



**UNSS**  
UNION NATIONALE  
DU SPORT SCOLAIRE



**ASSUREUR MILITANT.**

**JE SUIS  
JEUNE OFFICIEL  
EN**

**TENNIS DE TABLE**



**Programme 2012-2016**

# PREAMBULE

Ce petit mémento doit aider l'élève du collège ou du lycée à arbitrer les rencontres sportives, en cours d'éducation physique et sportive ou dans le cadre de l'Union Nationale du Sport Scolaire le mercredi.

Devenir Jeune Officiel, c'est :

- apprendre à faire des choix et s'y tenir,
- appréhender très vite une situation,
- mesurer les conséquences de ses actes.

En choisissant cette voie, ce livret vous apporte une formation théorique. Sur le terrain, il faudra mettre en œuvre vos connaissances de façon pratique.

La réussite tiendra en un double respect :

- celui des règlements, bien sûr,
- et surtout celui des acteurs (joueurs).

C'est à vous qu'il appartient de mettre en place des conditions optimales pour permettre la meilleure réalisation possible.

Ce petit livret vous donne quelques informations et rappels, mais n'a pas la prétention d'être complet.

N'oubliez pas que les règlements évoluent ; ce qui est vrai aujourd'hui ne le sera pas forcément demain.

Informez vous, faites une remise à niveau régulièrement.

# **SOMMAIRE**

## **LE JEUNE OFFICIEL**

- 1.S'ENGAGE A REMPLIR SON ROLE**
- 2.DOIT CONNAITRE LES REGLES DE L'ACTIVITE**
- 3.S'INVESTIT DANS LES DIFFERENTS ROLES ET ACTIONS LORS D'UNE MANIFESTATION**
- 4.DOIT RESPECTER LES CODES DE SA FONCTION**
- 5.DOIT VERIFIER SES CONNAISSANCES**
- 6.ASSURE LE SUIVI DE SA FORMATION**
- 7.PEUT PARFAIRE SA FORMATION EN CONSULTANT DES DOCUMENTS COMPLEMENTAIRES**

# 1 LE JEUNE OFFICIEL S'ENGAGE A REMPLIR SON ROLE

- Le sport, c'est d'abord la confrontation ; c'est aussi le plaisir d'une rencontre, la joie d'être ensemble ; c'est enfin le respect des règles et de celui qui les fait appliquer.

Le jeune officiel se doit de remplir au mieux sa mission en respectant les termes du serment du jeune officiel :

*« Au nom de tous les juges et officiels, je promets que nous remplirons nos fonctions en toute impartialité, en respectant et en suivant les règles qui les régissent, dans un esprit de sportivité ».*

-

A cet effet, le jeune officiel doit :

- connaître le règlement de l'activité
- être sensible à l'esprit du jeu
- être objectif et impartial
- permettre le déroulement de la rencontre dans le respect de l'équité sportive.

- Pour mieux remplir son rôle, il est important que le jeune officiel soit en possession de l'ensemble des documents nécessaires ( licence UNSS, carte de jeune officiel, règlement de l'activité, passeport MAIF,...) et du matériel indispensable pour remplir sa fonction.( jeton/pige/stylo/ chronomètre/ cartons : 2 blancs, 3jaunes, 1 rouge)

## 2 LE JEUNE OFFICIEL DOIT CONNAITRE LES REGLES DE L'ACTIVITE

### 1. CHOIX INITIAL

Dès que les joueurs arrivent à la table, on effectue le **tirage au sort**, un joueur choisit la couleur du jeton, on le lance, le gagnant du tirage a 3 choix :

1er choix → je sers donc	→ il relance et	→ il peut choisir le côté
2è choix → je relance donc	→ il sert et	→ il peut choisir le côté
3è choix → je prends le côté	→ il est de l'autre côté	→ il peut soit SERVIR soit RELANCER

### 2. PERIODE D'ADAPTATION

Après le tirage, on annonce aux 2 joueurs en tenue qu'ils ont **2 minutes d'adaptation**.

Lorsque les deux minutes sont commencées, la partie débute, il n'y a plus de conseil de l'entraîneur.

On annonce ensuite : « 1ère manche « un tel » 0/0 ».

Pendant la partie, j'annonce à voix haute le score du serveur en premier dès que le point est marqué.

En fin de manche on affiche le 11<sup>ème</sup> point sur le marqueur et on annonce le score des deux joueurs et le nom du vainqueur de la manche.

### 3. ORDRE DU SERVICE

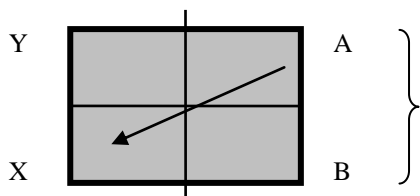
Il y a changement de service tous les 2 points.

La manche est gagnée lorsqu'il y a 11 points avec 2 points d'écart. Il faut gagner 3 manches pour remporter une partie.

**Si on est à 10/10, il y a changement de service à tous les points jusqu'à ce qu'il y ait 2 points d'écart. A la manche décisive (la belle), dès qu'un joueur ou une paire arrive à 5 points, les joueurs changent de côté.**

**S'il y a erreur dans l'ordre du service, on arrête le jeu, on garde le score acquis, et on redonne la balle au joueur qui aurait dû servir.**

3.1 En simple, le premier serveur désigné après le tirage au sort sert au début des 1<sup>ère</sup>, 3<sup>ème</sup> et 5<sup>ème</sup> manches. Le relanceur du début de 1<sup>ère</sup> manche sert en premier à la 2<sup>ème</sup> et 4<sup>ème</sup> manche.



A servait sur X

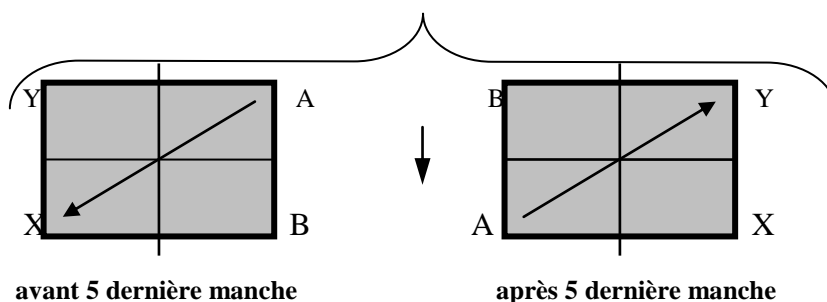
X servira sur B qui a pris la place de A

3.2. **En double**, on sert toujours de la droite et en diagonale dans le demi-camp droit du relanceur. (Pour se souvenir comment on tourne après le changement de service : celui qui a fini de servir, *donne* la balle à l'adversaire qui la recevait, et *tourne* avec son partenaire).

Dans la dernière manche possible (la « belle »), lorsqu'une équipe a marqué 5 points, les équipes changent de côté, **on change** l'ordre des relanceurs, **mais** pas celui des serveurs

Exemple dans la dernière manche :

A qui sert sur X, après 5, va servir sur Y



### TRES IMPORTANT EN DOUBLE :

- A chaque manche, la paire qui sert a le choix du serveur. L'ordre du relanceur est déterminé par le choix effectué lors du tirage au sort. Le serveur et le relanceur du début de la 1<sup>ère</sup> manche restent liés, de même que le partenaire du serveur et le partenaire du relanceur. Il y a donc deux choix possibles au début de chaque manche.

