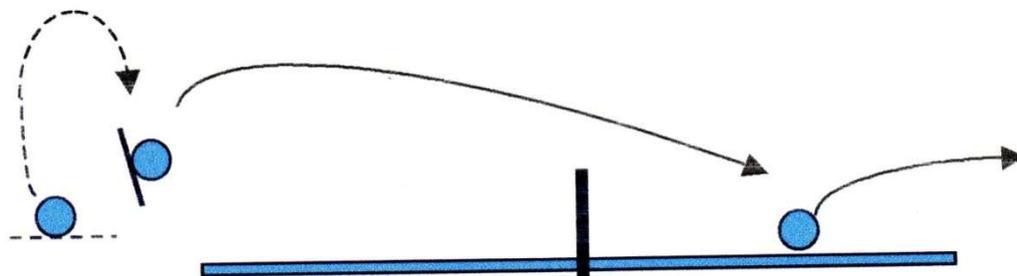
Faux !



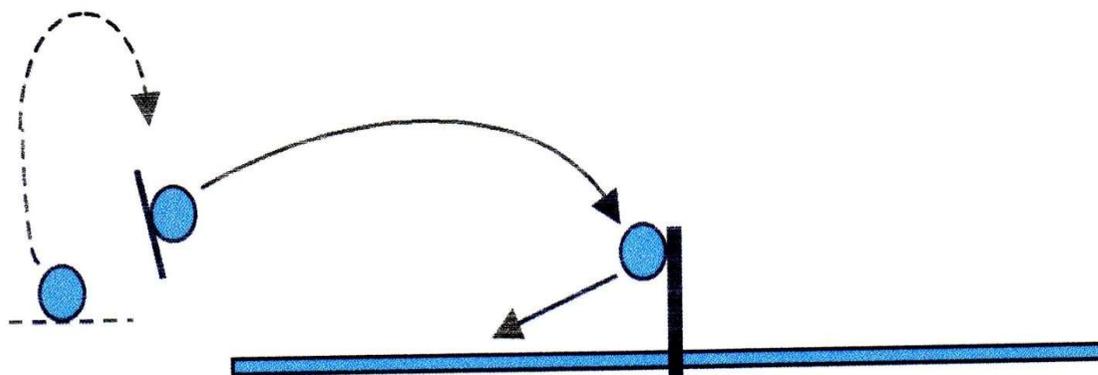
SOL

LE SERVICE

A

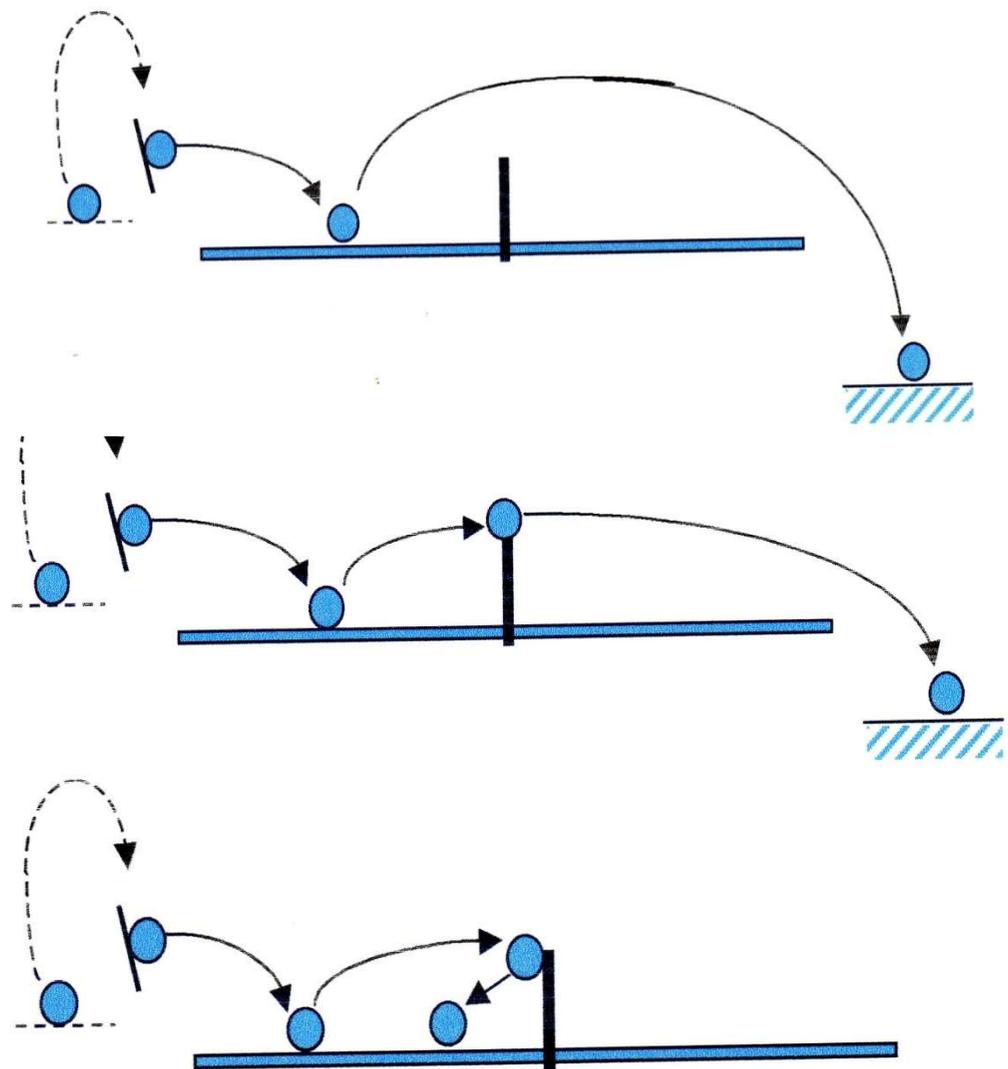


X



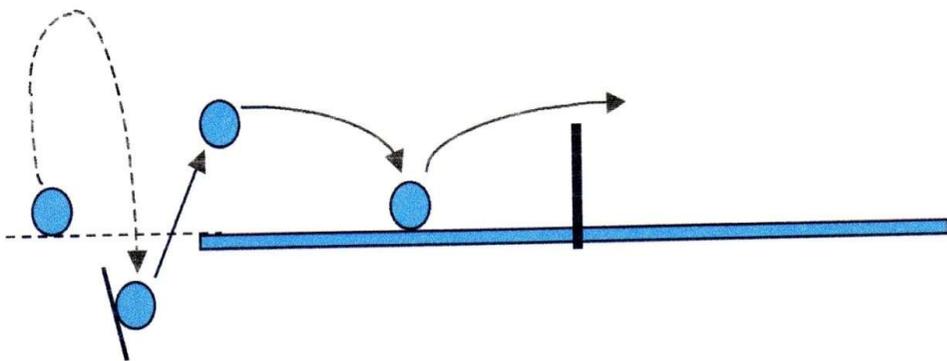
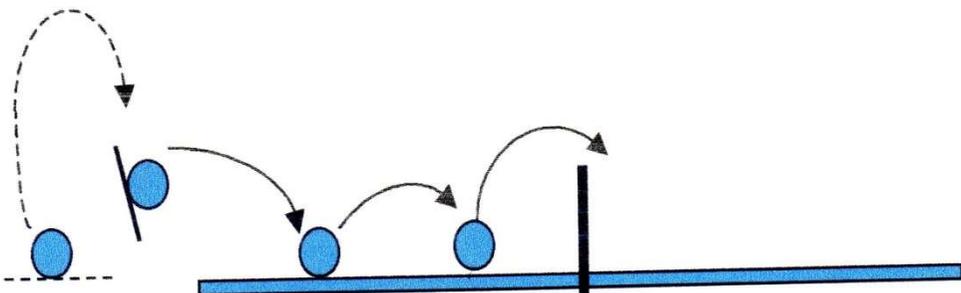
Faux !

LE SERVICE



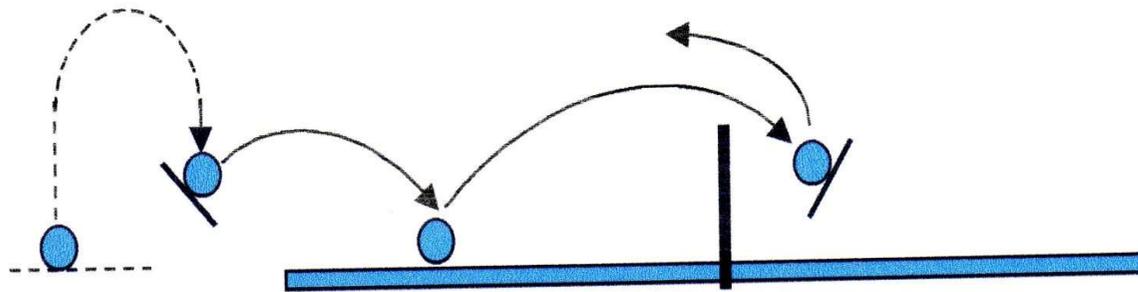
Faux !

LE SERVICE



Faux !

