

PROTOCOLE DE FORMATION DES JEUNES OFFICIELS

AU TENNIS DE TABLE

(pour les comités et territoires)



Ce document doit être un support pour tous les professeurs d'EPS souhaitant former des arbitres et juges-arbitres en tennis de table dans le cadre de l'UGSEL.

Ce protocole rassemble différents documents :

- Les règles essentielles du tennis de table à connaître (pages 2 à 5)
- Le déroulement d'un match en individuel (pages 6 et 7)
- Le déroulement d'un match par équipe masculin et féminin (pages 8 à 10)
- L'attitude et la gestuelle de l'arbitre (page 11)
- Une fiche d'observation d'un arbitre en pratique permettant l'évaluation de son niveau (page 12)

Pour démarrer la formation, il nous semble essentiel de rappeler aux futurs jeunes officiels quelques notions importantes qui devront être le fil conducteur de cet apprentissage :

- 1- Être arbitre, c'est se mettre **au service des joueurs**
- 2- Être arbitre, c'est prendre des décisions en étant **juste et impartial**
- 3- Être arbitre demande une grande **concentration**

LES REGLES A CONNAITRE

La Table

- Le Filet a 15,25cm de hauteur. La ligne médiane ne sert que pour le service en double.

La Raquette

- La raquette doit avoir un côté rouge et un côté noir. Chaque côté (plaque/revêtement) doit être homologué ITTF et ne pas dépasser de la raquette. (Épaisseur 4mm maximum)

Un joueur marque le point si

- l'adversaire ne renvoie pas la balle, ou s'il l'envoie en dehors de la table adverse
- l'adversaire la laisse rebondir plus d'une fois sur sa propre table avant de la renvoyer
- L'adversaire la reprend plusieurs fois de suite (jonglage ou touches multiples)
- L'adversaire la joue de volée au dessus de la table
- L'adversaire joue la balle qui va toucher un objet extérieur (autre que le filet) avant de revenir sur la table (l'arbitre, la table d'arbitrage, le scoreur, le plafond, un projecteur...)
- 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

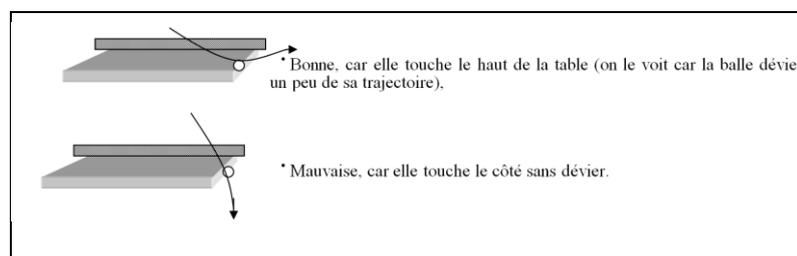
Un point est à remettre si

- Le receveur n'était pas prêt quand le serveur a servi, un joueur a été gêné par un incident extérieur indépendant de sa volonté (une balle qui arrive dans l'aire de jeu, une balle qui se casse durant l'échange, les lumières qui s'éteignent subitement, l'arbitre qui glisse et tombe de sa chaise, un spectateur qui entre dans l'aire de jeu...)

Balles sur le bord : La balle est bonne si elle touche le plateau supérieur (et l'arête) de la table.

Dans ce cas, la balle remonte un peu.

Elle est fautive si elle touche le côté de la table.



Une manche se joue en 11pts

S'il y a égalité à 10/10, le set se prolonge jusqu'à ce qu'il y ait 2 points d'écart avec changement de serveur après chaque point à partir de 10/10

Une partie (un match) se joue en 3 manches (sets) gagnants. (Le premier à avoir gagné 3 sets)

Le service

La balle doit être présentée paume ouverte au dessus du niveau de la table

La balle doit être lancée verticalement d'une hauteur minimale de 16cm

La balle doit être frappée avec la raquette dans sa phase descendante derrière la ligne de fond ou son prolongement imaginaire.