- L'arbitrage se fait **debout** pour bien observer le service (par rapport à la ligne centrale de la table).
- S'il y a une erreur dans l'ordre du service, l'arbitre ne change pas le score, mais il redonne la balle au bon serveur (idem en simple)

## 4. LE SERVICE

Il faut respecter les différents points suivants :

- \* Balle immobile dans la paume de main, main à plat, pouce écarté (pour éviter les effets de la balle).
- \* La balle est visible de l'arbitre et du joueur, à tout moment dès le début de l'exécution du service.
- \* La balle au-dessus du niveau de la table et en arrière de la ligne de fond.
- \* Lancer la balle verticalement (vers le haut).
- \* Lever la balle de 16 centimètres au minimum (environ la hauteur du filet).
- \* Toucher la balle dans sa phase descendante.
- \* Balle jamais cachée au relanceur par n'importe quelle partie du corps ou de la tenue du joueur.
- \* Dès que la balle est lancée, le bras libre du serveur doit être retiré de la zone entre le corps du serveur et le filet.

On peut taper du pied au service .

### 4.1. *Sanctions au service*

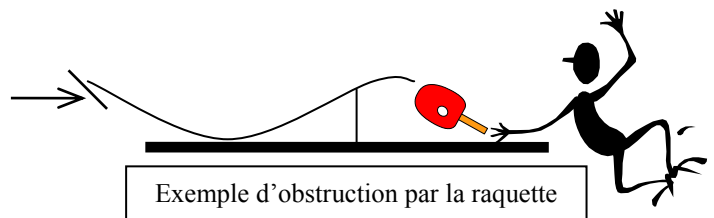
- Si le joueur ne respecte pas les points ci-dessus, l'arbitre arrête le jeu et donne le point à son adversaire car le serveur qui n'a pas respecté le règlement du service a perdu le point ; il n'y a aucun doute.
- S'il y a doute de la part de l'arbitre (avec ou sans adjoint), il arrête le jeu et signale le doute au joueur : Si celui-ci continue à ne pas servir réglementairement de façon bien nette, il perd le point comme pour le cas précédent. L'arbitre ne peut avoir qu'une seule fois un doute pour chaque joueur au cours de la partie.

### 4.2. *Balles à remettre au service*

- \* Si la balle a touché le filet tout en ayant rebondi sur chaque demi-table.



- \* s'il y a obstruction, au-dessus de la table, après que la balle ait touché le filet. (Obstruction = arrêt de la balle par la tête, le corps ou la raquette avant que la balle touche la table)



## 5. LE JEU

Il doit être continu (pas de perte de temps volontaire).

Le score est annoncé par l'arbitre dès que le point est marqué.

### 5.1. *Arrêts autorisés :*

- \* Au changement de service, tous les 6 points pour s'essuyer, (par contre la crampe due à une mauvaise condition physique n'entraîne pas d'arrêt).
- \* Par équipes, il y a 5 minutes de repos entre deux parties.
- \* En cas de blessure, on va voir le juge arbitre qui peut accorder jusqu'à 10 minutes de repos au maximum, si il y a saignement, faire effacer toute trace de sang avant la reprise du jeu.
- \* En cas de panne de lumière.
- \* Le temps mort (carton blanc). La gestuelle est un **T avec les mains**, demandé par le joueur ou l'entraîneur. Tout temps mort demandé par le capitaine de l'équipe est considéré comme pris (même si le joueur refuse). Un seul temps mort par joueur ou par paire (1 fois, **1 minute** maxi par partie). Pendant ce temps mort, on peut boire, être conseillé. Si le demandeur revient à la table avant la fin de la minute, l'autre joueur doit également revenir à la table. Si les deux joueurs demandent un temps mort en même temps, il y a 1 minute d'arrêt au maximum.

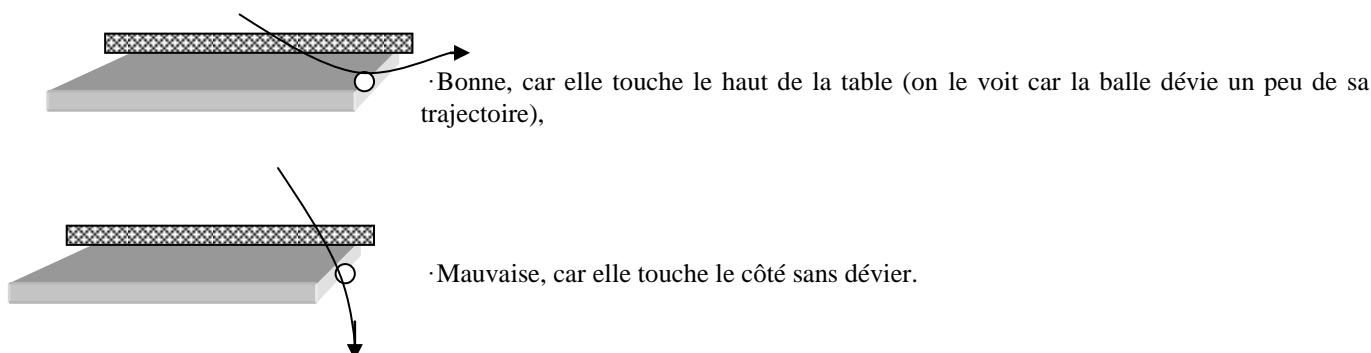
Si il y a désaccord entre le joueur et le coach,, la décision du joueur prime sur celle du coach en compétition individuelle. Par contre, pour toute compétition par équipes, c'est le contraire ; la décision du coach prime sur celle du joueur.

Après une interruption de jeu, il faut annoncer à nouveau la marque.

### 5.2. Balles à remettre en jeu :

- Si 2 balles se trouvent dans l'aire de jeu.
- Si la balle casse, on la change et on refait un échange non comptabilisé.
- Si la raquette casse involontairement au cours d'un échange, ou si le revêtement est abîmé après avoir heurté un coin de table, le joueur peut changer de raquette (sans sortir de l'aire de jeu).
- Lorsqu'un bruit très fort retentit dans la salle, lors d'un flash, si le filet casse ou que les séparations tombent etc.

### 5.3. Balles qui touchent le bord de table :



## 6. LA TENUE

- \* La tenue exigée comporte un short et une chemisette à manches courtes ou sans manches (identiques pour les équipes), ainsi qu'une paire de chaussures de sport.
- \* Si la balle est blanche, la tenue doit être de couleur. Si elle est orange, elle doit être d'une autre couleur que l'orange (le blanc est alors autorisé).

## 7. POINTS PERDUS

- \* Quand la balle ne touche pas le ½ camp adverse,
- \* Quand il y a obstruction sur la surface du jeu, (sur la table)
- \* Quand il se produit des cris ou paroles de la part d'un joueur pendant l'échange,
- \* Si on pose la main libre sur la table (celle qui ne tient pas la raquette),
- \* Si on déplace la table,
- \* Si on touche le filet,
- \* Si la balle est envoyée par la raquette seule (lâchée), car pour marquer un point, il faut avoir la raquette tenue en main.