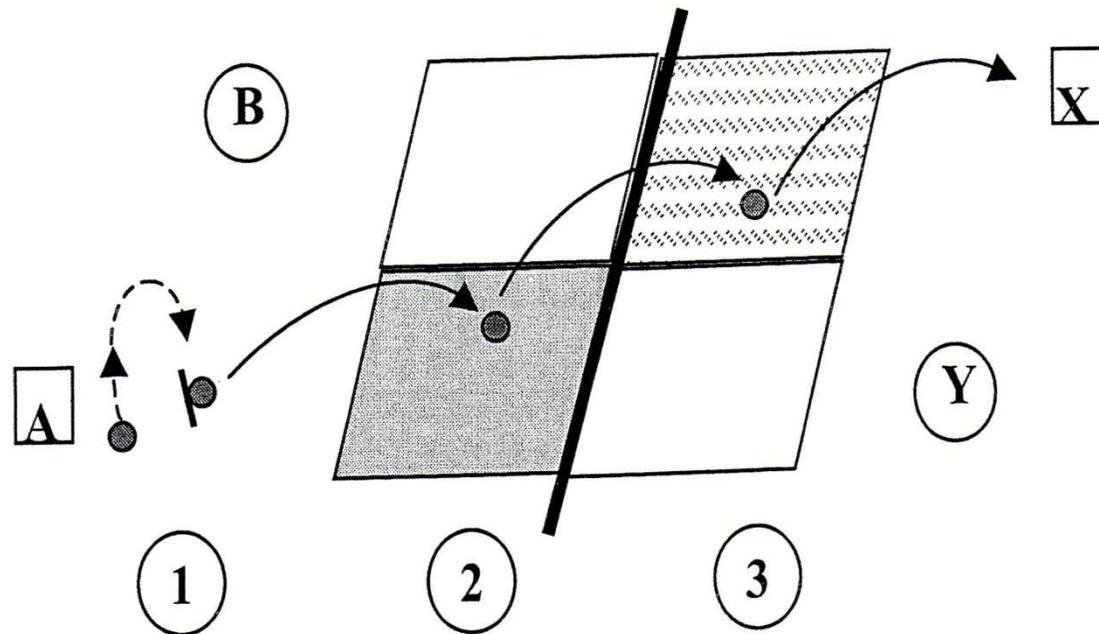
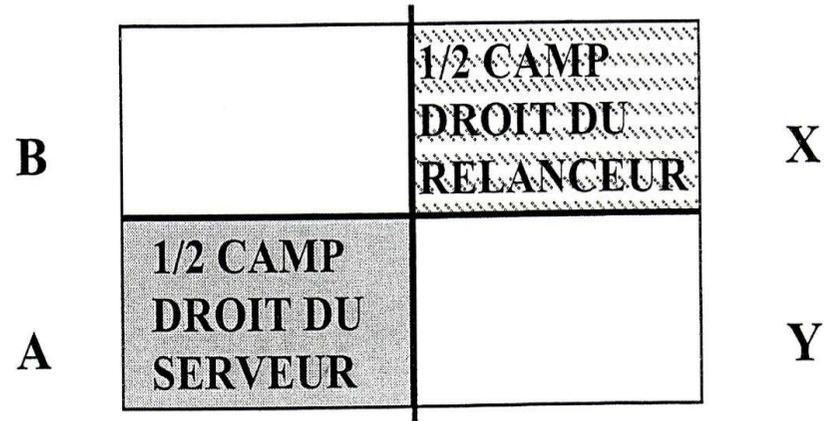
LE SERVICE



