

Formation jeunes officiels Tennis de table

Comment pourrait-on garantir l'aspect associatif de l'AS et tous les objectifs en terme éducatifs qui y sont associés, sans une attention particulière sur la prise de responsabilité notamment en tant que jeune officiel.

Lors des premiers tours individuels, les collèges de Jean Macé Lille, Franklin Lille, Théodore Monod Lesquin et Paul Eluard Cysoing se sont mis d'accord sur les règles utilisées (nouvelles règles en tennis de table) et sur les exigences en terme de connaissances sur l'activité et leur application (fait à partir des documents transmis par la direction départementale UNSS Nord et Pas de Calais).

Ce document contient les informations transmises aux élèves, les épreuves théoriques et pratiques afin de garantir des repères homogènes pour les élèves.

Informations transmises aux élèves

Logo de la fédération : FFTT

Dimensions filet : H = 15,25 cm ; L = 183 cm

Vérification avant la partie par l'arbitre :

- Alignement du filet
- Poteaux bien fixés
- Hauteur du filet
- Tension du filet
- Le marqueur à blanc

L'arbitre et son adjoint doivent veiller constamment à maintenir l'aire de jeu dans le plus propre état possible

Tenue réglementaire

- Chemisette à manches courtes
- Short ou jupe
- Chaussures de sport
- Chaussettes

Si un joueur n'est pas en tenue réglementaire : arbitre demande de changer de tenue

Raquette

Doit être montrée à l'arbitre et l'adversaire en début de partie

Elle ne peut être changée dans la partie, sauf si endommagée accidentellement

Marqueur

Il met le marqueur à 0-0 dès l'arrivée des joueurs

- Vérifie l'identité des joueurs
- Vérifie la tenue réglementaire
- Vérifie la raquette réglementaire
- Effectue le tirage au sort

-Démarré le chronomètre pour les 2' de période d'adaptation ; dès qu'elle est commencée, les joueurs ne peuvent plus recevoir de conseils

-Noter sur la feuille d'arbitrage le côté du premier service

Annonce à la fin de la période d'adaptation : Première manche (suivi du nom du serveur) 0-0

A chaque point marqué : note le point, annonce à voix haute dès qu'un point est marqué. Il indique le nombre de points du serveur suivi du nombre de points du relanceur (attention : 12-12 et non 12 égal)

Tirage au sort

Par l'arbitre ; le vainqueur du tirage au sort aura le choix initial

Le gagnant a le choix : soit du service (servir ou recevoir), soit du camp (côté de la table)

L'adversaire choisit à l'inverse soit le camp soit le service

Double : La paire qui sert désigne le premier serveur, la paire qui reçoit le premier relanceur

L'arbitre note les choix initiaux

Règlement service

La balle doit être

-sur la paume de la main libre, main à plat, doigts joints, pouce écarté

-*en arrière de la ligne de fond*

-*au dessus du niveau de la table*

La balle doit être projetée verticalement vers le haut, d'au moins 16 cm sans communiquer d'effet

La balle doit être touchée dans sa phase descendante.

La balle doit après avoir été frappée toucher le camp du serveur, passer au dessus du filet (ou le contourner) et toucher le camp du relanceur

La raquette toute entière doit se trouver au dessus du niveau de la surface de jeu

La balle doit être frappée derrière la ligne de fond du serveur

Balles à remettre :

-Au service, la balle touche le camp du serveur, le filet ou son support et retombe dans le camp du receveur

-Au service, la balle touche le camp du serveur, le filet ou son support et le relanceur (ou son partenaire) lui fait obstruction

-Le service est effectué avant que l'(es) adversaire(s) soit prêt

-Le service est interrompu par l'arbitre qui a un doute sur sa régularité

-Le serveur a été gêné par un incident hors de son contrôle

-Si une erreur a été commise dans l'ordre des services, l'arbitre doit interrompre le jeu, donner balle à remettre, continuer la manche dans l'ordre des services. Les points marqués avant la découverte de l'erreur restent acquis.

A chaque changement de service j'annonce : ex : 3-2, untel (nom du serveur)

Quand une balle arrive dans l'aire de jeu, lever la main de suite pour arrêter le jeu et remettre la balle

Particularité du double

Service en double : la balle doit toucher le demi-camp droit du serveur, passer le filet et toucher le demi-camp droit du relanceur

Service de double, exemple

A et B contre C et D

A sert premier, C premier relanceur

2 pts : A sur C..... puis C sur B..... puis B sur D.....D sur A....

Quand on a fini de servir, on donne la balle à l'adversaire qui recevait et on tourne avec son partenaire

A chaque manche on peut choisir son serveur, le relanceur est placé à l'inverse de la manche précédente.

Si il y a erreur dans l'ordre des services, on garde le score acquis et on redonne la balle au bon serveur.