### 7.1 Problèmes de comportement des joueurs

- \* En cas de comportement antisportif (coup de pied, coup de raquette sur la table ou une séparation, langage ou cri excessif) : on donne **un carton jaune avec avertissement oral**, s'il continue, on lui donne un carton jaune + rouge avec une pénalité d'1 point, s'il continue, un deuxième carton jaune + rouge avec pénalité de 2 points (on met deux points à l'adversaire) ; s'il persiste, on le signale au juge arbitre qui lui attribue un carton rouge avec **PARTIE** perdue ou exclusion du joueur de la compétition.

#### \* *Récapitulatif :*

- 1ère faute = carton jaune
- 2ème faute = carton jaune + carton rouge = 1 point perdu (mis à l'adversaire)
- 3ème faute = carton jaune + carton rouge = 2 points perdus (mis à l'adversaire)
- 4ème faute = l'arbitre va voir le juge arbitre qui donne partie perdue ou exclusion du joueur.

**Si la manche (un set) dure plus de 10 minutes de jeu effectif, on applique la règle d'accélération, sauf si 18 points ont déjà été marqués.**

**La règle est la suivante :**

**On sert alors chacun son tour: un autre arbitre « compteur de renvoi » compte « 1, 2 , 3,...13 », et si le relanceur remet 13 fois la balle bonne sur la table, il gagne le point.**

## CONSEIL DES ENTRAINEURS

Il est **INTERDIT** pendant les manches de donner des conseils au joueur ou de faire des signes :

- \* si l'entraîneur conseille pendant la manche, on l'avertit oralement, et on met un carton jaune
- \* si l'entraîneur continue, on sort un carton rouge et on lui demande, de quitter la salle, donc :

**CARTON ROUGE → EXCLUSION DE L'ENTRAINEUR.  
(qui ne peut être remplacé par personne)**

## **CAS PARTICULIER DU CHAMPIONNAT PAR EQUIPES**

- Si un carton jaune est attribué à une des personnes sur le banc (coach ou joueur), il compte pour tout le banc. Par la suite le carton rouge sera nominatif.

## **CAS PARTICULIER DU CRITERIUM FEDERAL (INDIVIDUEL)**

- Le coach ne peut être qu'une personne désignée à l'avance.

### **LEXIQUE : ON DIT**

- \* balle à remettre (et non NET OU LET)
- \* relanceur et serveur,
- \* 1/2 camp serveur, 1/2 camp relanceur (dans le double)
- \* avertissement oral -----> carton jaune,
- \* 1 point perdu -----> carton jaune + carton rouge,
- \* 2 points perdus -----> 2ème carton jaune + carton rouge,
- \* une partie (et non match), se déroule en plusieurs manches (et non sets),
- \* une partie se déroule au meilleur des 5 manches (pour gagner il faut remporter 3 manches).
- \* période d'adaptation de 2 minutes (et non d'échauffement).

## **DEPARTAGE**

Le classement dans une poule est établi dans l'ordre décroissant du nombre de victoires.

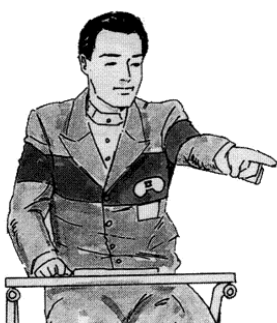
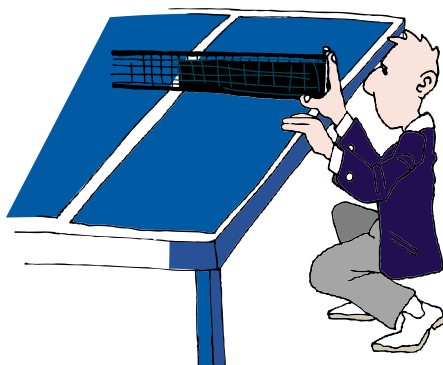
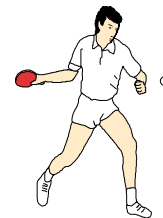
Si deux ou plusieurs équipes sont à égalité de victoires, il est établi un nouveau classement de ces équipes portant sur les rencontres disputées entre elles.

Chaque fois qu'une ou plusieurs équipes ne peuvent pas être classées, il convient de recommencer la procédure du départage, décrite ci-après, pour celles restant encore à égalité :

- a) si l'égalité persiste, en faisant le quotient des points-parties (nombre de parties) gagnés par les points-parties perdus pour ces mêmes rencontres ;
- b) si l'égalité persiste, en faisant le quotient des manches gagnées par les manches perdues pour ces mêmes rencontres ;
- c) si l'égalité persiste, en faisant le quotient de points-jeu gagnés par les points-jeu perdus pour ces mêmes rencontres ;
- d) si l'égalité persiste, l'avantage est donné à l'équipe dont le joueur figurant sur la feuille de rencontre est le plus jeune.



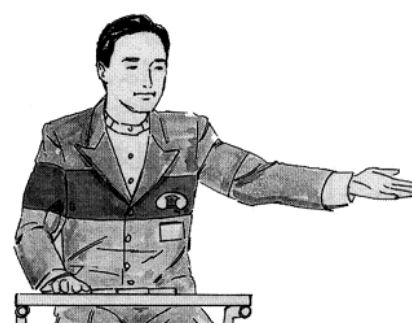
# La gestuelle de l'arbitre



**Balle ayant touché le bord supérieur de la table**  
Main levée avec le doigt montrant le côté de la table



**Balle à remettre**  
Main levée au dessus de la tête.  
Ex : 2 balles dans l'aire de jeu



**Camp du serveur**  
Main tendue sur le côté du serveur.



**Point**  
Lorsqu'un point a été marqué, il peut élever à hauteur d'épaule la main la plus proche du joueur ou de la paire qui a marqué le point.

## LA CONDUITE D'UNE PARTIE

**1** - L'arbitre annonce le score dès que la balle cesse d'être en jeu à la fin d'un échange ou aussitôt qu'il peut le faire par la suite.

**1.1** - Lors de l'annonce du score durant une manche, l'arbitre annonce d'abord le nombre de points marqués par le joueur ou par la paire qui doit servir lors de l'échange suivant, et ensuite le nombre de points marqués par les joueurs ou par la paire adverse.

**1.2** - Au début d'une partie, ainsi qu'au moment où doit s'effectuer un changement de serveur, l'arbitre doit pointer la main vers le prochain serveur et peut également faire suivre l'annonce du score par le nom de ce serveur.

**1.3** - A la fin de chaque manche, l'arbitre annonce le nom du joueur ou de la paire gagnante, et ensuite le nombre de points marqués par le joueur ou par la paire gagnante suivi du nombre de points marqués par le joueur ou par la paire perdante.

**2** - Pour indiquer ses décisions, l'arbitre peut, en plus de l'annonce du score, utiliser des signaux gestuels.

**2.1** - Lorsqu'un point a été marqué, il peut élever à hauteur d'épaule la main la plus proche du joueur ou de la paire qui a marqué le point.

**2.2** - Quand, pour une raison quelconque, l'échange est à rejouer, il doit lever la main au dessus de la tête pour indiquer que l'échange est terminé.

**3** - Le score et, quand la règle d'accélération est en application, le nombre de coups, doivent être annoncés dans une langue acceptable pour les deux joueurs ou les deux paires, ainsi que pour l'arbitre, ou en anglais.