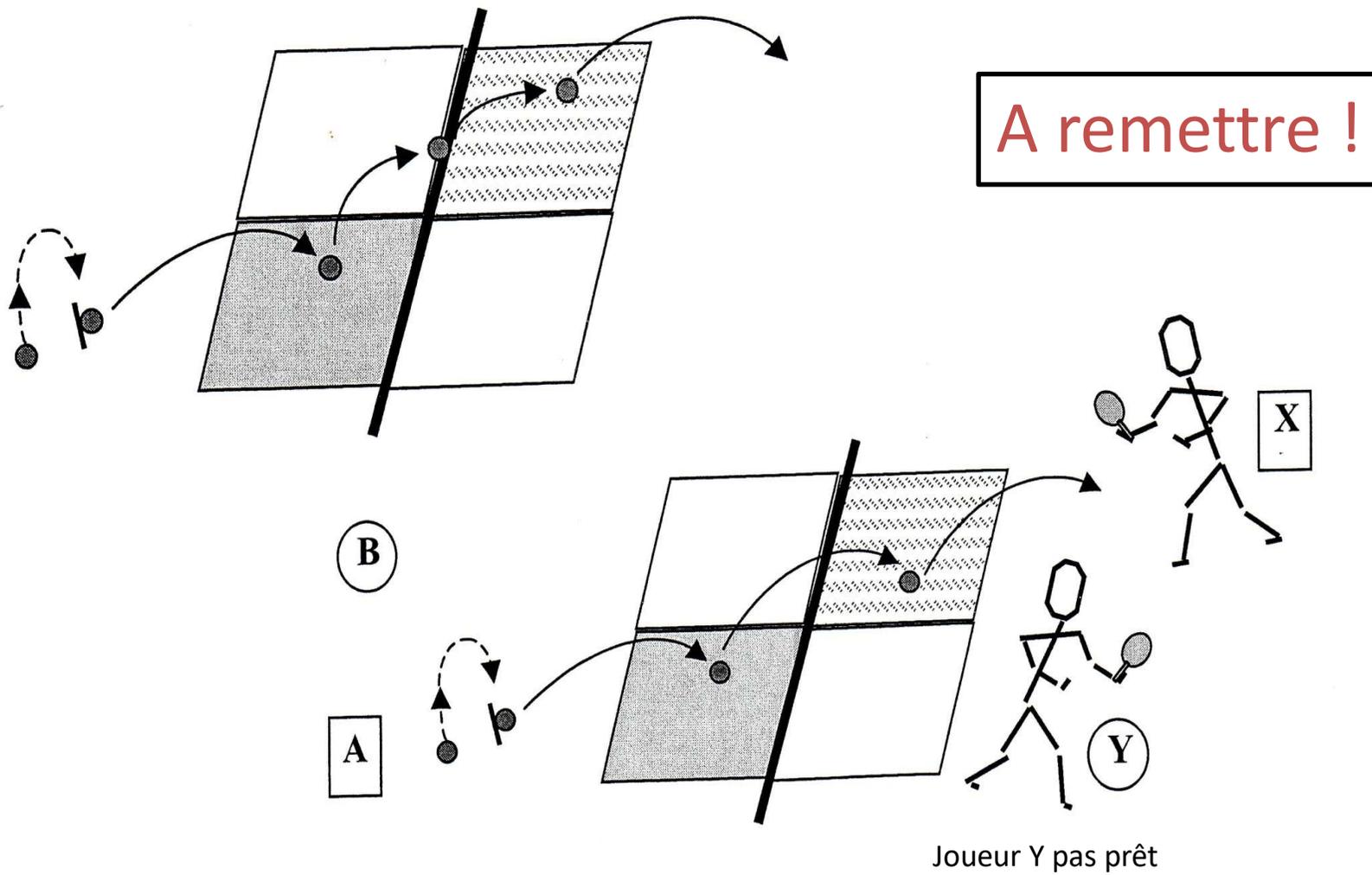
Bon

**Mauvaise
relance**

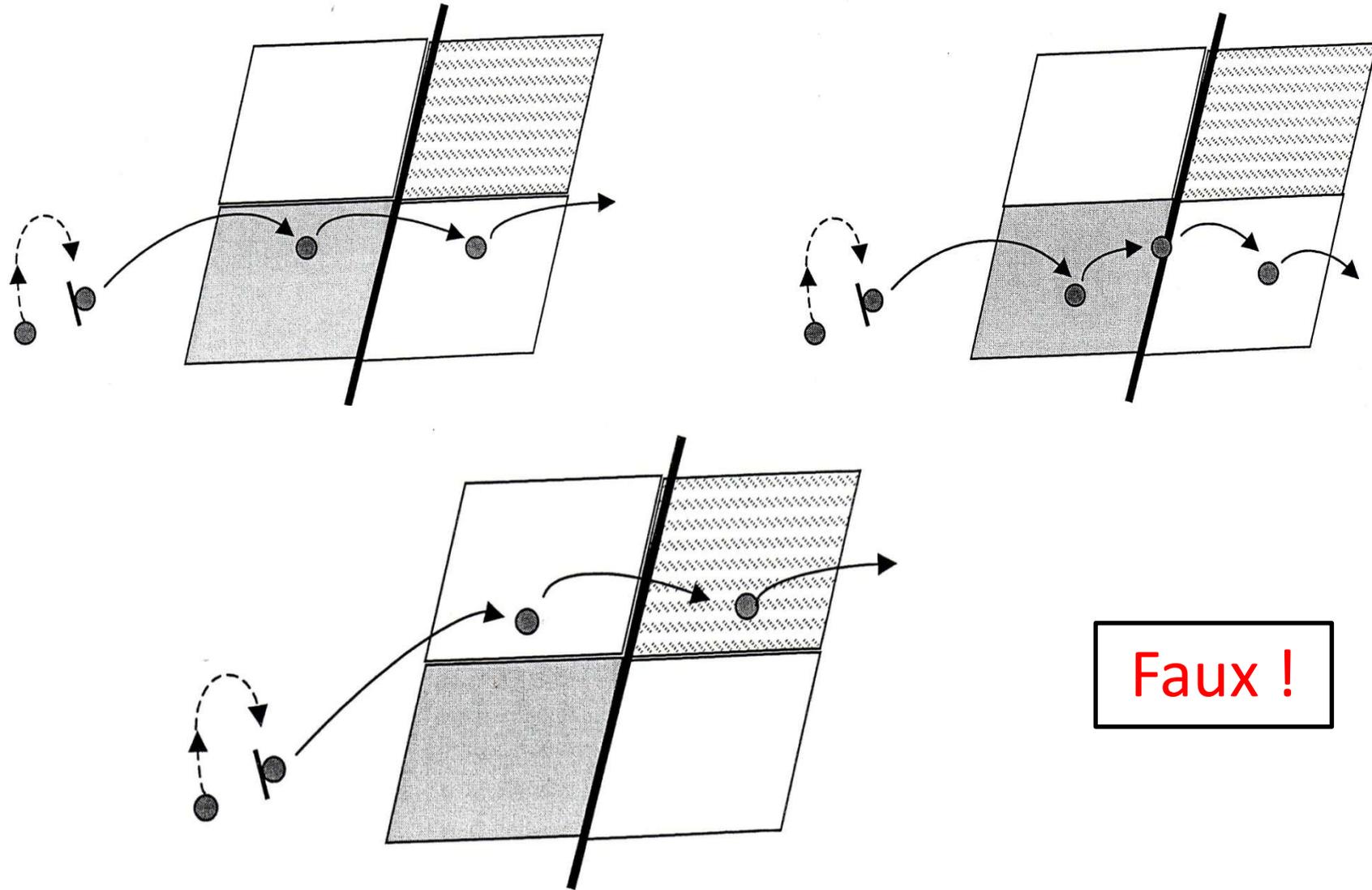
LE SERVICE EN DOUBLE



LE SERVICE EN DOUBLE



LE SERVICE EN DOUBLE



Faux !

Recherche du service

Qui doit servir ?

Sur qui ? (cas du double)

- Après une interruption de jeu
 - Ou tout simplement lorsque les joueurs ont un doute
- 
- Nous allons étudier une méthode permettant de retrouver le serveur

Recherche du service

SIMPLES	
1 ^{er} serveur	2 ^{ième} serveur
A	X
0 - 1	2 - 3
4 - 5	6 - 7
8 - 9	10 - 11
12 - 13	14 - 15
16 - 17	18 - 19
<i>paire</i>	<i>impaire</i>
20	21
22	23
24	25
26	27
...

- Somme des points < 20
- Somme des points >= 20

- Exemple : Alain a servi le premier dans la manche sur Xavier, qui sert à 5 / 3 ?
 $5 + 3 = 8 \rightarrow$ c'est Alain qui servira
- Exemple : Alain a servi le premier dans la manche sur Xavier, qui sert à 8 / 3 ?
 $8 + 3 = 11 \rightarrow$ Xavier a servi le point d'avant (10) il a encore un service

SERVICE en DOUBLE

- La recherche ne se bornera pas à connaître le **futur serveur**, mais devra également déterminer le **futur relanceur**.
- Nous allons étudier une méthode pour retrouver le serveur et relanceur.

L'ARBITRE NOTERA :

Le **premier serveur** et le **premier relanceur**

SERVICE en DOUBLE

Qui doit servir et sur qui si la marque est de 6-5 ?

$$6 + 5 = 11$$

X est le serveur

B est le receveur

DOUBLES (Manches non décisives)			
Paire au service		Paire à la relance	
1er serveur	3ème serveur	2ème serveur	4ème serveur
A	B	X	Y
0 - 1		2 - 3	
	4 - 5		6 - 7
8 - 9		10 - 11	
	12 - 13		14 - 15
16 - 17		18 - 19	
	20		21
22		23	
	24		25
26		27	
	28		29
30		31	
	32		33

SERVICE en DOUBLE

Lors de la dernière manche

Manche décisive 5 - 0

Paire au service		Paire à la relance	
1er serveur	3ème serveur	2ème serveur	4ème serveur
A	B	X	Y
0 - 1			
		2 - 3	
	4 - 5		
8 - 9		6 - 7	
			10 - 11
	12 - 13		
16 - 17		14 - 15	
			18 - 19
	20		
22		21	
			23
	24		
26		25	
			27
	28		
30		29	
			31
	32		
		33	

Manche (5-0) => 6^{ième} point : X sert sur A

Manche décisive 5 - 1 ou 5 - 2

Paire au service		Paire à la relance	
1er serveur	3ème serveur	2ème serveur	4ème serveur
A	B	X	Y
0 - 1			
		2 - 3	
	4 - 5		
	8 - 9		6 - 7
		10 - 11	
12 - 13			
			14 - 15
	16 - 17		
		18 - 19	
20			
			21
	22		
24		23	
			25
	26		
28		27	
			29
	30		
32		31	
			33

Manche (5-1) => 7^{ième} point : Y sert sur B

Manche (5-2) => 8^{ième} point : B sert sur X

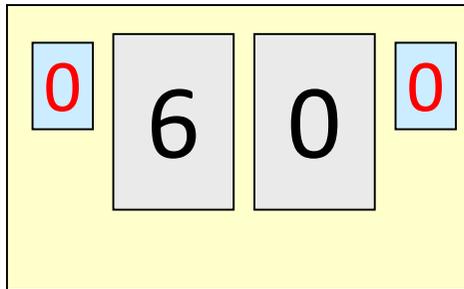
Manche décisive 5 - 3 ou 5 - 4

Paire au service		Paire à la relance	
1er serveur	3ème serveur	2ème serveur	4ème serveur
A	B	X	Y
0 - 1			
		2 - 3	
	4 - 5		
8 - 9			6 - 7
			10 - 11
	12 - 13		
16 - 17		14 - 15	
			18 - 19
	20		
22		21	
			23
	24		
26		25	
			27
	28		
30		29	
			31
	32		
		33	

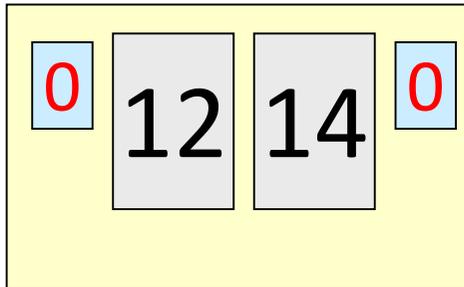
Manche (5-3) => 9^{ième} point : A sert sur Y

Manche (5-4) => 10^{ième} point : Y sert sur B

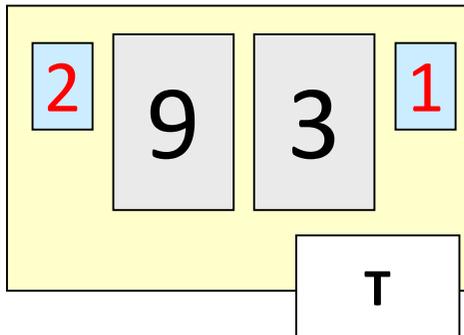
Le chronométrage



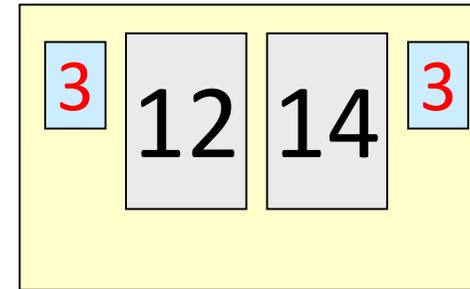
Courte interruption



1 minute entre 2 manches



Temps mort: 1 minute



< 5 minutes entre 2 parties (JA)

Période d'adaptation :
2 minutes



Blessure: 10 minutes (JA)

La partie

- Une partie se joue en 3 manches gagnantes (élite), 2 manches gagnantes (promo)
- Une manche se joue en 11 points
- Si égalité à 10/10, le set se prolonge jusqu'à ce qu'il y ait 2 points d'écart

Un joueur marque 1 point si

- L'adversaire ne parvient pas à renvoyer
- L'adversaire renvoie en dehors de la table adverse
- L'adversaire laisse la balle rebondir plus d'une fois sur sa table avant de la renvoyer
- L'adversaire touche la balle deux fois consécutivement (jonglage)
- L'adversaire joue la balle de volée **au-dessus de la table**
- Le joueur joue la balle qui a touché un autre objet autre que le filet ou ses supports (marqueur, table d'arbitre, plafond...) ou une partie du corps excepté la raquette ou la main portant la raquette
- L'adversaire déplace la table en jouant, touche le filet, met sa main libre sur la table
- L'adversaire renvoie la balle avec la raquette qu'il ne tient plus (il l'a lancée)
- L'adversaire effectue un mauvais service

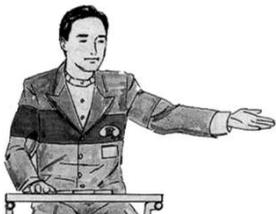
La gestuelle de l'arbitre



- Indication spatiale : balle à remettre ayant touché le filet au service



- Lève le point du côté du joueur ou de la paire ayant remporté l'échange
- Annonce la marque (en premier le nombre de points marqués par le joueur qui doit servir, suivi par le nombre de points du joueur adverse)
- Change les points sur le marqueur en même temps que l'annonce du score
- Quand les joueurs ont le même nombre de points, annonce « 4-4 » et non pas « égalité » ou encore « 4 égalité ».



- Indique le nouveau serveur à l'annonce de la marque à chaque changement de service (bras tendu vers le joueur)

La balle à remettre

Définition

Une « balle à remettre » est un échange dont le résultats n'est pas compté.



