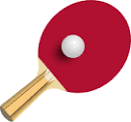
TENNIS DE TABLE 

Fiche sport n°1 

Mis à jour le : 05 octobre  2016

Sommaire et Introduction

La fiche sport Tennis de Table a pour objectif des précisions dans trois domaines :

* le format des compétitions dans l’activité,
* le règlement fédéral UNSSFM propre à l’activité,
* le programme jeune officiel lié à l’activité.

La fiche sport donne un cadre précis mais elle offre par ailleurs des pistes de développement.

Valable sur l’année scolaire 2015- 2016, elle pourra être mise à jour au cours de cette période par la commission technique nationale UNSSFM (CTN UNSSFM) composée de 3 personnes, en majorité enseignants d’EPS, spécialistes de l’activité et l’enseignant référent formation jeune officiel de l’activité concernée.

Compétition

Calendrier

En ce qui concerne le calendrier UNSSFM de l’activité. Il est disponible sur le site www.unssfm.org/calendrier

Catégorie d’âge 2016/2017

|  |  |
| --- | --- |
| Benjamin | né(e)s en 2006/2005/2004 |
| Minime | né(e)s en 2003/2002 |
| Cadet | né(e)s en 2001/2000 |
| Junior | né(e)s en 1999/1998 |
| Senior | né(e)s en 1997 et avant |

|  |  |
| --- | --- |
| **Championnat Individuel** | Phase de district : Aucune limite aux nombres d’inscrits si ce n’est la capacité d’accueil du lieu des rencontres et/ou le nombre de tables disponibles (en accord avec les organisateurs).  Phase finale : Les 10 premiers qualifiés par catégorie et par sexe à la suite des phases de District.  Surclassement autorisé (document de surclassement officiel sur [www.unssfm.org](http://www.unssfm.org)).  1 accompagnateur par équipe |
| **Organisation** | Première phase de compétition : phase de poule en 1 ou 2 sets gagnants en fonction du nombre de joueurs et du temps disponible. Les 2 ou 3 premiers (en fonction de l’effectif) sont qualifiés pour les phases finales. Les autres s’affrontent en parallèle en consolante.  Phase finale : 2 ou 3 sets gagnants (en fonction du temps disponible) en élimination directe.  Faire jouer tout le monde jusqu’à avoir un classement général par catégorie et par sexe. |
| **Jeune Officiel** | Sensibiliser **tous** les élèves à l’arbitrage et à la connaissance du règlement. Former 1 jeune officiel minimum par catégorie. En fonction du nombre de matchs se déroulant en même temps, il pourra être difficile d’avoir un JO par table, d’où la nécessité pour chaque joueur de connaître les modalités d’arbitrage et le règlement. Le Jeune officiel doit avoir été formé. Il devra avoir passé une évaluation théorique dans son cours d’AS ou d’EPS, garantissant la qualité de son arbitrage. Il peut être d’une autre association sportive de la zone. Il peut être joueur lors de la compétition. |
| **Licences** | La liste d’engagement avec numéro de licence UNSS (via OPUS) à télécharger sur le site internet [UNSSFM](http://www.unssfm.org). La liste complète doit être présentée le jour de la compétition.. |
| **Réclamations** | Toute réclamation faite après le début de la rencontre ne sera pas recevable.. |
| **Protocole obligatoire** | Il est demandé à chaque responsable tournoi de tout mettre en œuvre afin de respecter un protocole de début et de fin de rencontre. |

Règlement UNSSFM TENNIS DE TABLE

1. **Format des rencontres UNSSFM**

* Tournoi en 2 phases de jeu :
* Tableau de poule afin de sortir les deux ou trois premiers (en fonction du nombre de joueurs) de chaque poule, qualifiés pour les phases finales.
* Phases finales : tableau à élimination directe / Consolante pour les disqualifiés
* Médailles aux trois premières équipes ( une équipe représente les joueurs de la même catégorie d’âge et du même établissement)

Préparer les élèves à arbitrer.

Présenter la licence lors du tournoi. Licence qui doit mentionner l’activité tennis de table.

**Date limite d’engagement une semaine avant la date du tournoi (possibilité de remplacement).**

* **Matériel**: Prévoir 1 scoreur par table, des balles. Chaque joueur dispose normalement de sa propre raquette.
* **Horaires:**

- Début des compétitions à 9 h ou 10h en fonction du nombre de pongistes participants.