**4** - Le score doit être affiché sur des marqueurs mécaniques ou électriques de manière à être clairement visible des joueurs ainsi que des spectateurs.

**5** - Lorsqu'un joueur reçoit un avertissement formel pour comportement inconvenant, un signe distinctif de couleur jaune est placé sur ou près du marqueur, du côté du score du joueur en question.

**6** - Quand la balle touche le côté de la table, l'arbitre ou l'arbitre adjoint peut pointer du doigt le côté de la table lui faisant face

## Exemple d'une feuille de partie

<b>EPREUVE : CHAMPIONNAT U.N.S.S.</b>					
<b>TABLEAU :</b>					
ARBITRE : .....			Table N° 10		
EQUIPES					
Premier service : Gauche - Droite			○		
Heure de début	8 h 30	8 h 40	8 h 53	9 h 11	9 h 21
Nom/ Dossard	<b>RESULTATS DES MANCHES</b>				
	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
N° dossard : 13	○ 11	12	○ 15	08	○ 11
N° dossard : 18	09	○ 14	13	○ 11	06
LAGNE FROT			Signature de l'arbitre		
En face du nom de chaque joueur ou équipe, inscrivez lisiblement les points obtenus dans chacune des manches					
Aussitôt la partie terminée, cette fiche et la balle sont à remettre au juge arbitre.					

Bien écrire votre nom

Entourer le gagnant de chaque manche

Entourer le nom du gagnant

Vérifier le N° de dossard

Vérifier le N° de la table

Le 1<sup>er</sup> serveur est sur votre droite, donc vous barrez gauche et entourez droite

A chaque manche, bien noter l'heure de début

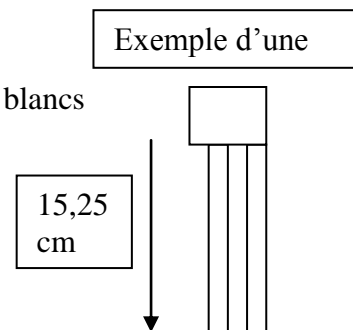
Ne jamais oublier de signer

Le plus vite possible

### 3 LE JEUNE OFFICIEL S'INVESTIT DANS LES DIFFERENTS ROLES ET ACTIONS LORS D'UNE MANIFESTATION

\* Je vais voir le *Directeur des Arbitres* qui me remet :

- un jeton
- trois cartons jaunes + un carton rouge + deux cartons blancs
- un chronomètre
- une balle
- la plaquette avec la fiche de partie et le crayon
- une pige



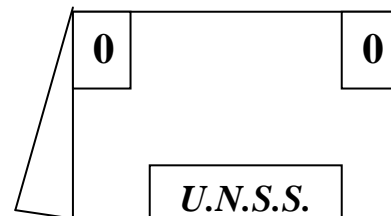
\* Je vais à ma table *5 minutes* avant le début du tour.

\* Je vérifie en entrant dans l'aire de jeu :

- si les séparations sont bien mises
- si le filet est tendu et à la bonne hauteur (grâce à ma pige)
- si le marqueur est complet et je le laisse sans chiffres.

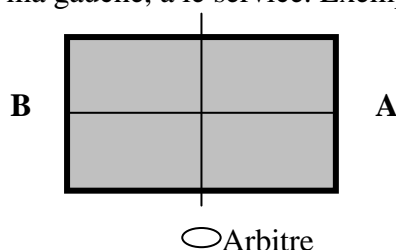
\* Dès que les deux joueurs entrent dans l'aire de jeu *je regarde* :

- s'ils sont en *tenue* (pas de survêtements)
- leur numéro de *dossard* avec leur nom correspondant (sur la fiche de partie)
- leur *raquette* (les revêtements doivent être noir et rouge et ne doivent ni dépasser du bois, ni être trop petits et doivent être marqués du sigle *ITTF* (agrément)).
- je mets alors *les 2 petits zéros des manches du marqueur* (seulement ceux-là).



\* J'effectue le tirage au sort du côté de la table où j'officie et :

- j'inscris sur ma fiche le joueur qui servira en premier en entourant celui qui, situé sur ma droite ou ma gauche, a le service. Exemple :



Si A sert, j'entoure droite car A est à la droite de l'arbitre.

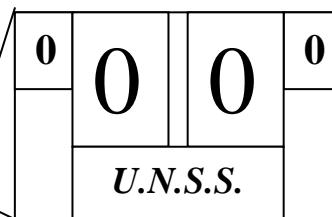
\* J'annonce aux joueurs qu'ils ont *2 minutes d'adaptation* et

- je déclenche mon chronomètre,
- j'affiche les zéros manche (si j'ai oublié de le faire à l'arrivée des joueurs)

\* Au bout des 2 minutes, *début de la partie* :

- Je note l'heure du départ,
- J'annonce : « 1ère manche, nom du serveur, O/O »
- Je mets les *2 gros zéros des points (en +)*.
- A chaque point j'annonce toujours le score du serveur en premier

\* Après la 1ère manche :



\* Après avoir annoncé le vainqueur de la manche, je vérifie que les joueurs posent leur raquette (« délicatement ») sur la table, je déclenche le chronomètre pour 1 minute, je récupère la balle, je note le score sur ma fiche de partie, je prépare le marqueur pour la manche suivante (seules les manches doivent apparaître), je rappelle les joueurs à la fin de la minute.

\* Je ne mets les « 2 gros zéros » que lorsque j'annonce : 2<sup>ème</sup> manche, « un tel », 0-0.

\* S'il y a **manche décisive (la belle)** :

Dès qu'il y a 5 points, **les joueurs tournent**, je change le score du marqueur (**sans le tourner**) et je demande aux joueurs d'attendre que je sois prêt au cas où ces derniers reprendraient le jeu avant le nouvel affichage.

\* **Après la 3<sup>ème</sup> manche gagnée**

\* **La partie est finie,**

1/ Je serre la main des joueurs qui viennent vers moi.

2/ Sur ma fiche de partie je note le score, je signe, j'entoure le nom du vainqueur, je vérifie le tout.

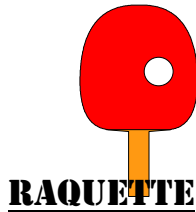
3/ J'enlève tous les chiffres du marqueur.

4/ Je ramène **tout au juge arbitre le plus vite possible.**

## CONSIGNES :

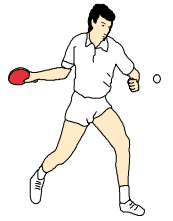
- Quand une balle arrive dans l'aire de jeu, lever la main au dessus de la tête de suite pour arrêter le jeu et remettre la balle.
- On annonce le score à **haute voix** clairement **dès que le point est fini.**
- A chaque changement de service, on annonce le score du serveur en premier, en tendant le bras vers le serveur.
- On met toujours le 11<sup>ème</sup> point, et on remet le marqueur sans chiffres en quittant l'aire de jeu.
- Se servir correctement des **cartons**. Le carton jaune avertit et permet d'empêcher les fautes graves.
- S'il y a un **gros problème** de comportement de la part du joueur (agression par exemple), on va **directement** voir le juge arbitre sans passer par tous les cartons.