Le jeu est interrompu par l'arbitre si

- Une erreur est commise dans l'ordre de service ou de réception, ou une erreur de camp
- Une personne pénètre dans l'aire de jeu
- Le service touche le filet et le camp adverse
- La balle se casse ou se fend
- Une balle pénètre dans l'espace de jeu (à moins que le point ne soit acquis)
- Une modification de l'intensité de l'éclairage est avérée
- Un flash d'un photographe gêne le joueur
- Le relanceur n'est pas prêt ou un des deux joueurs de la paire n'est pas prêt
- L'arbitre tombe de sa chaise

Le temps mort

- 1 temps mort possible pour le joueur ou la paire durant la partie
- Durée : 1 minute maximum
- Retour à la table
 - dès que le joueur ou la paire l'ayant réclamé est de retour à la table
 - sur ordre de l'arbitre dès la minute écoulée

L'arbitre

- Suspend le jeu et brandit un carton blanc du côté du joueur (ou de la paire) ayant demandé le temps mort.
- Met en route le chronomètre
- Dépose le carton blanc sur la demi table du joueur et va ramasser la balle
- A la reprise, l'arbitre récupère le carton blanc posé sur la table et le place sur le marqueur du côté du joueur qui restera jusqu'à la fin de la partie (**attention à ne pas oublier de le changer de place à chaque changement de côté**)
- Annonce à nouveau le score

Conseils aux joueurs

Autorisés quand ?

- Lors des changements de côté
- Durant les temps morts
- Durant la partie tant que la balle n'est pas en jeu

En individuel ?

- uniquement par une personne désignée à l'avance à l'arbitre



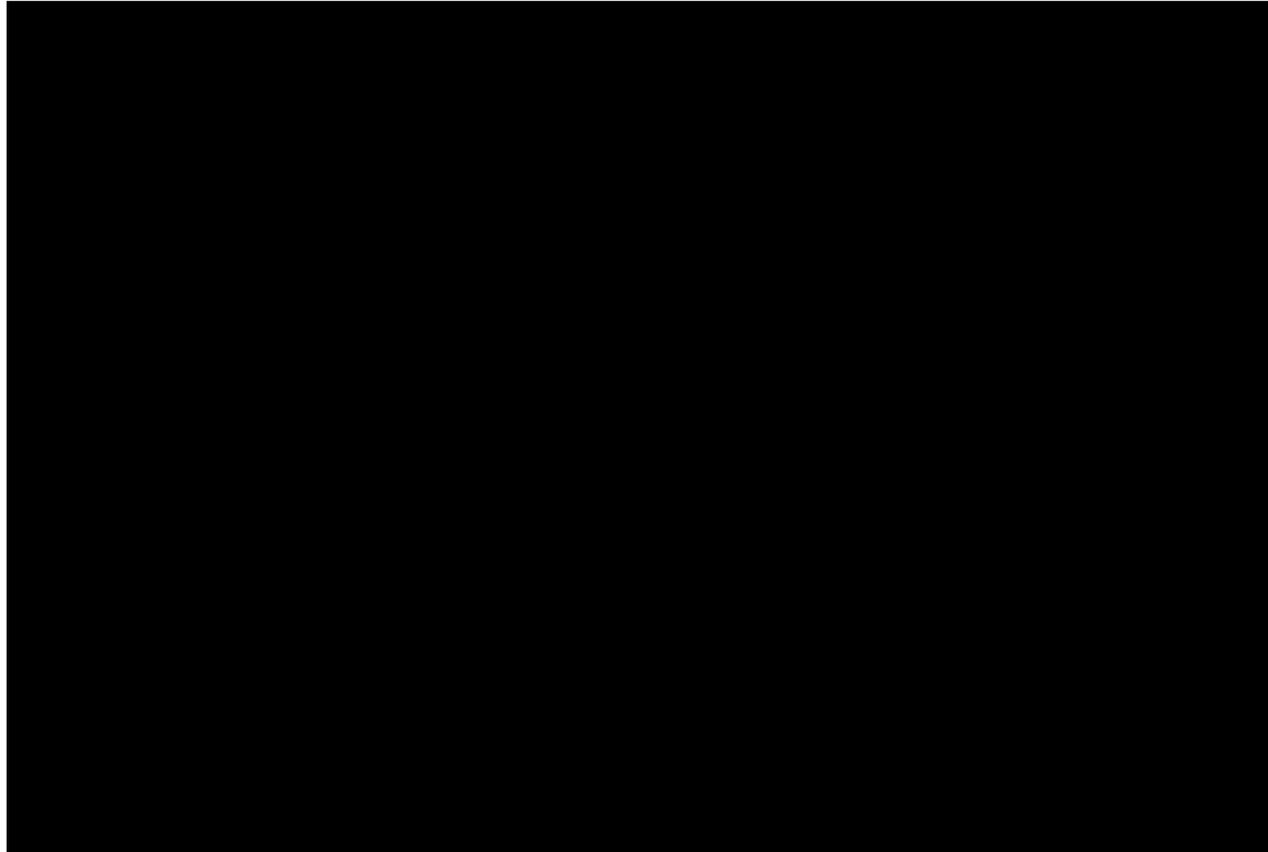
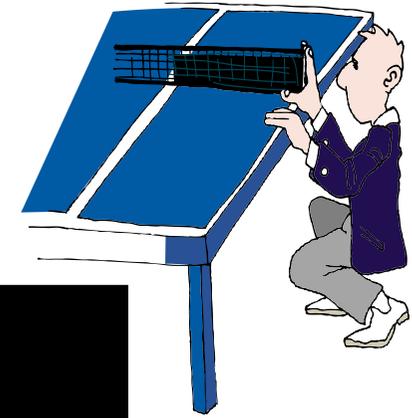
Sanctions :

- Carton jaune (avertissement)
- Carton rouge (exclusion du conseiller fautif)

Evolution du marqueur

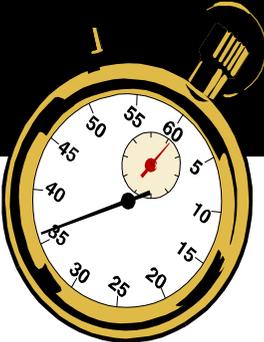
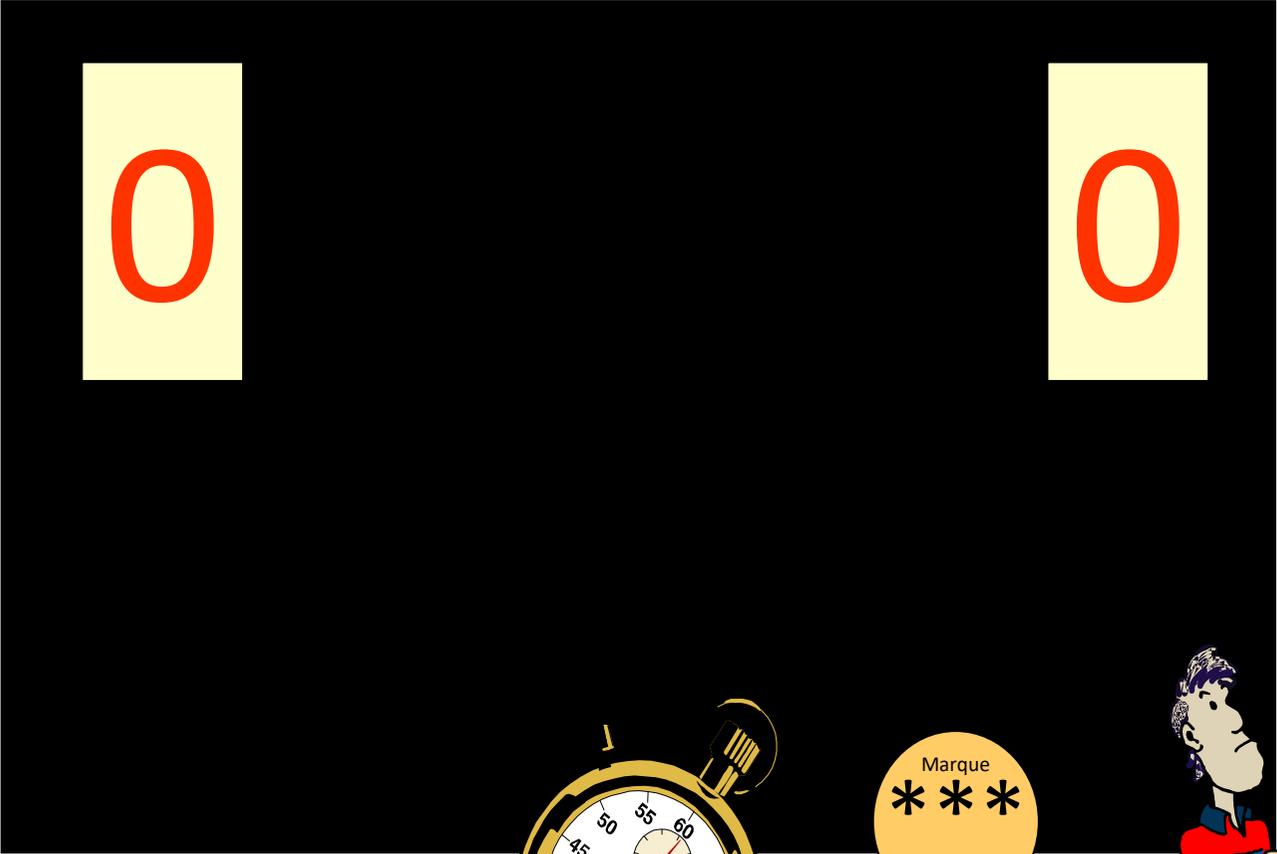
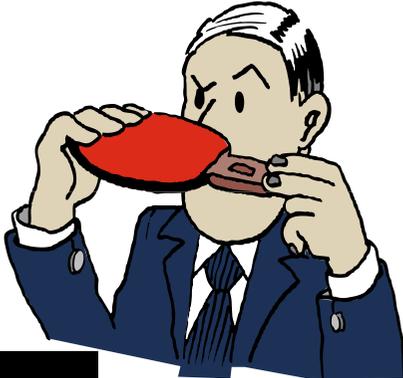
EVOLUTION DU MARQUEUR