- Fin prévue vers 16h ou 17h.

* **les districts sont obligatoires pour les deux zones**
* Zone centre sud : Casablanca (Lyautey).
* Zone centre nord : Rabat (Descartes).

# **DECOMPTE DES POINTS**

* le vainqueur d'une partie est celui qui gagne le premier **DEUX ou TROIS** **manches** (selon la compétition).
* Une manche se gagne en **11 points**.
* Il faut au moins 2 points d'écart entre les adversaires. Si le score est de 10 à 10, il y a prolongation jusqu'à ce que l'un des joueurs ait marqué 2 points de plus que l'autre, c'est-à-dire au plus tôt sur le score de 12 à 10.
* Le point va à celui qui conclut avec succès un échange.
* Ce sont toujours les points du serveur qui sont donnés en premier à l'annonce du score.

1. **MARQUE**

**Un joueur marque un point lorsque son adversaire commet l’une des erreurs suivantes** :

* Il n’arrive pas à **renvoyer** la balle.
* Il la renvoie en **dehors de la demi-table** adverse.
* Il laisse rebondir la balle **plus d'une fois** dans son propre camp avant de la renvoyer.
* Il touche la balle **plusieurs fois** de suite.
* Il frappe la balle de **volée** (sans qu’elle rebondisse sur la table) au-dessus de sa demi -table.
* Il déplace la table en jouant.
* Il **touche** le filet ou un poteau.
* Sa main libre **touche** la table.
* Il effectue **un mauvais service** (voir Service).

Si la balle touche le **bord de la table**, elle est bonne. Si elle touche **le côté de la table**, elle est mauvaise.

Un joueur n’a pas le droit de reprendre la balle de **volée**. Deux cas sont possibles:

* Si la balle de l’adversaire sortait de la table et que je la reprends de volée *derrière la table*, alors, le point est pour moi.
* Si la balle de l’adversaire sortait de la table, mais que je la reprends de volée *au-dessus de la* *table*, alors, le point est pour mon adversaire.

1. **SERVICE**

C'est le tirage au sort qui décide de celui qui sert le premier.

Le service change **tous les 2 points**, sauf durant les prolongations où il change à chaque fois.

**L’exécution du service doit obéir aux règles suivantes :**

* La balle repose **sur la paume de la main** ouverte.
* La main qui tient la balle doit être **au-dessus du niveau** de la table.
* La balle doit être **lancée vers le haut** (16 centimètres minimum).
* La balle doit être frappée **quand elle redescend** et **derrière la table**.
* La balle doit *rebondir* d’abord dans son camp, puis dans le camp de l’adversaire.
* La balle peut sortir sur les côtés de la table.
* On peut servir en diagonale et aussi dans la ligne droite.

**Il convient de recommencer un service lorsque :**

* La **balle touche le filet** ou ses poteaux avant de toucher le camp adverse (service "let")
* La balle touche le filet, puis est reprise à la volée par l'adversaire sans avoir touché son camp.
* Le relanceur n'était pas prêt au moment du service.

1. **ANNEXES (FORMATION JEUNE OFFICIEL)**

**Questionnaire 1 Jeune Officiel en tennis de table**

NOM Prénom : Etablissement scolaire :

Date de naissance : Si licencié à un club, préciser lequel :

QCM de 20 questions, répondre en 25 minutes.

Chaque question fait l’objet de plusieurs propositions dont une seule est valable. Entourer nettement la bonne réponse.

-1- A quelle hauteur minimum doit-on lancer la balle au service ?

⏵30 cm

⏵16 cm

⏵10 cm

-2- J’arbitre une partie, j’annonce :

⏵Le score du serveur en premier

⏵Le score du relanceur en premier

⏵Peu importe

-3- Quand les joueurs arrivent à la table, la période d’adaptation est au maximum de :

⏵5 minutes

⏵2 minutes

⏵3 minutes

-4- Dans l’échange, la balle du joueur A touche le filet avant de faire 2 rebonds dans le camp adverse :

⏵Le joueur A perd le point

⏵Le joueur A gagne le point

⏵La balle est à remettre

-5- Le joueur A sert et gagne l’échange, mais c’était à son adversaire de servir. Que décide l’arbitre ?