**RAQUETTE**

## POUR EN SAVOIR PLUS...



- Elle est vérifiée par l'arbitre avant la partie. Les revêtements ne doivent pas :
  - dépasser du bois. (L'arbitre fait couper les revêtements)
  - ni être trop courts et laisser voir le bois (l'arbitre lui demande de changer de raquette, si le joueur ne peut pas, il va voir avec l'arbitre, le juge-arbitre).
- Elle doit avoir **obligatoirement un côté rouge un côté noir.**
- Elle doit être agréée **I.T.T.F.** (Fédération Internationale). Lors de la vérification, si la raquette n'est pas agréée, l'arbitre va voir le juge-arbitre qui, lui seul, décidera.
- Le joueur ne peut pas changer de raquette sauf bris accidentel.
  - \* Si le joueur brise volontairement sa raquette, il ne peut pas la changer
- Entre les manches, il la laisse sur la table.
- Le joueur peut changer la raquette de main pendant l'échange.

### **LE FILET**

- Sa hauteur est de 15, 25 cm
- Le joueur n'a pas le droit de le toucher dans le jeu (avec sa raquette ou son corps).
  - \* Les montants (et leurs supports) font partie intégrante du filet.

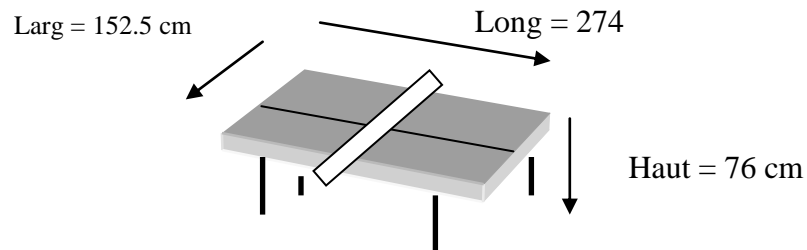
### **LA TENUE**

- \* Le survêtement, le jean, la casquette sont interdits.
- \* Publicité tricolore interdite. Publicité pour cigarette et alcool interdite.
- Le joueur qui entre dans l'aire de jeu doit être obligatoirement en tenue réglementaire.
- La serviette se pose dans les paniers à côté de l'arbitre, et on peut s'essuyer tous les 6 points, c'est-à-dire quand le total des points est égal à 6, 12, 18, 24 etc, et non pas à chaque changement de service.
- La bouteille d'eau est interdite dans l'aire de jeu, elle est derrière les séparations et on ne peut boire uniquement qu'entre chaque manche ou au temps mort.

## **LA BALLE**

Elle pèse 2,7 g Elle peut être blanche ou orange (avec une tenue d'une autre couleur) et son diamètre est de 40 mm

## **LA TABLE**

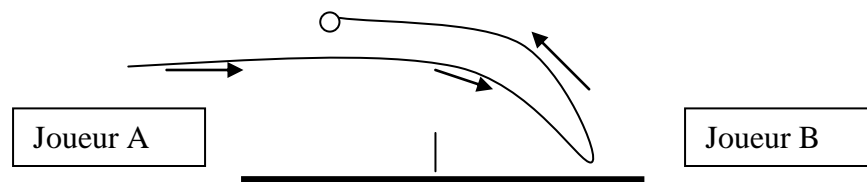


## **LE CHRONOMÈTRE**

- Il sert à afficher le temps de « jeu effectif », c'est-à-dire le temps réel où la balle est en jeu, pour cela l'arbitre arrête le chronomètre dans les cas suivants : la balle qui sort de l'aire de jeu, les arrêts autorisés pour s'essuyer lors du changement de service et à la manche décisive (la belle) quand on tourne à 5.
- Lorsque le chronomètre affiche 10 minutes, et que 18 points (total des points des deux joueurs) n'ont pas encore été marqués, l'arbitre annonce « halte » et met en application la règle d'accélération. Un autre arbitre (un compteur de renvoi) vient dans l'aire de jeu et compte 1, 2, 3,..... 13 chaque fois que le relanceur touche la balle. Si le 13<sup>ème</sup> renvoi est correct, il y a point pour celui-ci.
- Le chronomètre sert aussi à contrôler les 2 minutes d'adaptation avant la 1<sup>ère</sup> manche, la minute de repos autorisée entre les manches ou pendant les temps morts, les 10 minutes maximum en cas de blessure d'un joueur (qui ne peuvent être accordées que par le juge-arbitre) ainsi que les 5 minutes de repos en compétition par équipes, entre deux parties à la suite pour le même joueur.

## **LE JEU**

- La balle « rétro » qui revient dans le camp du joueur A, sans que le joueur B ne puisse la toucher (car il y a de l'effet dans la balle), est autorisée. Dans l'exemple qui suit, si B ne renvoie pas la balle A marque le point.



\* La balle peut contourner le filet sans passer par-dessus celui-ci.

\* L'arbitre annonce le score dès que le point est marqué (ne pas attendre les

applaudissements). S'il y a interruption de jeu, l'arbitre annonce à nouveau le score.

- Quand il y a un problème de décision sur un point: l'arbitre peut revenir sur sa décision uniquement si les deux joueurs sont d'accord, et rectifier le score.

## **LES SERVICES**

- **La balle doit être visible pendant toute l'exécution du service pour le relanceur.**

**(Il n'y a plus de camouflage possible avec le corps ou le bras libre).**

Balle jamais cachée au relanceur par n'importe quelle partie du corps ou de la tenue du joueur.

Dès que la balle est lancée, le bras libre du serveur doit être retiré de la zone entre le corps du serveur et le filet

## **DIVERS**

- Le jeu en double

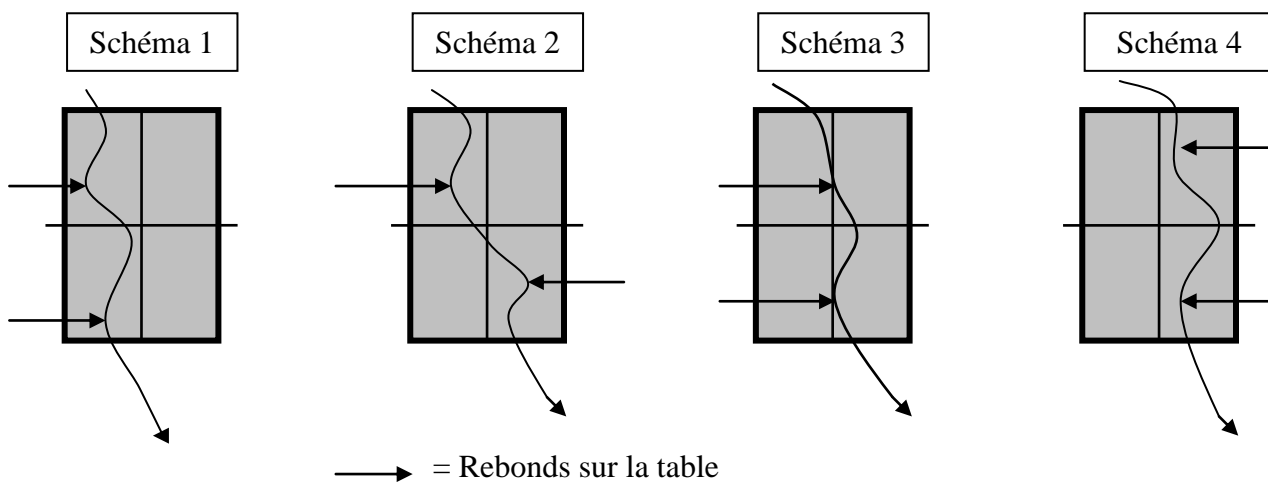
- Il n'y a pas de gêne entre les joueurs d'un même double.