Si la balle touche le filet en passant de l'autre côté, le service est let (autant de fois que cela se reproduira)

On change de serveur tous les 2pts joués. (pour savoir s'il y a changement de serveur, on fait le total des scores des joueurs ; si le total est pair (2-4 ou 5-7 ou 9-9 par exemple), il y a changement de serveur

Si le joueur ne respecte pas les règles de service, l'arbitre peut arrêter le jeu et donner le point à son adversaire (Lors d'un match, il vaut mieux laisser le jeu se poursuivre s'il n'y a pas de contestation du service par l'adversaire ou donner un avertissement oral avant d'attribuer le point si le joueur recommence)

En double : On sert toujours à droite et en diagonale dans le demi camp droit du relanceur.

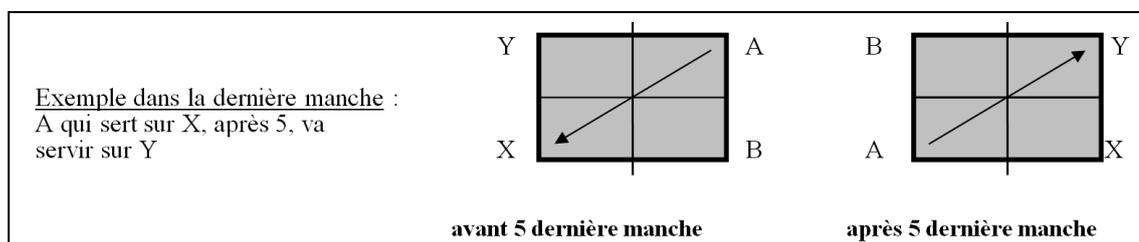
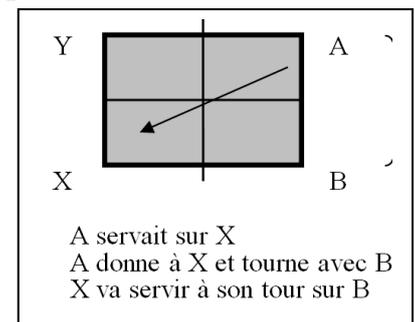
L'arbitre est donc debout pour voir si la balle est croisée ou non au service.

Celui qui a fini de servir donne la balle à l'adversaire qui la reçoit et tourne avec son partenaire.

(tous les 8 points joués, on retrouve le même placement qu'en début de partie)

A chaque manche, on peut choisir son serveur.

A la belle (dernière manche), on tourne en changeant de côté quand la première équipe arrive 5pts ; on change l'ordre des relanceurs mais pas celui des serveurs.



Si une erreur dans l'ordre des serveurs, des réceptionneurs ou du camp est constatée à la fin de l'échange, tous les points marqués restent acquis.

Tirage au sort au début de la partie :

On utilise une pièce de monnaie ou un jeton à 2 couleurs (ou la balle sous la table). Le vainqueur du tirage au sort a 2 possibilités :

- il choisit de servir ou de relancer (dans ce cas, l'adversaire choisit le côté de la table)
- il choisit le côté de la table (dans ce cas, l'adversaire choisit de servir ou de relancer)

Comportement incorrect : attitude provocatrice, insultes, cris, agression physique, comportement violent (lancé de raquette, frapper la raquette sur la table, coup de pied dans la table, les séparations...).

L'arbitre averti une première fois (avertissement par un carton jaune), puis une 2ème (carton jaune + rouge + perte d'un point), puis une troisième (Jaune + 2ème carton rouge + perte de 2 points), puis enfin une 4ème fois (carton rouge et perte de la partie)

Temps mort : Chaque joueur ou chaque paire a droit à un temps mort d'une minute maximum en cours de partie, en plus de la minute accordée entre 2 manches lors du changement de côté. (Le

demandeur l'indique par un T avec les mains). L'arbitre indique le temps mort par un carton blanc sur le scoreur du côté du joueur demandeur. A la reprise, l'arbitre annoncera à nouveau le score.

Arrêts autorisés : tous les 6pts pour s'essuyer (serviette dans l'aire de jeu)

1' au temps mort et changement de côté.

5' entre 2 parties qui se suivent.

10' quand il y a blessure.