⏵Il donne le point à l’adversaire

⏵La balle est à remettre

⏵Le joueur A marque tout de même le point

-6- Le joueur A mène 2 manches à 0. Dans la 3ème manche, à 10-9, Le joueur A gagne le point et gagne ainsi la partie, que fait l’arbitre :

⏵Il annonce le score à haute voix

⏵Il se lève et s’en va

⏵Il donne la balle à remettre

-7- Dans la dernière manche, à 7-9, vous vous apercevez que vous avez oublié de faire changer les joueurs de côté. Que fait l’arbitre ?

⏵Vous ne dites rien

⏵Vous les faites changer de côté, après avoir arrêté l’échange et ramenez la marque à 5-4

⏵ Vous les faites changer de côté, après avoir arrêté l’échange, sans modifier la marque

-8- Si le service n’est pas effectué réglementairement :

⏵L’arbitre le fait recommencer

⏵L’arbitre donne un point à l’adversaire

⏵L’arbitre donne un avertissement au serveur

-9- L’arbitre annonce « balle à remettre » quand :

⏵La balle touche le bord de la table

⏵La balle touche le filet au service

⏵Le serveur rate son service

-10- Un joueur aura gagné une manche lorsque le score sera :

⏵11-10

⏵10-09

⏵13-11

-11-Lors du tirage au sort :

⏵Le joueur qui a gagné le tirage devra servir

⏵Le joueur qui a perdu le tirage pourra choisir le camp

⏵Les 2 joueurs ont la possibilité d’effectuer un choix

-12- La balle se casse pendant l’échange. Que fait l’arbitre ?

⏵La balle est à remettre

⏵Il attend que le point se termine

⏵Après le point, il demande aux joueurs s’ils ont été gênés

-13- Chaque joueur a le droit à :

⏵1 temps mort par manche

⏵1 temps mort par partie

⏵2 temps mort par partie

-14- Le joueur A débute la partie du côté droit de la table. Il y a 8/7 à la belle (3ème manche) :

⏵Il se trouve alors du côté droit

⏵Il se trouve alors du côté gauche

⏵Cela dépend

-15- A quel moment un joueur peut-il être conseillé par une autre personne ?

⏵Entre 2 points

⏵A n’importe quel moment

⏵Entre 2 manches

-16- Au cours d’un échange, une balle pénètre dans votre espace de jeu sans que les joueurs s’en aperçoivent. Que fait l’arbitre ?

⏵Vous ne faites rien

⏵Vous levez la main et arrêtez le jeu

⏵ A la fin de l’échange vous demandez aux joueurs s’ils ont été gênés

-17- En double, l’arbitre :

⏵Peut-être assis

⏵Doit-être assis

⏵Doit-être debout

-18- Si un joueur est déséquilibré et pose sa main libre sur la table au moment de sa frappe de balle, l’arbitre :

⏵Donne un point à l’adversaire

⏵Laisse jouer

⏵Donne 1 avertissement au joueur

-19- La paire Alain-André est opposée à la paire Benoît-Bernard. Alain a servi sur Bernard à 0-0 dans la 1ère manche. Dans la 2ème manche :

⏵C’est obligatoirement Benoît qui commence à servir

⏵C’est obligatoirement Bernard qui commence à servir

⏵La paire Benoît-Bernard choisit qui servira en premier

-20- Lors de la 1ère manche, vous avez donné un carton jaune au joueur A, pour frappe de la table avec sa raquette. Pendant la dernière manche, il donne un coup de pied dans la table.

⏵Vous appelez l’enseignant responsable

⏵Vous lui donnez carton jaune+ rouge et accordez un point à son adversaire

⏵Vous ne dites rien car il vient de manquer la balle qui avait touché l’arête

**RESULTATS :** /20

Correction effectuée par :

**Questionnaire 1 Jeune Officiel en tennis de table (réponses en gras)**

NOM P : Etablissement scolaire :

Date de naissance : Si licencié à un club, préciser lequel :

QCM de 20 questions, répondre en 25 minutes.

Chaque question fait l’objet de plusieurs propositions dont une seule est valable. Entourer nettement la bonne réponse.