Avant l'arrivée des joueurs



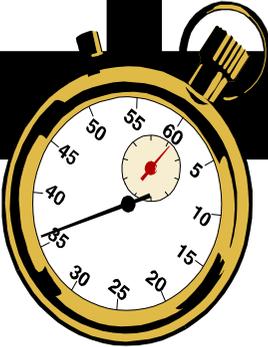
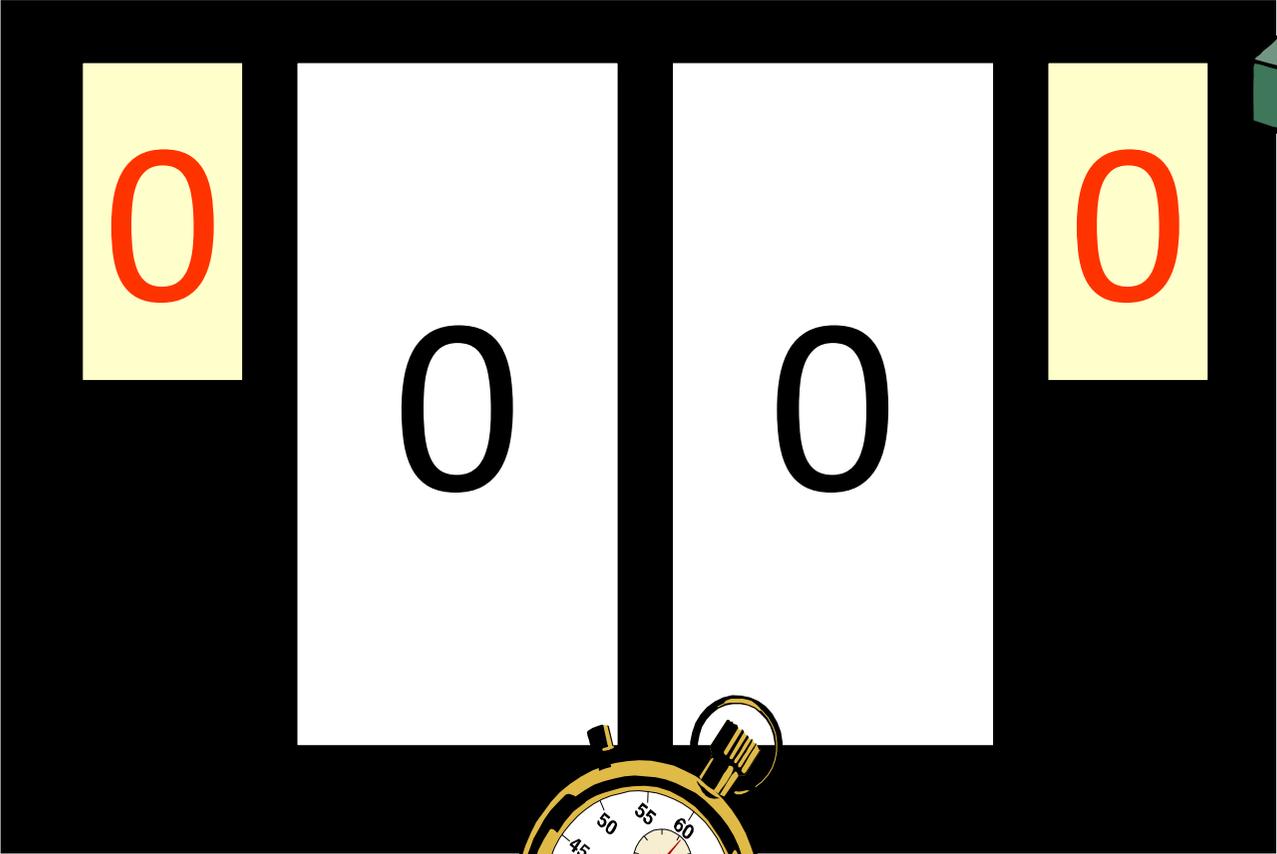
EVOLUTION DU MARQUEUR