SPECIFICITES POUR UN CHAMPIONNAT UGSEL :

Tenue : Les maillots de club sont interdits (short au dessus du genou et tee-shirt/polo)

En championnat par équipe, tous les joueurs doivent porter un maillot identique d'une couleur différente de la balle (qui est blanche)

Conseils au joueur : En équipe, les joueurs peuvent recevoir des conseils de n'importe qui (lors des changements de côté, des éventuels temps morts, durant la partie tant que la balle n'est pas en jeu et que les joueurs ne soient pas prêts à la jouer)

En individuel, les joueurs ne peuvent recevoir des conseils que d'une seule personne. (lors des changements de côté, des éventuels temps morts, durant la partie tant que la balle n'est pas en jeu et que les joueurs ne soient pas prêts à la jouer)

Cartons : En équipe, les cartons sont cumulables tout au long de la compétition.

Les jeunes arbitres consulteront le juge arbitre (et ne mettront pas de carton rouge)

Quelques cas concrets... Comment agir ?

Ce qui se passe réellement	Que décide l'arbitre ?
Un joueur gagne l'échange	L'arbitre tourne le score au marqueur et annonce le score (d'abord les points du serveur, puis ceux du receveur)
Les joueurs jouent le point jusqu'au bout de l'échange et s'aperçoivent qu'ils se sont trompés de serveur	Le point joué est comptabilisé. On change de serveur (le serveur n'aura qu'un service)
Les joueurs ont commencé l'échange, mais un des joueurs arrête la balle en faisant remarquer à son adversaire ainsi qu'à l'arbitre qu'il y a eu erreur de serveur	L'arbitre fait remettre le point en donnant le service à celui qui devait effectivement servir
Un joueur perdant 2 sets à 0 pense que le match est terminé et s'en va de l'aire de jeu avant que l'on ait pu le rattraper	L'arbitre fait appeler le joueur par le juge arbitre pour faire un 3ème set. (S'il ne se présente pas au juge arbitre ou dans l'aire de jeu dans le temps imparti, il sera déclaré perdant)
L'arbitre n'a pas bien vu si une balle est bonne ou pas. Les 2 joueurs sont d'accord.	Le point est accordé selon la décision des 2 joueurs
L'arbitre n'a pas bien vu si une balle est bonne ou pas. Les 2 joueurs ne sont pas d'accord.	L'arbitre fait remettre la balle
L'échange est en cours et l'arbitre (ou un des joueurs) voit une balle dans l'aire de jeu	L'arbitre lève le bras, annonce "Balle" et fait remettre le point.
L'échange est en cours et l'arbitre s'aperçoit que la balle est cassée, ou que les joueurs se sont trompés de serveur	L'arbitre arrête l'échange en annonçant "balle" et fait remettre le point en changeant de balle ou de serveur
Un joueur sert et sa balle touche le filet avant de passer dans le camp adverse	L'arbitre annonce "balle à remettre" et remet la balle
Un joueur sert et marque le point alors que son adversaire n'était pas prêt.	L'arbitre fait remettre le point en indiquant que le relanceur n'était pas prêt
Le joueur déplace la table en jouant	L'arbitre annonce faute et donne le point à l'adversaire
Les joueurs rejouent des balles d'échauffement avant d'entamer leur 2ème set	L'arbitre arrête l'échange et indique qu'il n'y a pas de temps d'adaptation entre les sets (manches).
Un joueur a un maillot blanc ou orange, de même couleur que la balle	L'arbitre fait changer de maillot au joueur.
Au début de la rencontre, un joueur arrive dans l'aire de jeu et veut jouer les 2' d'échauffement en survêtement car il a froid	L'arbitre le fait mettre en tenue réglementaire (short / tee-shirt ou polo)
Un des joueurs se plaint que la raquette de l'adversaire n'est pas conforme	L'arbitre vérifie la raquette des 2 joueurs (plaques rouge/noir homologuées ITTF)