-1- A quelle hauteur minimum doit-on lancer la balle au service ?

⏵30 cm

**⏵16 cm**

⏵10 cm

-2- J’arbitre une partie, j’annonce :

**⏵Le score du serveur en premier**

⏵Le score du relanceur en premier

⏵Peu importe

-3- Quand les joueurs arrivent à la table, la période d’adaptation est au maximum de :

⏵5 minutes

**⏵2 minutes**

⏵3 minutes

-4- Dans l’échange, la balle du joueur A touche le filet avant de faire 2 rebonds dans le camp adverse :

⏵Le joueur A perd le point

**⏵Le joueur A gagne le point**

⏵La balle est à remettre

-5- Le joueur A sert et gagne l’échange, mais c’était à son adversaire de servir. Que décide l’arbitre ?

⏵Il donne le point à l’adversaire

⏵La balle est à remettre

**⏵Le joueur A marque tout de même le point**

-6- Le joueur A mène 2 manches à 0. Dans la 3ème manche, à 10-9, le joueur A gagne le point et gagne ainsi la partie, que fait l’arbitre :

**⏵Il annonce le score à haute voix**

⏵Il se lève et s’en va

⏵Il donne la balle à remettre

-7- Dans la dernière manche, à 7-9, vous vous apercevez que vous avez oublié de faire changer les joueurs de coté. Que fait l’arbitre ?

⏵Vous ne dites rien

⏵Vous les faites changer de coté, après avoir arrêté l’échange et ramenez la marque à 5-4

**⏵ Vous les faites changer de coté, après avoir arrêté l’échange, sans modifier la marque**

-8- Si le service n’est pas effectué réglementairement :

⏵L’arbitre le fait recommencer

**⏵L’arbitre donne un point à l’adversaire**

⏵L’arbitre donne un avertissement au serveur

-9- L’arbitre annonce « balle à remettre » quand :

⏵La balle touche le bord de la table

**⏵La balle touche le filet au service**

⏵Le serveur rate son service

-10- Un joueur aura gagné une manche lorsque le score sera :

⏵11-10

⏵10-09

**⏵13-11**

-11-Lors du tirage au sort :

⏵Le joueur qui a gagné le tirage devra servir

⏵Le joueur qui a perdu le tirage pourra choisir le camp

**⏵Les 2 joueurs ont la possibilité d’effectuer un choix**

-12- La balle se casse pendant l’échange. Que fait l’arbitre ?

**⏵La balle est à remettre**

⏵Il attend que le point se termine

⏵Après le point, il demande aux joueurs s’ils ont été gênés

-13- Chaque joueur a le droit à :

⏵1 temps mort par manche

**⏵1 temps mort par partie**

⏵2 temps mort par partie

-14- Le joueur A débute la partie du côté droit de la table. Il y a 8/7 à la belle (3ème manche) :

⏵Il se trouve alors du côté droit

**⏵Il se trouve alors du côté gauche**

⏵Cela dépend

-15- A quel moment un joueur peut-il être conseillé par une autre personne ?

⏵Entre 2 points

⏵A n’importe quel moment

**⏵Entre 2 manches**

-16- Au cours d’un échange, une balle pénètre dans votre espace de jeu sans que les joueurs s’en aperçoivent. Que fait l’arbitre ?

⏵Vous ne faites rien

**⏵Vous levez la main et arrêtez le jeu**

⏵ A la fin de l’échange vous demandez aux joueurs s’ils ont été gênés

-17- En double, l’arbitre :

⏵Peut-être assis

⏵Doit-être assis

**⏵Doit-être debout**

-18- Si un joueur est déséquilibré et pose sa main libre sur la table au moment de sa frappe de balle, l’arbitre :

**⏵Donne un point à l’adversaire**

⏵Laisse jouer

⏵Donne 1 avertissement au joueur

-19- La paire Alain-André est opposée à la paire Benoît-Bernard. Alain a servi sur Bernard à 0-0 dans la 1ère manche. Dans la 2ème manche :

⏵C’est obligatoirement Benoît qui commence à servir

⏵C’est obligatoirement Bernard qui commence à servir

**⏵La paire Benoît-Bernard choisit qui servira en premier**

-20- Lors de la 1ère manche, vous avez donné un carton jaune à Albert, pour frappe de la table avec sa raquette. Pendant la dernière manche, il donne un coup de pied dans la table.