Temps maximal de repos entre deux manches : 2'

Attention, points perdus pour : obstruction, déplacement de la surface de jeu (table), appui sur la surface de jeu avec la main libre, contact du joueur avec le filet ou son support pendant le jeu

Pendant un arrêt réglementaire

- Les joueurs doivent laisser leur raquette sur la surface de jeu (table)
 - Les joueurs ne sont pas autorisés à quitter l'espace de jeu
 - Aucun joueur ne peut s'entraîner sur cette table ou avec la balle
- Un joueur peut s'essuyer au changement de service

Sont sanctionnables

- Les dégâts à l'équipement (briser la balle, frapper la table...)
 - Les cris excessifs ou les propos inconvenants
 - L'envoi volontaire de la balle en dehors des limites de l'espace de jeu
- Sanctions : première fois carton jaune, 2^{ème} infraction un pt de pénalité, 3^{ème} infraction 2 pts de pénalité
4^{ème} infraction : interruption de la partie avec appel au juge-arbitre (partie perdue voir exclusion de la compétition)

Si un entraîneur conseille pendant la manche, l'arbitre avertit oralement, si l'entraîneur continue carton rouge (exclusion)

Nouvelles règles

Moy d'une partie en 5 manches de 21 pts : 45'

Moy d'une partie en 7 manches de 11 pts : 30'

Set en 11 points

Le changement de service a lieu tous les deux points

Les joueurs ont le droit de s'essuyer tous les 6 pts

(NB : La règle d'accélération est mise en application si une manche n'est pas terminée après 10')

Les joueurs ont droit à une interruption de 1' entre chaque manche

Les rencontres qui se jouaient auparavant au meilleur des 3 manches se joueront maintenant au meilleur des 5 manches (et ceux de 5, au meilleur des 7 manches)

Si les deux joueurs se retrouvent à 10-10, il faudra 2 pts d'écart pour désigner le vainqueur (comme auparavant à 20-20). Il y a dans ce cas toujours changement de service tous les points jusqu'à ce qu'il y ait deux points d'écart.

Lors de la dernière manche, les joueurs changent de camp lorsque l'un des joueurs a atteint le score de 5 (comme auparavant où l'on tournait à 10)

Feuilles de rencontres disponibles sur www.fftt.com

Questionnaire théorique possible au niveau établissement pour les élèves candidats à la formation jeunes officiels.

Nom

Prénom

Date de naissance

Etablissement

Entourer la bonne réponse

1-Si un joueur n'est pas en tenue réglementaire, l'arbitre lui demande de changer de tenue

Vrai - Faux

2-Julien remporte le tirage au sort, il peut choisir de le servir et le côté de la table

Vrai - Faux

3-Pendant l'échange, la balle touche le filet, la balle est à remettre

Vrai - Faux

4-On annonce le score du serveur en premier

Vrai - Faux

5-Au service, le joueur peut frapper la balle au-dessus de la table

Vrai - Faux

6-Un joueur crie, l'arbitre lui signale un carton jaune

Vrai - Faux

7-Le changement de service a lieu tous les 3 points

Vrai - Faux

8-Le score est de 8-8. J'annonce "8 égal"

Vrai - Faux

9-Si les joueurs se retrouvent à 10-10, il faudra deux points d'écart pour désigner le vainqueur

Vrai - Faux

10-Le respect de la propreté de l'aire de jeu est de la responsabilité de l'arbitre et de son adjoint

Vrai - Faux

11-On peut changer de raquette pendant la partie

Vrai - Faux

12-Le joueur peut jouer avec un pull

Vrai - Faux

13-Le joueur peut toucher la table avec sa main libre durant l'échange

Vrai - Faux

14-Il faut vérifier l'identité des joueurs avant le début du match

Vrai - Faux

15-Au service, je peux frapper directement la balle sans l'avoir lancée en l'air avant

Vrai - Faux

16-Au service, la balle touche le filet avant de retomber dans le camp adverse, la balle est à remettre

Vrai - Faux

17-Lors de la deuxième infraction (après un carton jaune), il y a un point de pénalité

Vrai - Faux

18-A chaque changement de serveur, j'annonce son nom après avoir annoncé le score

Vrai - Faux

19-Le service est effectué avant que le receveur soit prêt, la balle est à remettre

Vrai - Faux

20-Une balle d'une autre table arrive dans notre espace pendant que l'on joue un point, on finit le point avant de ramasser la balle.

Vrai - Faux

TOTAL de bonnes réponses :

(Reçu à partir de 15/20)

Formation jeunes officiels en tennis de table
Epreuve pratique, niveau établissement et inter-établissement

Nom de l'élève :

Prénom de l'élève :

Date de naissance :

Etablissement :

L'élève vérifie avant le match :

- Table et filet Oui - Non
- Tenue des joueurs Oui - Non
- Identité des joueurs Oui - Non
- Tirage au sort Oui - Non
- Organise les 2' d'adaptation pour les joueurs Oui - Non

Durant le match, l'élève :

- Note sur la feuille d'arbitrage le côté du premier service Oui - Non
- Annonce : « première manche, nom du premier serveur, 0 – 0 » Oui - Non
- A chaque point marqué il note le point Oui - Non
- Il annonce à voix haute tout point marqué Oui - Non
- Il annonce correctement les points (serveur en premier) Oui - Non
- Il annonce le nom du serveur après chaque changement de service Oui - Non
- Il intervient lors d'une faute ou d'une balle à remettre Oui - Non
- Il maîtrise globalement le déroulement du match Oui - Non

Après le match, l'élève :

- Remplit la fiche de poule ou transmet le résultat du match à la table du secrétariat Oui - Non

-Se renseigne sur le match suivant à arbitrer

Oui - Non

Total : / 15 (Reçu à partir de 12/15)