DEROULEMENT DU CHAMPIONNAT INDIVIDUEL

1 arbitre par table

- Prendre la plaquette numérotée + 1 balle + 1 crayon + la feuille de poule ou la feuille d'élimination directe auprès du juge arbitre.
- Les parties se jouent dans l'ordre de la feuille de poule
- A l'arrivée des joueurs dans l'aire de jeu :
 - o Afficher 0-0 (petit 0) au niveau des manches.
 - o Contrôler les raquettes (si doute, voir le juge arbitre)
 - o Vérifier la tenue des joueurs (short - maillot non blanc si balle blanche)
- Adaptation (et non échauffement)
 - o Placer les 2 adversaires face à face
 - o Tirage au sort de la partie
 - o 2 minutes d'échange environ
- Début de la partie
 - o Repérer le serveur de la première manche (noter le côté (D ou G))
 - o Marqueur à 0 - 0 (grands 0)
 - o Montrer le serveur et annoncer « 1^{ère} manche, untel, 0-0)
 - o Par la suite, annoncer les points du serveur en premier
 - o Inscrire le score de la 1^{ère} manche sur la feuille de marque. (si score d'un joueur inférieur à 10, noter 04 ou 08 et non 4 ou 8)
 - o Dès la fin de la manche, déclencher son chrono pour 1' - récupérer la balle dans l'aire de jeu. Les raquettes des joueurs devraient être posées sur la table.
- 2^{ème} manche
 - o remettre le marqueur à 0-0 (et 1-0 pour les sets)
 - o Si la minute est dépassée rappeler les joueurs en leur indiquant « reprise »
 - o Changement de serveur et de côté
 - o Montrer le serveur et annoncer « 2^{ème} manche, untel, 0-0)
- Si égalité 2 manches à 2
 - o Lorsqu'un joueur marque 5 points : changement de côté
- En fin de partie(s)
 - o Les joueurs viennent serrer la main de l'arbitre.
 - o Indiquer le score de la dernière manche jouée et entourer le nom du vainqueur en élimination directe.
 - o En poule, faire le classement. Si égalité, apporter la feuille au juge arbitre qui va départager les 3 joueurs au set ou point average
 - o Remettre le scoreur à blanc
 - o Ramener la feuille au juge arbitre ainsi que le matériel (balle, plaquette, crayon)
- **Important : Inscrire le score à la fin de chaque manche**

Championnat Tennis de table UGSEL

(Championnat individuel)

Poules éliminatoires

Catégorie :	Poule :	Table :
-------------	---------	---------

	NOM - Prénom	Etablissement - Ville	Cl. FFTT
A			
B			
C			

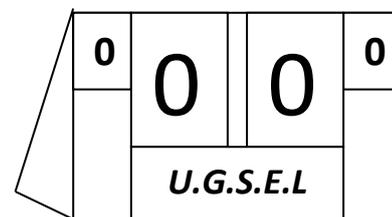
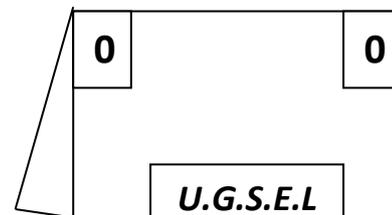
Déroulement des parties	1 ^{ère} manche	2 ^{ème} manche	3 ^{ème} manche	4 ^{ème} manche	5 ^{ème} manche	Vainqueur
A - C	/	/	/	/	/	
A - B	/	/	/	/	/	
B - C	/	/	/	/	/	

Classement final		NOM - Prénom	Etablissement - Ville
	1		
	2		
	3		

CATEGORIE :	/ de finale
-------------------	-------------------

ARBITRE :	TABLE :
-----------------	---------------

JOUEURS	RESULTATS				
	1 ^{ère} manche	2 ^{ème} manche	3 ^{ème} manche	4 ^{ème} manche	5 ^{ème} manche
_____ CONTRE _____					



Service D / G **ENTOUREZ LE NOM DU JOUEUR VAINQUEUR**

DEROULEMENT DU CHAMPIONNAT PAR EQUIPE

2 arbitres pour 2 tables (2 tables par rencontre) – ou 1 arbitre pour 2 tables (plutôt rôle de juge arbitre assistant dans ce cas)