⏵Vous appelez l’enseignant responsable

**⏵Vous lui donnez carton jaune+ rouge et accordez un point à son adversaire**

⏵Vous ne dites rien car il vient de manquer la balle qui avait touché l’arête

**RESULTATS :** /20

Correction effectuée par :

**Questionnaire 2 Jeune Officiel en tennis de table**

NOM P : Etablissement scolaire :

Date de naissance : Si licencié à un club, préciser lequel :

**QCM de 20 questions, répondre en 25 minutes**.

Chaque question fait l’objet de plusieurs propositions dont une seule est valable. Entourer nettement la bonne réponse.

-1- Vous arbitrez un joueur qui ne lève pas du tout la balle au service :

⏵Vous ne dites rien et laissez jouer

⏵Vous l’avertissez oralement et vous lui demandez de bien vouloir lancer la balle

⏵Vous allez voir l’enseignant responsable

-2- Avant le début de la partie, l’arbitre laisse les joueurs échanger des balles pendant :

⏵2 minutes

⏵3 minutes

⏵5 minutes

-3- Le joueur Bertrand perd 3/0 et marque 1 point sur le service de Xavier. L’arbitre annonce :

⏵3/1 service Xavier

⏵3/1 service Bertrand

⏵1/3 Bertrand

-4- Lorsqu’une balle touche le filet au service, trois fois de suite, tout en le franchissant et retombant sur la table, l’arbitre :

⏵Donne un point à l’adversaire

⏵Dit « let » et donne un avertissement au serveur

⏵Dit « balle à remettre » en levant son bras tendu verticalement

-5- Le joueur Alain frappe si violemment la balle que celle-ci heurte directement la raquette de Xavier qui se trouve loin de la table :

⏵Alain gagne le point

⏵Xavier gagne le point

⏵La balle est à remettre

-6- La balle frappée par mon adversaire touche 2 fois mon camp avant que je puisse la renvoyer dans son camp :

⏵Je gagne le point

⏵Je perds le point

⏵Il y a balle à remettre

-7- Dans une manche vous êtes au score de 14/13. Y a-t-il changement de service ?

⏵Oui

⏵Non

⏵La manche est finie

-8- Dans la dernière manche, à 7/9, vous vous apercevez que vous avez oublié de faire changer les joueurs de coté. Que faites-vous ?

⏵Vous ne dites rien

⏵Vous les faites changer de côté, après avoir arrêté l’échange et ramenez la marque à 5/4

⏵Vous les faites changer de côté, après avoir arrêté l’échange, sans modifier la marque

-9- Je viens de gagner le tirage au sort : je choisis le côté droit. Que peut faire mon adversaire ?

⏵Choisir son coté

⏵Choisir de servir

⏵Choisir la table sur laquelle il veut jouer

-10- Si la balle se casse pendant l’échange. Que fait l’arbitre :

⏵La balle est à remettre

⏵Il attend que le point se termine

⏵Après le point il demande aux joueurs s’ils ont été gênés

-11- Je joue en double avec Rachid :

⏵Je rattrape toutes les balles parce que je suis le meilleur

⏵Rachid rattrape toutes les balles quand elles arrivent à droite

⏵On touche la balle à tour de rôle, une fois chacun avec Rachid

-12- Alain mène 7/0 :

⏵Il a gagné la manche

⏵Il gagnera s’il arrive à 9/1

⏵Il gagnera s’il a au moins 11 points avec 2 points d’avance

-13- Au cours d’un échange, une balle pénètre dans votre espace de jeu sans que les joueurs s’en aperçoivent. Que fait l’arbitre ?

⏵Vous ne faites rien

⏵Vous levez la main et arrêtez le jeu

⏵ A la fin de l’échange vous demandez aux joueurs s’ils ont été gênés

-14- L’arbitre doit tendre le bras dans la direction du serveur :

⏵A chaque point

⏵A chaque changement de service

⏵Seulement en début de partie

-15- Si le conseiller intervient alors que le joueur va ramasser une balle au fond de l’aire de jeu :

⏵L’arbitre ne dit rien car la balle n’est pas en jeu

⏵L’arbitre donne un carton jaune à celui qui a conseillé

⏵L’arbitre donne un carton rouge à toute l’équipe avec 1 point de pénalité

-16- Un joueur peut recevoir des conseils :

⏵Entre la période d’adaptation et le début de la partie

⏵Seulement lors d’un temps mort

⏵Entre chaque manche et lors de chaque temps mort

-17- Un copain fait des signes et parle à un joueur pendant la manche, que fait l’arbitre ?