Quand les joueurs arrivent



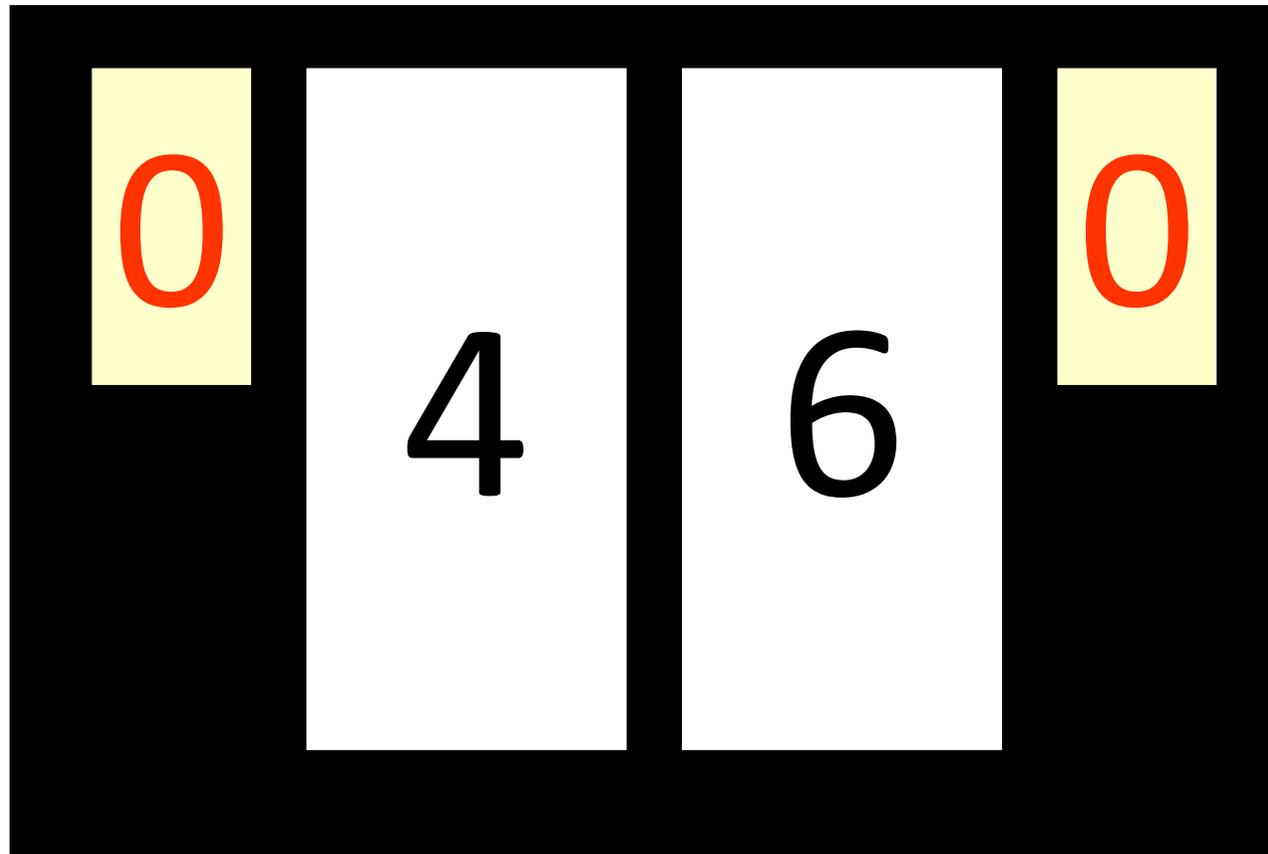
EVOLUTION DU MARQUEUR

Début de la première manche



EVOLUTION DU MARQUEUR

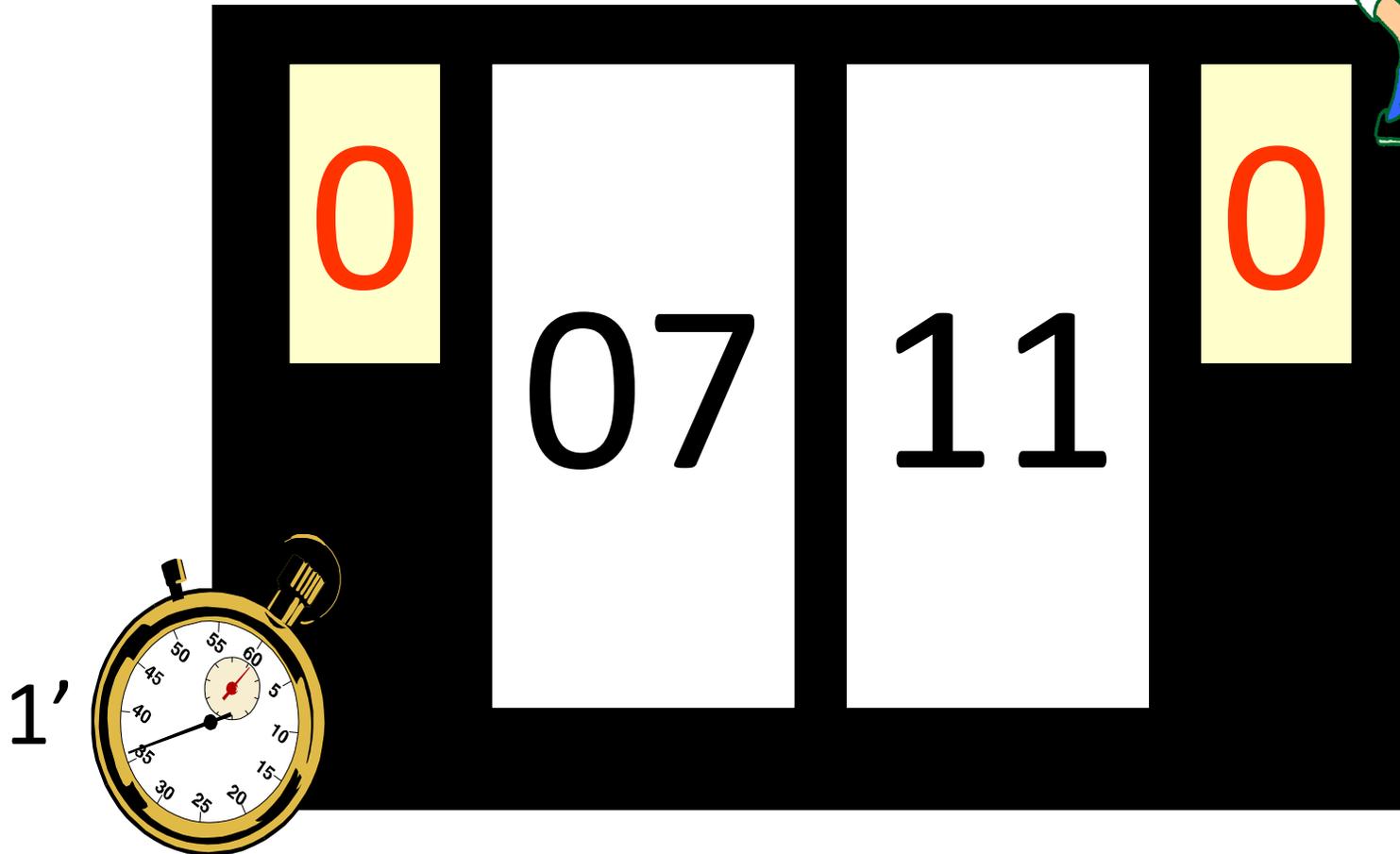
A 4 – 6 dans la première manche



L'arbitre annonce d'un geste de la main le serveur dès que le total du score est pair

EVOLUTION DU MARQUEUR

A la fin de la première manche



Une manche se remporte avec au moins 2 points d'écart avec son adversaire
Annoncer le joueur gagnant (DURAND 11-7) et entoure son score sur la feuille de match

A la fin d'une manche, l'arbitre

- Met en route le chronomètre pour 1 minute de repos
- Annonce le nom du gagnant puis le score (par exemple, DURAND gagne la première manche 11 – 7)
- Note le score sur la feuille de partie et entoure le score du gagnant
- Récupère la balle
- Veille à ce que les deux joueurs laissent leur raquette sur la table
- Laisse le score pendant le temps de repos des joueurs
- Dès qu'un joueur revient à la table, l'arbitre remet à « blanc » l'emplacement des points et met les points manches
- Au bout de 1', si personne n'est revenu à la table, il annonce « REPRISE »
- Pour le double, il demande à la paire qui va servir et l'indique à la paire adverse ou le nom du relanceur

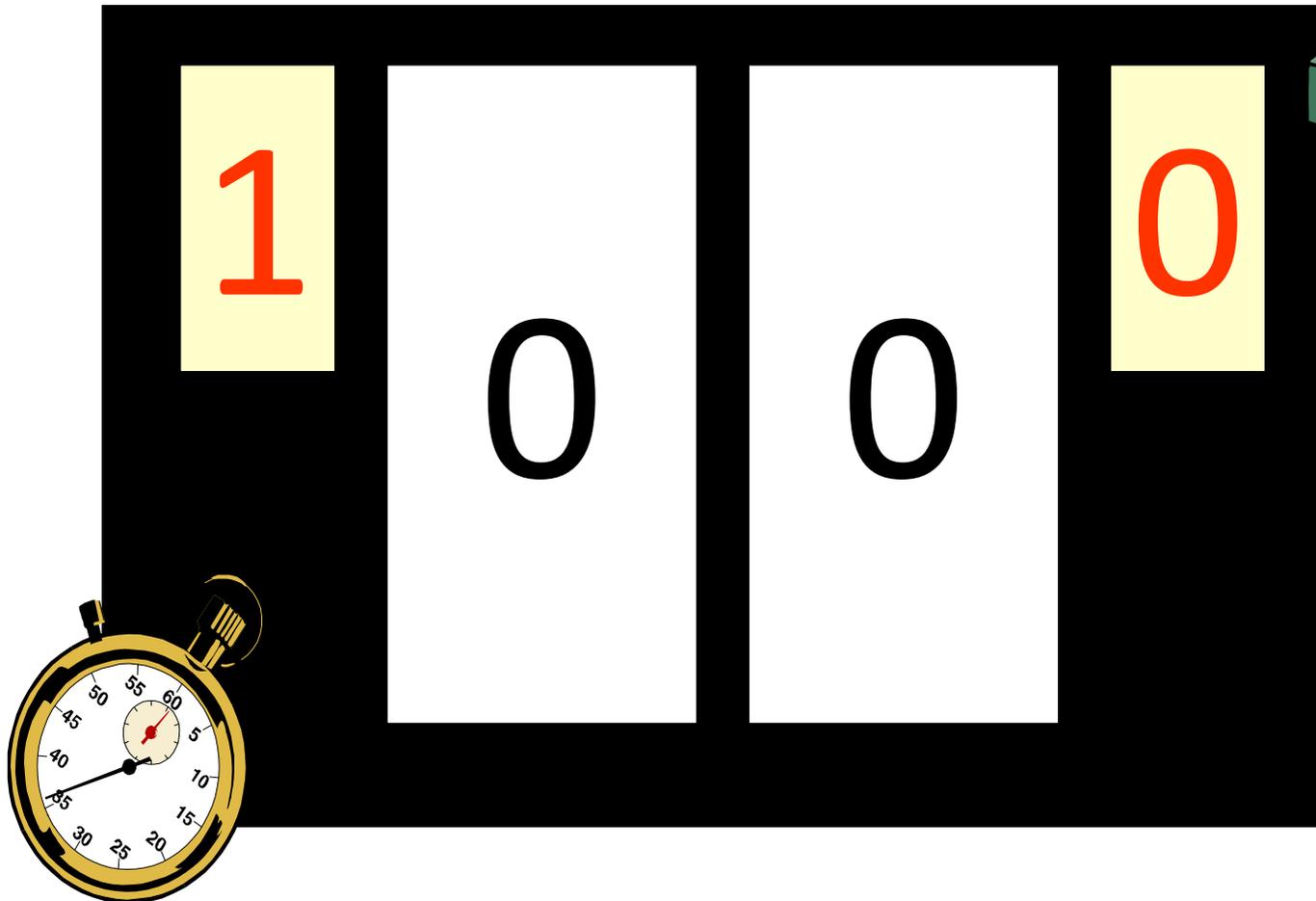
EVOLUTION DU MARQUEUR

Juste avant que les 2 joueurs reviennent



EVOLUTION DU MARQUEUR

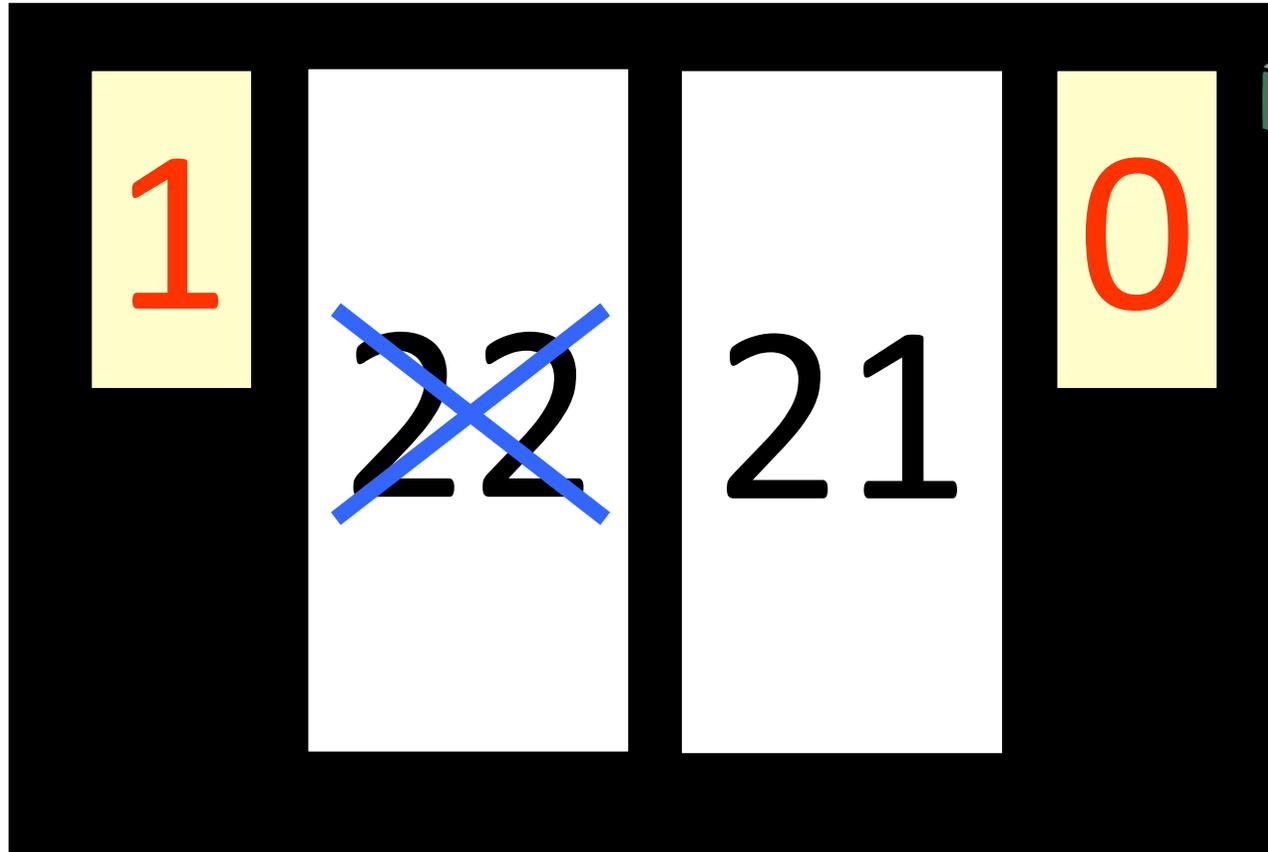
Début de la deuxième manche



L'arbitre annonce : 2^{ème} manche, DURAND 0-0 (en désignant le serveur de la main)