- Prendre la plaquette numérotée + 3 balles (1 en cas de casse) + 1 crayon + la feuille de rencontre auprès du juge arbitre.
- A la table : remplir la feuille de rencontre avec les capitaines (l'identifier pour la signature de fin de match)
 - o Tirage au sort du groupe AB ou XY (jeton noir et rouge)
 - o Plier la feuille en 2 (dans le sens de la hauteur)
 - o Le joueur le mieux classé est obligatoirement dans le groupe 1 (inscription des joueurs) pour le championnat masculin et la joueuse la mieux classée obligatoirement en lettre A ou X pour le championnat féminin
- Penser à vérifier :
 - o Les maillots identiques – le short
 - o Les raquettes homologuées
- Adaptation (et non échauffement) -
 - o Placer les 2 adversaires face à face
 - o Tirage au sort de la partie
 - o 2 minutes d'échange environ – avoir son chronomètre
- Début de la partie (arbitre debout)
 - o Repérer le serveur de la première manche
 - o Marqueur à 0 – 0
 - o A la fin de la manche, déclencher le chronomètre pour la minute de pause entre les 2 sets.
- 2^{ème} manche
 - o Inscrire le score de la 1^{ère} manche sur la feuille de marque
 - o remettre le marqueur à 0-0 (et 1-0 pour les sets)
 - o Changement de serveur et de côté
- Si égalité 2 manches à 2
 - o Lorsqu'un joueur marque 5 points : changement de côté
- Suivre l'ordre des parties. Les parties se jouent dans l'ordre de la feuille de rencontre
- En fin de partie(s)
 - o Les joueurs viennent serrer la main de l'arbitre.
 - o Indiquer le score de la dernière manche jouée
 - o Faire le total des points et inscrire le résultat de la rencontre
 - o Faire signer les capitaines
 - o Si 5 points à 5 points dans le championnat masculin, apporter la feuille au juge arbitre (qui va calculer la victoire au set ou point average).
 - o Remettre le scoreur à blanc
 - o Ramener la feuille de rencontre au juge arbitre ainsi que le matériel (balles, plaquette, crayon)
- **Important : Inscrire le score à la fin de chaque manche**
- En cas de rôle de juge arbitre assistant, aider les joueurs des équipes qui arbitrent. Se tenir en dehors de l'aire de jeu pendant la rencontre. Possibilité d'arbitrer un double.

Championnat Tennis de table UGSEL

(Championnat par équipe Masculin)

Catégorie :	Niveau :	Tables : ... & ...
-------------	----------	--------------------

Avant le commencement de la rencontre, l'attribution des lettres A, B et X, Y est faite par tirage au sort. (jeton noir et rouge)
Chaque capitaine présente ensuite son équipe au juge-arbitre en désignant ses joueurs par une lettre.

Les parties ont lieu obligatoirement dans l'ordre indiqué ci-dessous :

Établissement :	Établissement :
Ville :	Ville :
Département : Territoire :	Département : Territoire :

Groupe 1 (Table ...)

Joueurs	Cl. FFTT	Joueurs	Cl. FFTT
A1 :		X1 :	
B1 :		Y1 :	

Parties	1 ^{ère} manche	2 ^{ème} manche	3 ^{ème} manche	4 ^{ème} manche	5 ^{ème} manche	A1B1	X1Y1
A1 – Y1	/	/	/	/	/		
B1 – X1	/	/	/	/	/		
A1B1 – X1Y1	/	/	/	/	/		
A1 – X1	/	/	/	/	/		
B1 – Y1	/	/	/	/	/		
TOTAL des points							

Groupe 2 (Table ...)

Joueurs	Cl. FFTT	Joueurs	Cl. FFTT
A2 :		X2 :	
B2 :		Y2 :	

Parties	1 ^{ère} manche	2 ^{ème} manche	3 ^{ème} manche	4 ^{ème} manche	5 ^{ème} manche	A2B2	X2Y2
A2 – Y2	/	/	/	/	/		
B2 – X2	/	/	/	/	/		
A2B2 – X2Y2	/	/	/	/	/		
A2 – X2	/	/	/	/	/		
B2 – Y2	/	/	/	/	/		
TOTAL des points							

Résultat final

Equipe :	bat équipe :	
par :	points à :	points
Manche average :	/	
Point average :	/	

Signatures

Cap A :
Cap X :
Arbitre :

Championnat Tennis de table UGSEL

(Championnat par équipe Féminin)

Catégorie :	Niveau :	Tables : ... & ...
-------------	----------	--------------------

Avant le commencement de la rencontre, l'attribution des lettres A, B, C et X, Y, Z est faite par tirage au sort. (jeton noir et rouge)
Chaque capitaine présente ensuite son équipe au juge-arbitre en désignant ses joueurs par une lettre.