⏵Il arrête le jeu et lui demande d’arrêter les signes et de garder le silence

⏵Il enlève un point au joueur

⏵Il ne fait rien

-18- L’arbitre m’a déjà averti 2 fois (carton jaune + rouge) car j’ai tapé sur la table avec ma raquette. Je recommence :

⏵Il donne 2 points à l’adversaire (carton rouge + jaune)

⏵Il me fait une remarque

⏵Il va voir l’enseignant responsable

-19- Benoît et Bernard sont associés en double. Dans la première manche Benoît a demandé un temps mort. Dans la 3ème manche Bernard demande à son tour un temps mort. L’acceptez-vous ?

⏵Oui

⏵Non

⏵Oui sur 30 secondes

-20- Le joueur lors de sa frappe de balle pose sa main libre sur le bord de sa demi-table :

⏵Pas de faute je laisse jouer la balle

⏵J’arrête l’échange et donne le point à l’adversaire

⏵Si cela n’a pas d’incidence sur le jeu, je laisse jouer

**RESULTATS :** /20

Correction effectuée par :



**Questionnaire 2 Jeune Officiel en tennis de table (bonnes réponses en gras)**

NOM P : Etablissement scolaire :

Date de naissance : Si licencié à un club, préciser lequel :

**QCM de 20 questions, répondre en 25 minutes**.

Chaque question fait l’objet de plusieurs propositions dont une seule est valable. Entourer nettement la bonne réponse.

-1- Vous arbitrez un joueur qui ne lève pas du tout la balle au service :

⏵Vous ne dites rien et laissez jouer

**⏵Vous l’avertissez oralement et vous lui demandez de bien vouloir lancer la balle**

⏵Vous allez voir l’enseignant responsable

-2- Avant le début de la partie, l’arbitre laisse les joueurs échanger des balles pendant :

**⏵2 minutes**

⏵3 minutes

⏵5 minutes

-3- Le joueur Bertrand perd 3/0 et marque 1 point sur le service de Xavier. L’arbitre annonce :

⏵3/1 service Xavier

⏵3/1 service Bertrand

**⏵1/3 Bertrand**

-4- Lorsqu’une balle touche le filet au service, trois fois de suite, tout en le franchissant et retombant sur la table, l’arbitre :

⏵Donne un point à l’adversaire

⏵Dit « let » et donne un avertissement au serveur

**⏵Dit « balle à remettre » en levant son bras tendu verticalement**

-5- Le joueur Alain frappe si violemment la balle que celle-ci heurte directement la raquette de Xavier qui se trouve loin de la table :

⏵Alain gagne le point

**⏵Xavier gagne le point**

⏵La balle est à remettre

-6- La balle frappée par mon adversaire touche 2 fois mon camp avant que je puisse la renvoyer dans son camp :

⏵Je gagne le point

**⏵Je perds le point**

⏵Il y a balle à remettre

-7- Dans une manche vous êtes au score de 14/13. Y a-t-il changement de service ?

**⏵Oui**

⏵Non

⏵La manche est finie

-8- Dans la dernière manche, à 7/9, vous vous apercevez que vous avez oublié de faire changer les joueurs de côté. Que faites-vous ?

⏵Vous ne dites rien

⏵Vous les faites changer de côté, après avoir arrêté l’échange et ramenez la marque à 5/4

**⏵Vous les faites changer de côté, après avoir arrêté l’échange, sans modifier la marque**

-9- Je viens de gagner le tirage au sort : je choisis le côté droit. Que peut faire mon adversaire ?