- Si au service la balle touche le filet et retombe du mauvais côté, le service est faux. (Schéma 1)

- Si au service la balle touche le filet et retombe du bon côté, le service est à refaire. (Schéma 2)

- Lorsqu'au service la balle tombe sur la ligne (au milieu de la table) le service est bon. (Schéma 3)

- Lorsqu'au service la balle tombe dans le mauvais ½ camp, le service est faux. (Schéma 4)



- Conseils:

- Les entraîneurs ou “ coaches ”, ne peuvent donner de conseils qu'entre les manches, ou pendant le temps mort, si le coach conseille son joueur pendant la manche, l'arbitre lui donne

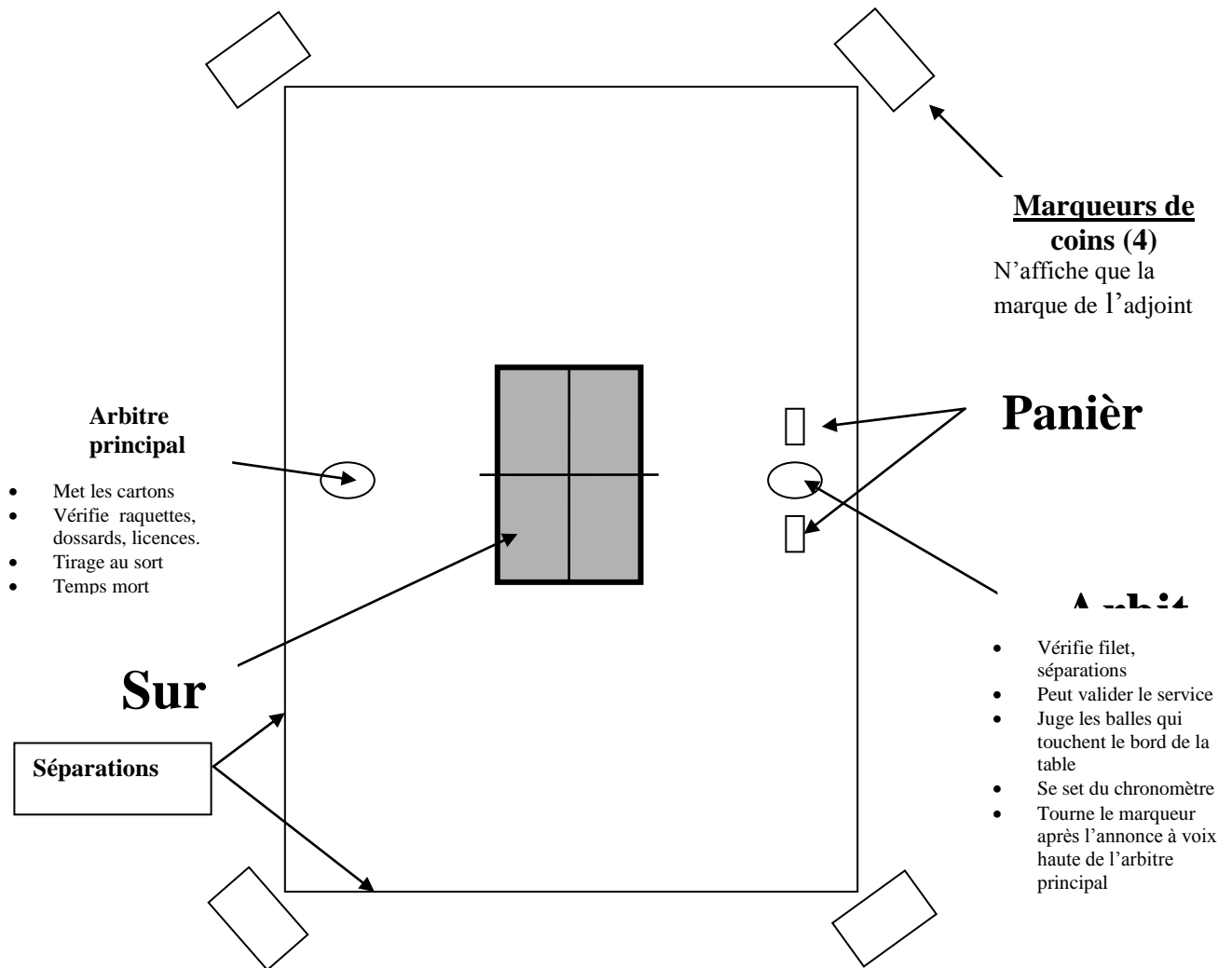
\* pour la première fois 1 carton jaune (avertissement)

\* pour la deuxième fois 1 carton rouge et exclusion du coach et non du joueur).

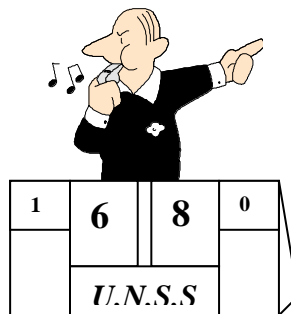
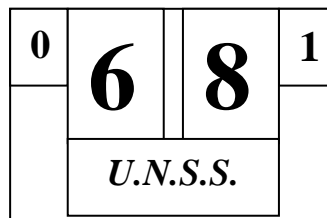
- Si le coach est exclu, il n'y a pas de remplacement possible.

- en compétition individuelle, une seule personne désignée à l'avance peut « coacher » le joueur.

# LEXIQUE



- Le marqueur permet de compter les points en affichant le score.





## Les 8 étapes du Jeune officiel en tennis de table

**Étape 1 :** Prendre le chronomètre, la pige, deux cartons blancs, trois jaunes et un carton rouge, un stylo, un jeton, deux balles, la feuille de rencontre, les cinq feuilles de parties et la tablette indiquant le numéro de table.

**Étape 2 :** Se rendre dans l'aire de jeu et demander à toute personne s'y trouvant d'en sortir.

### **Étape 3 :**

**Arbitre adjoint :** Vérifier que le marqueur est « à blanc » (pas de chiffres), que les séparations sont alignées, que le filet est bien tendu et à la bonne hauteur. Mettre en place le nom des deux équipes sur les séparations.

**Arbitre :** Appeler les joueurs de la première partie, vérifier l'identité, les dossards, les tenues, les raquettes

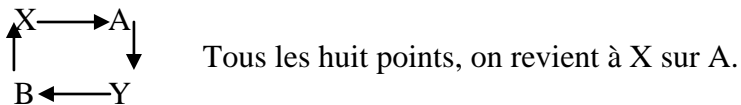
### **Étape 4 :**

**Arbitre :** Tirage au sort : demander quel joueur veut choisir la couleur du jeton, aller vers celui qui gagne le tirage et demander service, relance ou côté, puis aller vers l'autre joueur et proposer le choix restant.

