

Examen jeune officiel tennis de table

Niveau territorial



NOM :

PRENOM :

ETABLISSEMENT :

Consigne :

Entourez la lettre de la réponse de votre choix.

1. Avant le début de la partie opposant Philippe à Christophe, vous procédez au tirage au sort. Philippe le gagne. Que peut-il faire ?

- A- Il peut choisir de rester de son côté
- B- Il doit obligatoirement servir
- C- Il peut obliger Christophe à faire le premier choix
- D- Il peut choisir son côté à condition d'être relanceur

2. Parmi ces affirmations, une seule est correcte, laquelle ?

- A- Vous annoncez au début de la partie « 1^{ère} manche, Xavier, 0-0 ».
- B- Au service, le serveur peut cacher la balle de la vue de son adversaire même si celui-ci est d'accord
- C- A l'arrivée dans l'espace de jeu, vous affichez 0-0 manches et 0-0 point.
- D- Au service, la balle est frappée dans sa phase ascendante.

3. Pendant une partie, un des joueurs demande un temps mort. Que faites-vous ?

- A- Vous demandez l'accord du joueur adverse
- B- Vous allez demander au juge arbitre
- C- Vous lui refusez
- D- Vous lui accordez 1 minute, sachant qu'il peut revenir à la table avant.

4. Vous avez déjà donné un carton jaune à Xavier pendant la première manche. Dans la 3^{ème} manche, Xavier renouvelle son moment comportement. Que faites-vous ?

- A- Vous brandissez un carton jaune et un carton rouge à Xavier et vous donnez 1 point de pénalité.
- B- Vous excluez Xavier de la partie
- C- Vous ne faites rien
- D- Vous arrêtez le jeu et allez prévenir le juge arbitre

- 5. Vous arbitrez une partie de double opposant Xavier et Yves à André et Bruno. Xavier et le premier serveur et André le premier receveur. Qui doit servir à 8-3 ?**
- A- Xavier
 - B- Yves
 - C- André
 - D- Bruno
- 6. Vous avez un doute sur l'agrément d'un des revêtements. Que faites-vous ?**
- A- Vous en référez au juge arbitre
 - B- Vous laissez le compétiteur jouer avec la raquette
 - C- Vous demandez à l'adversaire s'il veut bien accepter cette raquette
 - D- Vous demandez au compétiteur d'aller changer sa raquette
- 7. Lors d'une partie en individuel, un joueur peut recevoir des conseils**
- A- De son entraîneur après l'échange
 - B- D'une personne désignée à l'avance
 - C- De personne pendant toute la durée de la partie
 - D- Uniquement entre les manches
- 8. Parmi ces propositions, cochez celle qui n'est pas en accord avec les règles de jeu**
- A- Quand il y a une demande de temps mort, l'arbitre brandit un carton blanc
 - B- Quand au service, la balle touche le filet puis la table adverse, l'arbitre annonce balle à remettre
 - C- Entre deux manches d'une même partie, les joueurs ont droit à un repos de 2 minutes
 - D- La frappe de la balle peut se faire avec la main tenant la raquette à condition qu'elle soit tenue au moment de la frappe
- 9. Concernant la raquette, une seule affirmation est fausse**
- A- Elle a une face rouge et une face noire
 - B- Elle peut être de dimensions, formes et poids quelconques
 - C- Elle peut être remplacée pendant la partie
 - D- Un joueur peut jouer avec des picots seuls
- 10. Durant la période d'adaptation, une seule affirmation est fausse**
- A- Elle dure 2 minutes
 - B- Le changement de la balle est autorisé
 - C- Le changement de la raquette est autorisé
 - D- Elle se déroule avant le tirage au sort
- 11. Une affirmation est vraie**
- A- Le joueur qui perd le tirage au sort n'engage jamais en premier
 - B- La balle est généralement blanche ou orange mais peut être d'une autre couleur
 - C- L'arbitre tend le bras en direction du serveur à chaque changement de service
 - D- L'arbitre annonce le score en commençant par le plus élevé

12. Concernant le service, une affirmation est vraie

- A- La balle peut être frappée au dessus de la table
- B- Si le serveur lance la balle sans la frapper, il peut recommencer
- C- La balle est lancée verticalement d'au moins 16cm
- D- Pendant l'exécution du service, le joueur doit poser la balle dans sa paume mais peut la masquer à son adversaire

13. Une affirmation est fausse concernant le jeu en double

- A- Les joueurs renvoient chacun leur tour
- B- Si la balle touche la ligne médiane au service, l'équipe qui sert perd le point
- C- A chaque manche, la paire au service peut choisir celui qui engage
- D- Le receveur sera le futur serveur

14. Une balle est à remettre si (une affirmation est fausse)

- A- Une balle pénètre dans l'aire du jeu
- B- Un des joueurs lâche sa raquette durant l'échange
- C- Une modification de l'éclairage est avérée
- D- C'est le mauvais serveur qui engage

15. Dans le cas où la balle touche le bord supérieur du filet et passe dans le camp adverse

- A- L'arbitre annonce « balle à remettre » si c'est au service
- B- L'arbitre annonce « balle à remettre » que ce soit au service ou dans le jeu
- C- L'arbitre annonce « balle à remettre » si c'est au service sauf si le receveur empêche la balle de rebondir dans son camp
- D- L'arbitre laisse le jeu se poursuivre que ce soit au service ou dans le jeu

NOTE OBTENUE :

/15