⏵Choisir son coté

**⏵Choisir de servir**

⏵Choisir la table sur laquelle il veut jouer

-10- Si la balle se casse pendant l’échange. Que fait l’arbitre :

**⏵La balle est à remettre**

⏵Il attend que le point se termine

⏵Après le point il demande aux joueurs s’ils ont été gênés

-11- Je joue en double avec Rachid :

⏵Je rattrape toutes les balles parce que je suis le meilleur

⏵Rachid rattrape toutes les balles quand elles arrivent à droite

**⏵On touche la balle à tour de rôle, une fois chacun avec Rachid**

-12- Alain mène 7/0 :

⏵Il a gagné la manche

⏵Il gagnera s’il arrive à 9/1

**⏵Il gagnera s’il a au moins 11 points avec 2 points d’avance**

-13- Au cours d’un échange, une balle pénètre dans votre espace de jeu sans que les joueurs s’en aperçoivent. Que fait l’arbitre ?

⏵Vous ne faites rien

**⏵Vous levez la main et arrêtez le jeu**

⏵ A la fin de l’échange vous demandez aux joueurs s’ils ont été gênés

-14- L’arbitre doit tendre le bras dans la direction du serveur :

⏵A chaque point

**⏵A chaque changement de service**

⏵Seulement en début de partie

-15- Si le conseiller intervient alors que le joueur va ramasser une balle au fond de l’aire de jeu :

⏵L’arbitre ne dit rien car la balle n’est pas en jeu

**⏵L’arbitre donne un carton jaune à celui qui a conseillé**

⏵L’arbitre donne un carton rouge à toute l’équipe avec 1 point de pénalité

-16- Un joueur peut recevoir des conseils :

⏵Entre la période d’adaptation et le début de la partie

⏵Seulement lors d’un temps mort

**⏵Entre chaque manche et lors de chaque temps mort**

-17- Un copain fait des signes et parle à un joueur pendant la manche, que fait l’arbitre ?

**⏵Il arrête le jeu et lui demande d’arrêter les signes et de garder le silence**

⏵Il enlève un point au joueur

⏵Il ne fait rien

-18- L’arbitre m’a déjà averti 2 fois (carton jaune + rouge) car j’ai tapé sur la table avec ma raquette. Je recommence :

**⏵Il donne 2 points à l’adversaire (carton rouge + jaune)**

⏵Il me fait une remarque

⏵Il va voir l’enseignant responsable

-19- Benoît et Bernard sont associés en double. Dans la première manche Benoît a demandé un temps mort. Dans la 3ème manche Bernard demande à son tour un temps mort. L’acceptez-vous ?

⏵Oui

**⏵Non**

⏵Oui sur 30 secondes

-20- Le joueur lors de sa frappe de balle pose sa main libre sur le bord de sa demi-table :

⏵Pas de faute je laisse jouer la balle

**⏵J’arrête l’échange et donne le point à l’adversaire**

⏵Si cela n’a pas d’incidence sur le jeu, je laisse jouer

**RESULTATS :** /20

Correction effectuée par :

Pôle responsabilisation TENNIS DE TABLE

**NOM Prénom : Date de naissance :**

**Etablissement scolaire**

Protocole : arbitrer au minimum 4 rencontres de tennis de table durant l’après-midi.

Evaluation : par le formateur et les professeurs EPS

Date et nature de la compétition :

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Indicateurs | | | Match 1 | | Match 2 | | Match 3 | | Match 4 | Match 5 | |
| Gère le tirage au sort pour déterminer le joueur qui va débuter le match. | | |  | |  | |  | |  |  | |
| Annonce le score à voix haute en commençant par celui du serveur. (ou utilise un marqueur) | | |  | |  | |  | |  |  | |
| Vérifie la rotation des services. | | |  | |  | |  | |  |  | |
| Observe la régularité du service pour chaque joueur (placement du joueur et le lancé de balle). | | |  | |  | |  | |  |  | |
| Gère une feuille de poule et/ou de match. | | |  | |  | |  | |  |  | |
| Niveau académique | Gère et explique ses décisions. (problème de gêne, de comportement, de matériel, de sécurité) |  | |  | |  | |  | | |  | |
| Utilise la gestuelle correspondante   * Indique le coté du serveur à chaque rotation * Lève le bras pour une balle à remettre * Croise les bras pour le changement de coté |  | |  | |  | |  | | |  | |
| Est placé debout lors du double pour vérifier la validité des services. |  | |  | |  | |  | | |  | |

**BILAN :**