**Arbitre adjoint :** Aller s'asseoir et afficher les « 0-0 » des manches sur le marqueur, à l'arrivée des joueurs dans l'aire de jeu.

### **Étape 5 :**

**Arbitre :** Aller à sa place, annoncer « début de la période d'adaptation » en donnant la balle. Noter sur sa fiche de partie de quel côté se trouve le serveur (droite ou gauche), qui sert et sur qui (en double) au début de la première manche (entourer le serveur). En double, faire « le carré » au dos de la fiche.



**Arbitre adjoint :** Déclencher le chrono des 2 minutes. A partir de ce moment, plus aucun conseil n'est possible pour les joueurs. L'arbitre adjoint surveille son chrono et les bancs.

### **Étape 6 :**

**Arbitre :** Annoncer « fin de la période d'adaptation », « première manche », « un tel », « 0 à 0 », (tendre le bras vers le serveur, se mettre debout en double).

**Arbitre adjoint :** Annoncer la fin des 2 minutes en levant le bras pour prévenir son arbitre. Quand l'arbitre annonce « 0 à 0 », afficher les points 0 à 0.

### **Étape 7 :**

**Arbitre :** Annoncer à haute voix les scores (dès que le point est marqué) en commençant par celui du serveur (s'il y a un problème au niveau du score, il faut tout de suite stopper la rencontre le temps d'actualiser le score. **Ne pas laisser filer les points afin de ne pas être totalement perdu**). Montrer le serveur avec le bras à chaque changement de service uniquement.

**Arbitre adjoint :** Proposer le point marqué en le levant sur le marqueur. Il a toujours les deux mains sous les points, prêt à les afficher.

## **Etape 8 :**

**Arbitre** : Annoncer la fin des manches et de la rencontre clairement (exemple : 11/09 « un tel », vainqueur 1<sup>ère</sup> manche). Noter les scores sur la fiche de partie et de rencontre. Annoncer « 0 à 0 » au début de chaque manche en nommant le serveur (et le relanceur en double). Veiller à ce que les joueurs laissent leur raquette sur la table à la fin de chaque manche et à chaque temps mort. Serrer la main des joueurs à la fin de chaque rencontre. A la fin de toutes les rencontres, les capitaines doivent signer la feuille ainsi que l'arbitre. Veiller à apporter rapidement la feuille de rencontre par équipe complétée avec les 5 fiches de rencontres individuelles au juge arbitre. Tout le petit matériel, notamment les feuilles des équipes sur les séparations, sont à donner au responsable du matériel.

**Arbitre adjoint** : Prendre la balle à chaque fin de manche, fin de partie, et début de temps mort et la donner à l'arbitre. Laisser 30 secondes le score sur le marqueur et afficher ensuite les manches. Déclencher le chrono de 1 minute de temps mort. Ranger tout le matériel à la fin de chaque rencontre. Afficher l'évolution des scores opposant les deux équipes sur les séparations.

## **Moments particuliers :**

### **A) Temps mort :**

**Arbitre** : Montrer le carton blanc en direction du joueur qui le demande. Noter le temps mort sur la fiche de rencontre. Un temps mort par partie (par joueur ou par paire). C'est l'arbitre qui rappelle les joueurs à la fin du temps mort signalé par l'arbitre adjoint.

**Arbitre adjoint** : Poser le carton blanc sur la demi table du joueur qui demande le temps mort. Déclencher le chrono d'une minute maxi. Récupérer la balle et la donner à l'arbitre. (Retour rapide des joueurs à la table à la fin de la minute où dès que le joueur qui a demandé le temps mort revient. Annoncer la fin de la minute en levant le bras vers l'arbitre. Récupérer le carton et le poser sur le marqueur (du côté de celui qui l'a demandé). Pendant tout ce temps rester debout.

### **B) Les cartons :**

- a) Le banc : Si une faute est commise par un joueur ou le professeur sur le banc (conseil frauduleux, énervement ...), c'est tout le banc qui reçoit un carton jaune (avertissement). La deuxième fois, la personne qui commet la faute reçoit un rouge (cette personne doit quitter le banc.). Si vous n'êtes pas sûr de la faute, il faut tout de même avertir mais verbalement (on n'entend pas forcément ce qui se dit près du banc). Si à nouveau il y a un doute, carton jaune (c'est au banc de faire l'effort pour qu'il n'y ait pas de doute).
- b) Les joueurs : Exemples de fautes valant carton : « tcha » en regardant l'adversaire dans les yeux de manière répétée, jeter sa raquette sur la table, excès verbaux, coup dans les séparations, sur la table . Si une faute plus grave se produit, appeler le juge arbitre !

**Arbitre** : Noter au dos de la feuille de rencontre et de la partie les cartons avec le motif.

### **C) Les services :**

**Réglementation générale** : 16 cm, main à plat, immobile 1 à 2 secondes, rien entre la balle et les deux poteaux, lancer la balle verticalement ...

**Fautes visibles** : Main qui passe en dessous (même brièvement) de la table ou au-dessus, pas d'immobilisation de la balle, main fermée, pas de lancer, départ du geste au-dessus de la table.

**Arbitre** : Si on est sûr de la faute, pas d'avertissement, point à l'adversaire tout de suite (le joueur doit connaître la règle). En cas de doute, on peut prévenir (avertissement verbal) mais qu'une seule fois (le joueur doit faire l'effort pour enlever tout doute).

**Arbitre adjoint** : Peut signaler un service faute à son arbitre.

**D) Balle à remettre :**

Arbitre : Annoncer « balle à remettre » à haute voix et lever le bras. (Lorsqu'une balle entre dans l'aire de jeu, si la balle casse, ...). Si l'arbitre n'est pas prêt, il lève le bras pour faire attendre les joueurs

Arbitre adjoint : Lever le bras si la balle est à remettre.

**E) Validité d'une raquette :**

*ITTF* écrit clairement sur les revêtements. Un côté rouge, l'autre noir, pas grignotée tout autour, revêtement uniforme, non décoloré, non bullé, qui ne dépasse pas de plus de 2 mm autour uniformément, ni trop court.

Arbitre : Si la raquette n'est pas conforme (ou doute), aller voir le juge arbitre ou l'arbitre formateur de la compétition.