EVOLUTION DU MARQUEUR

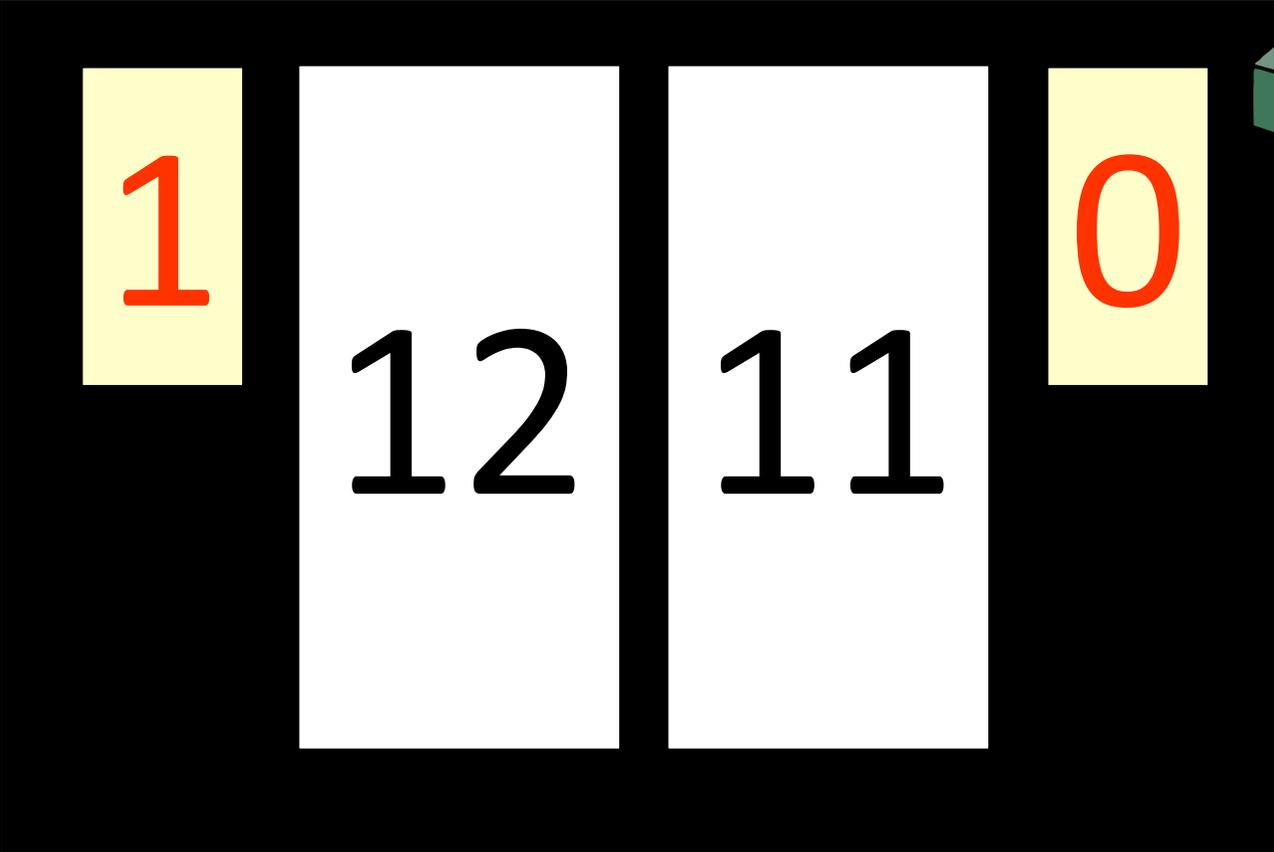
Plus de numéro disponible (1/2)



**S'il n'y a plus de numéro disponible à 22-21, on indique sur le marqueur 12-11.
Sans oublier de rajouter les 10 points enlevés sur la feuille de partie**

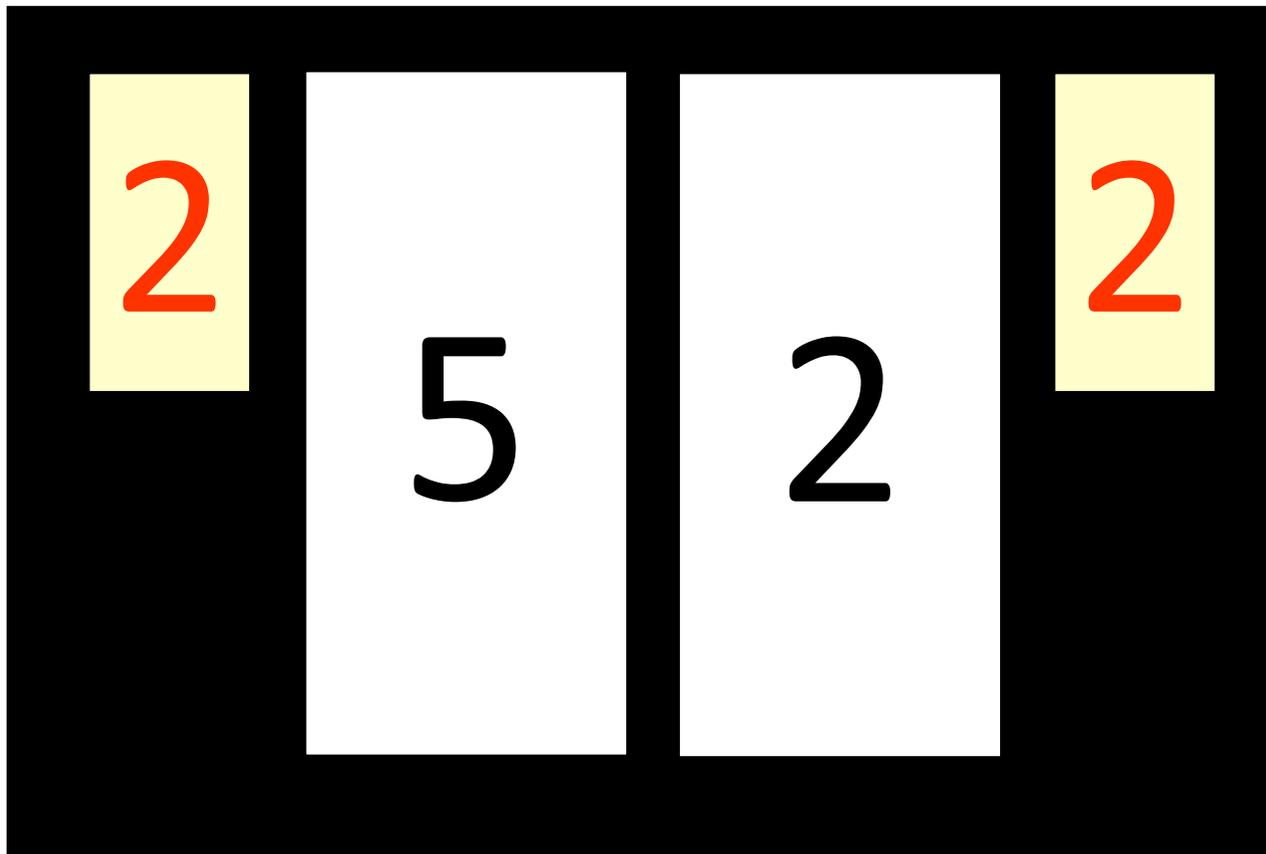
EVOLUTION DU MARQUEUR

Plus de numéro disponible (2/2)