Les parties ont lieu obligatoirement dans l'ordre indiqué ci-dessous :

Établissement :	Établissement :
Ville :	Ville :
Département : Territoire :	Département : Territoire :

Joueurs	Cl. FFTT	Joueurs	Cl. FFTT
A :		X :	
B :		Y :	
C :		Z :	

Table ...

Parties	1 ^{ère} manche	2 ^{ème} manche	3 ^{ème} manche	4 ^{ème} manche	5 ^{ème} manche	ABC	XYZ
B – X	/	/	/	/	/		
AB – XY	/	/	/	/	/		
AC – XZ	/	/	/	/	/		
C – Y	/	/	/	/	/		
B – Y	/	/	/	/	/		
TOTAL des points							

Table ...

Parties	1 ^{ère} manche	2 ^{ème} manche	3 ^{ème} manche	4 ^{ème} manche	5 ^{ème} manche	A2B2	X2Y2
A – Y	/	/	/	/	/		
C – Z	/	/	/	/	/		
B – Z	/	/	/	/	/		
A – X	/	/	/	/	/		
TOTAL des points							

Résultat final

Equipe :	bat équipe :
par :	points à : points

Signatures

Cap A :
Cap X :
Arbitre :

Attitude et gestuelle de l'arbitre

- ATTITUDE :

- Etre concentré. (surtout en promotionnel, ou les joueurs ne prennent pas le temps au service).
- Se tenir correctement. (droit)(pas de mains dans les poches)
- Parler fort
- Etre discret pendant l'échange (ne pas trop tourner la tête)
- Si on fait une erreur, la corriger.
- Ne pas vouloir jouer au shérif !
- Prendre soin du matériel (tourner les scoreurs avec délicatesse)
- Les cartons jaunes et rouges (si il y en a) sont donnés par le juge-arbitre

- GESTUELLE DE L'ARBITRE :



Arrêt du jeu (serveur non prêt, 2 balles dans l'aire de jeu...)



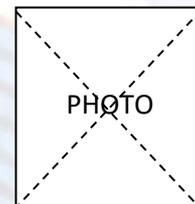
indication spatiale (balle à remettre – ayant touché le filet au service) (balle ayant touché le bord supérieur de la table)



Camp du serveur



Point marqué (élever la main du côté du joueur ou de la paire ayant marqué le point)



FICHE D'ÉVALUATION DU JEUNE ARBITRE

NOM – Prénom : Niveau de Classe :

N° de Licence : Catégorie :

Etablissement :

Ville :

	CRITERES	INDICATEURS	ACQUIS	NON ACQUIS
1	J'accueille les joueurs et gère le tirage au sort avec un jeton *	<ul style="list-style-type: none"> • Vérification identité des joueurs • Choix service – réception – côté 		
2	Je me tiens correctement et parle à voix haute *	<ul style="list-style-type: none"> • Etre concentré • Les joueurs m'entendent 		
3	J'annonce le score correctement	<ul style="list-style-type: none"> • Score du serveur en premier 		
4	J'utilise les bons termes	<ul style="list-style-type: none"> • 2 minutes d'adaptation • Balle à remettre • Manche / Partie 		
5	Je connais les règles en simple *	<ul style="list-style-type: none"> • Service réglementaire • Balle et arrêt du point en cas de gênes • Changement de côté lors de la manche décisive 		
6	Je remplis la feuille de score correctement *	<ul style="list-style-type: none"> • Score attribué au bon joueur • Vainqueur entouré (simple) • Signatures des capitaines (par équipe) 		
7	Je dirige la partie sans me laisser influencer	<ul style="list-style-type: none"> • Je sais rester sur mes positions • Durée temps mort et entre les manches (1 minute) 		
8	Je gère le marqueur	<ul style="list-style-type: none"> • J'affiche le bon score (manche, score, 2 minutes d'adaptation) • Debout en double • Temps mort • Remettre à blanc le marqueur à la fin d'une rencontre 		
9	Je fais les bons gestes avec les mains *	<ul style="list-style-type: none"> • Indiquer le serveur (chaque changement de service) • Temps mort (faire un « T ») • Balle à remettre (lever la main) • Attribution de point (lever le poing) 		
10	Je connais les règles du double	<ul style="list-style-type: none"> • Rotation des joueurs • Règles du service • Rotation des joueurs lors de la manche décisive 		
* Critères à maîtriser obligatoirement pour la validation			TOTAUX	