## 4 LE JEUNE OFFICIEL DOIT RESPECTER LES CODES DE SA FONCTION

### NIVEAU DEPARTEMENTAL

Rôles	Compétences	Précisions Attendues	Protocole de certification
ARBITRE	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Enoncer les règles de base:               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Point gagné</li> <li>• Point perdu</li> <li>• Ordre de service</li> <li>• Comptage des points</li> </ul> </li> <li>- Faire respecter la tenue</li> <li>- Annoncer le score à voix haute</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Différencier les règles « fantaisistes » d'arbitrage des règles du Tennis de table (se référer au TT en 8 règles)</li> <li>- Suivre la formation organisée par le service départemental UNSS</li> </ul>	<p><b>PROTOCOLE</b> Arbitrer le plus grand nombre de parties.</p> <p><b>EVALUATION</b> Par le professeur d'EPS.préparation à l'examen d'arbitrage.</p>
ARBITRE	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utiliser un marqueur.</li> <li>- Etre capable de remplir une fiche de partie.</li> <li>- Rester impartial.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Arbitrer debout en double pour bien juger les services.</li> <li>- Interrompre l'échange et faire remettre la balle en cas de gêne (2 balles dans l'aire de jeu)</li> </ul>	<p><b>PROTOCOLE</b> 2 journées officiées (district y compris) 5 parties minimum par journées</p> <p><b>EVALUATION</b> Par le délégué départemental ou son représentant et toute personne possédant son diplôme fédéral d'arbitrage Obtenir 11 à 13 points sur un questionnaire de 20 questions</p>

### NIVEAU ACADEMIQUE

ARBITRE	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Connaître parfaitement les règles.</li> <li>- Etre capable de diriger une partie.</li> <li>- Faire respecter les règles</li> <li>- Etre capable d'expliquer</li> <li>- Etre capable de sanctionner.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Veiller à la tenue et à la conformité du matériel.</li> <li>- Remplir correctement une fiche de partie, une feuille de poule.</li> <li>- Connaître la signification des différents cartons et leur application.</li> <li>- Contrôler les périodes de repos.</li> <li>- Utiliser le vocabulaire approprié.</li> <li>- Utiliser la gestuelle appropriée</li> </ul>	<p><b>PROTOCOLE</b> Arbitrer 2 séances académiques avec 5 parties minimum.</p> <p><b>EVALUATION</b> Par le responsable UNSS et le juge arbitre fédéral de l'épreuve ou son représentant. Questionnaire proposé par la CMN</p>
---------	---	---	---

## NIVEAU NATIONAL

<p><b>ARBITRE</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Etre capable de maîtriser son aire de jeu (joueurs et entraîneurs)</li> <li>- Diriger effectivement le jeu:               <ul style="list-style-type: none"> <li>• connaissance des différents choix possibles en début de partie.</li> <li>• respect des règles de service.</li> <li>• chronométrage.</li> </ul> </li> <li>- Faire preuve d'autorité auprès des joueurs, des entraîneurs.</li> <li>- Etre capable de prendre des décisions avec justesse, impartialité et promptitude.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Participer à la tenue de la compétition:               <ul style="list-style-type: none"> <li>• matériel spécifique,</li> <li>• dossards, fiche de partie complétée ramenée rapidement au juge arbitre.</li> </ul> </li> <li>- Savoir lire un plan d'arbitrage.</li> <li>- Avoir une tenue d'arbitre conforme (couleur foncée, chaussures de sport)</li> <li>- Savoir travailler en équipe avec un arbitre adjoint</li> <li>- Veiller au matériel.</li> </ul>	<p><b>PROTOCOLE</b></p> <p>Etre déjà niveau Académique</p> <p>Questionnaire partie théorique avant le Championnat de France</p> <p>Pratique passée pendant le Championnat de France</p> <p><b>EVALUATION</b></p> <p>Par la Commission mixte nationale et un juge arbitre fédéral.</p> <p>Questionnaire proposé par le directeur des arbitres formateur fédéral. ( 30 questions)</p> <p><b>EQUIVALENCE ).</b></p> <p>Arbitre de club pour les élèves ayant une licence fédérale (les autres pourront passer une pratique en milieu fédéral si le QCM est validé).</p>
-----------------------	---	--	--

## **5 LE JEUNE OFFICIEL DOIT VERIFIER SES CONNAISSANCES**

1- Avant le début de la partie opposant J. Philippe à Christophe, vous procédez au tirage au sort. J. 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 « 1ère manche, Xavier , O-O».
- 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 O-O manches et O-O 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'avis 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 - J'arbitre avec mon arbitre adjoint. J'ai déjà donné un carton jaune à Xavier pendant la 1ère manche. Dans la 3ème manche, Xavier renouvelle son mauvais comportement. Que faites-vous ?

- a - Vous brandissez un carton jaune et un carton rouge à Xavier et vous lui 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 en arbitre principal une partie de double opposant Xavier et Yves à André et Bruno. Vous remarquez que lors du service de Xavier, la balle est masquée par son buste. Que faites-vous ?

- a - Vous laissez le jeu continuer
- b - Vous laissez l'arbitre adjoint prendre la décision.
- c - Vous intervenez de suite et donnez un point à la paire adverse.
- d - Vous attendez la fin de l'échange pour pénaliser le serveur.

6 - Vous arbitrez la partie André contre Xavier. En contrôlant la raquette d'André, vous avez un doute sur l'agrément d'un des revêtements. Que faites-vous ?

- a - Vous en référez au juge arbitre.
- b - Vous laissez André jouer avec la raquette.
- c - Vous demandez à Xavier s'il veut bien accepter cette raquette.
- d - Vous interdisez André de jouer avec cette raquette.

**7 - Vous avez fait appel à un compteur de renvoi car vous avez une règle d'accélération à arbitrer. A quel moment va t-il faire les annonces de 1 à 13 ?**

- a - Quand le relanceur frappe la balle.*
- b - Quand la balle va toucher le camp du relanceur.*
- c - Quand le serveur frappe la balle.*
- d - Quand la balle revient dans le camp du serveur.*

**8 - Lors d'une partie de critérium fédéral, un joueur peut recevoir des conseils :**

- a - De son entraîneur, quand il y a la règle d'accélération.*
- b - D'une personne désignée à l'avance.*
- c - De personne pendant toute la durée de la partie.*
- d - Entre deux échanges lorsque son adversaire s'éponge.*

**9 - 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, l'arbitre annonce balle à remettre*
- c - Au cours de la partie interrompue par le saignement d'un joueur, il faut faire effacer toute trace de sang avant de recommencer à jouer*
- d - Entre deux manches d'une même partie, les joueurs ont droit à un repos de 5 minutes.*

-----

## **6 LE JEUNE OFFICIEL ASSURE LE SUIVI DE SA FORMATION**

L'UNSS propose à tout jeune officiel certifié de pouvoir gérer son suivi de formation sur son serveur Intranet.

Pour accéder au serveur, il devra **demander à son professeur d'EPS** ses codes d'accès :

- Son identifiant (c'est son numéro de jeune officiel qui sera inscrit sur sa licence UNSS)
- Son mot de passe.

Pour ce faire, le professeur d'EPS devra se connecter sur le serveur Intranet avec les codes d'accès de son Association Sportive d'établissement, et déclarer le jeune officiel. En retour, le mot de passe s'affichera à l'écran. Ces codes d'accès sont valables pendant dix ans.

Sur le serveur, le jeune officiel pourra enregistrer régulièrement deux types d'informations le concernant.

- Toutes les actions qu'il aura réalisées en tant qu'arbitre ou juge de rencontres UNSS.
- Toutes les actions de formation (stages par exemple) qu'il aura suivies.

Celles-ci seront analysées immédiatement et automatiquement et pourront être consultées sous différentes formes. Un tableau statistique simple rendra compte de l'histoire de toutes les actions réalisées.

L'adresse du site pour accéder au serveur Intranet est :

[www.unss.org](http://www.unss.org)



# **7 LE JEUNE OFFICIEL PEUT PARFAIRE SA FORMATION EN CONSULTANT DES DOCUMENTS COMPLEMENTAIRES**

Site UNSS :

[www.unss.org](http://www.unss.org)

Site Fédération Française de Tennis de Table :

[www : fft.com](http://www.fft.com)