EVOLUTION DU MARQUEUR

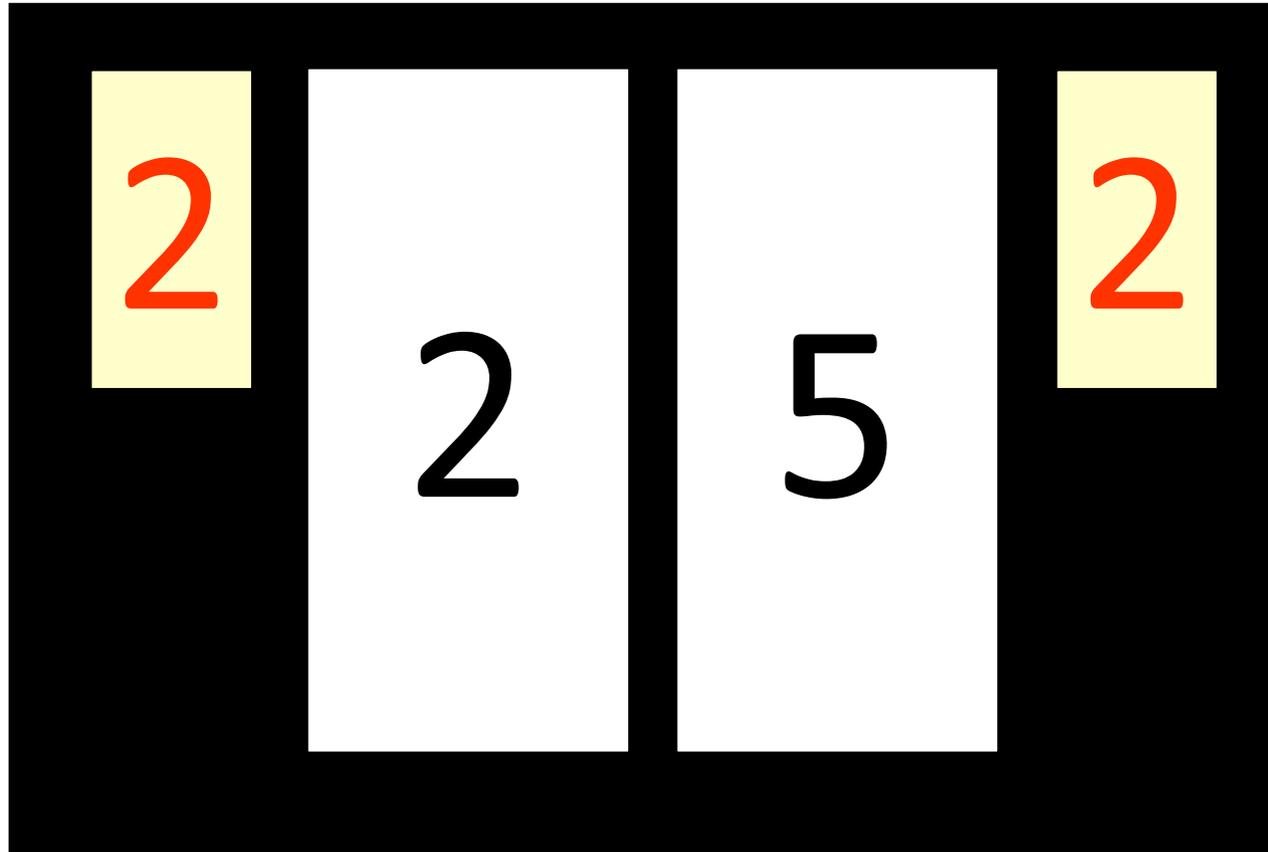
Changement de côté à la dernière manche (1/2)



**Au changement de côté, on inverse le course. 5-2 devient 2-5.
Attention, sur le double, la paire en relance doit changer de position.**

EVOLUTION DU MARQUEUR

Changement de côté à la dernière manche (2/2)



EVOLUTION DU MARQUEUR

Fin de la partie



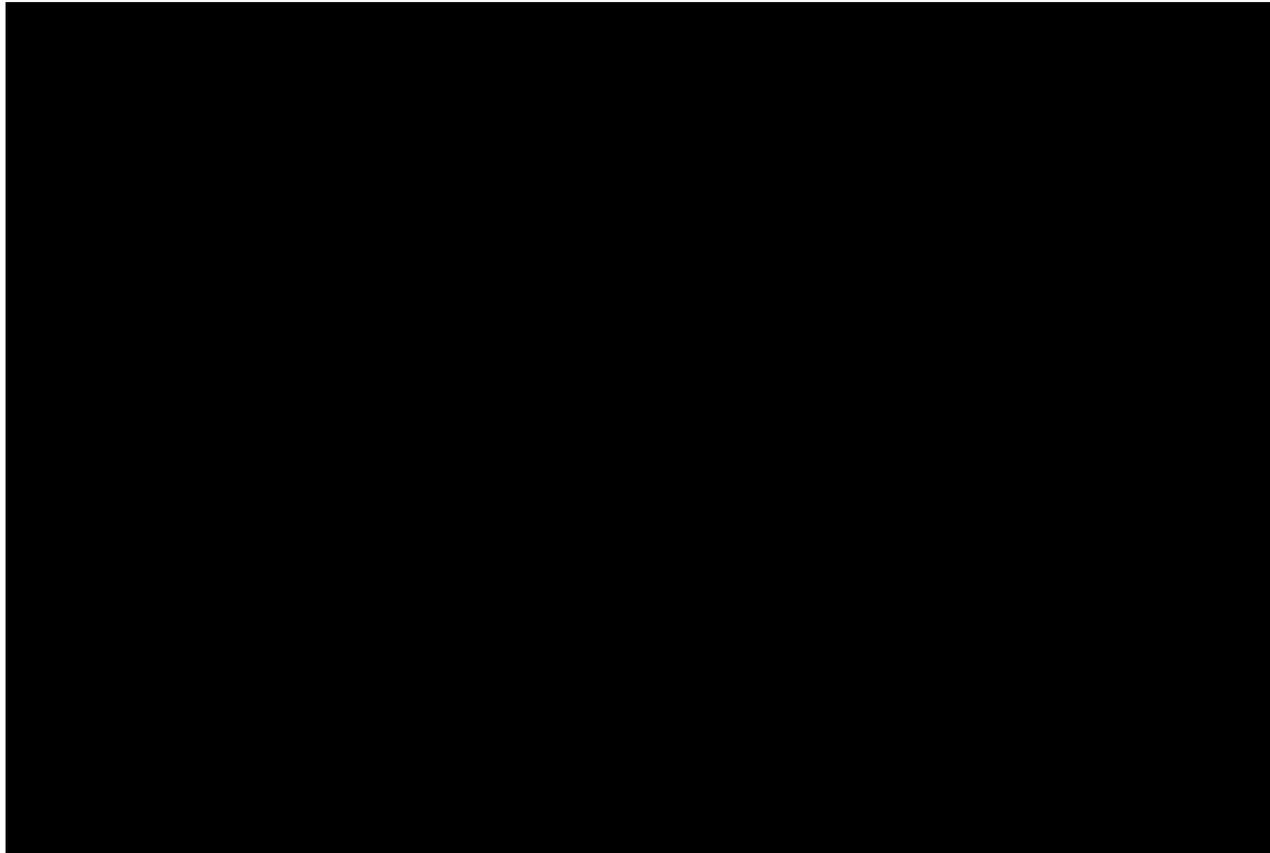
2	10	12	2
---	----	----	---

A la fin d'une partie, l'arbitre

- Annonce le résultat final (Ex : DUPONT gagne 3-2)
- Note le score final sur la fiche de partie et la signe.
- Si durant la partie un des joueurs (ou les deux) a reçu un carton, le joueur sanctionné doit également signer la fiche de partie.
- Récupère la balle de la partie
- Attend que les joueurs quittent l'aire de jeu, en restant à côté de son marqueur
- Vérifie que son aire de jeu est correcte, les séparations en place, le filet aligné, les paniers vides et correctement placés
- Remet alors le marqueur à « blanc » avant de quitter l'aire de jeu
- Remet sa fiche de partie à la table du juge arbitre

EVOLUTION DU MARQUEUR

Sortie de l'aire de jeu



Comportement des joueurs

- Sont sanctionnables
 - Les dégâts volontaires à l'équipement (briser la balle, frapper la table...)
 - Les cris excessifs ou les propos et gestes inconvenants
 - L'envoi volontaire de la balle en dehors de l'aire de jeu
 - Le manque de respect envers les officiels

Comportement des joueurs

- Sanctions
 - 1^{ère} infraction : CARTON JAUNE (l'arbitre doit signaler 1 point de pénalité en cas de récidive)
 - 2^{ème} infraction : CARTONS JAUNE + ROUGE (l'arbitre donne 1 point à l'adversaire et avisera le JA de sa décision le plus tôt possible sans interrompre le jeu)
 - 3^{ème} infraction : CARTONS JAUNE + ROUGE (l'arbitre donne 2 points à l'adversaire et avisera le JA de sa décision le plus tôt possible sans interrompre le jeu)

Pour signaler une sanction à un joueur, l'arbitre brandit le ou les cartons en direction du joueur sanctionné, puis place un carton jaune (et rouge) sur le marqueur (ou près), du côté du joueur concerné.

Comportement des joueurs

- 4^{ème} infraction : CARTON ROUGE DU JA

le juge arbitre donne partie perdue par pénalité

On ajoute au score de l'adversaire le nombre de points et de manches manquants pour le gain de la partie

Le juge arbitre peut exclure de la compétition le joueur fautif

Le juge arbitre doit faire un rapport à la commission sportive, voire selon la gravité de la faute, convoquer le joueur devant la commission de discipline

Comportement des joueurs

- A noter

L'arbitre inscrit sur la fiche de partie la sanction et le motif, dès l'attribution d'un carton et en avise le JA à la fin de la partie

Une attention particulière doit avoir lieu pour le championnat par équipes afin de **comptabiliser les cartons** reçus par un joueur car ceux-ci sont cumulables tout au long de la rencontre.

Au cours d'une rencontre par équipes, la sanction à appliquer à une paire, quel que soit le joueur fautif, est immédiatement supérieure à celle du joueur qui était le plus pénalisé.