

**TENNIS DE TABLE**  
**DEVENIR JEUNE OFFICIEL - U.N.S.S.**

**Niveau district**

**CONNAITRE LES REGLES ESSENTIELLES**

**1 - LA TENUE, LE MATERIEL :**

Les joueurs doivent être **en tenue sportive**.

Ils doivent avoir une **raquette où les 2 côtés sont de couleurs différentes** (habituellement, noir et rouge).

☛ La raquette peut être de n'importe quelle taille ou forme !

Ils peuvent tenir la raquette de la main de leur choix.

☛ Le joueur peut alternativement tenir sa raquette de la main droite, puis de la main gauche ! Il peut donc changer de raquette de main pour renvoyer la balle !

La **balle doit être de couleur unique**, blanche ou orange habituellement.

☛ Les partenaires d'équipe et coachs doivent être éloignés de la table. Veiller à ne pas les placer autour de la table, mais derrière !

**2 - LE CHOIX INITIAL (avant le match):**

Dès que les joueurs arrivent à la table, on effectue le **tirage au sort**. Le gagnant du tirage au sort gagne le droit de choisir en premier.

Il y a **3 choix possibles**. Le gagnant du tirage en choisit un seul !

- 1<sup>er</sup> choix : Je choisis de servir.
- 2<sup>ème</sup> choix : Je choisis de recevoir
- 3<sup>ème</sup> choix : Je choisis mon côté

☛ **ATTENTION !** Après avoir demandé au gagnant du tirage au sort son choix, ne pas oublier de demander à son adversaire le choix restant

Exemples : j'ai gagné le tirage au sort

- Je choisis de servir le 1<sup>er</sup> DONC mon adversaire recevra en 1<sup>er</sup>, **il lui reste à choisir son côté**.
- Je choisis de recevoir le 1<sup>er</sup> DONC mon adversaire servira en 1<sup>er</sup>, **il lui reste à choisir son côté**.
- Je choisis mon côté DONC mon adversaire est obligatoirement de l'autre côté, **mais il lui reste à choisir de servir ou de relancer en 1<sup>er</sup>**.

**3 - LA PERIODE D'ADAPTATION : (=échauffement)**

Après le choix initial (paragraphe précédent), les 2 joueurs ont le droit à **2 minutes d'adaptation maximum**.

☛ Si les deux joueurs sont prêts avant les 2 minutes, la partie peut commencer.

☛ La partie doit automatiquement commencer dès la fin des 2 minutes ..... même si les joueurs ne s'estiment pas « chauds » !

☛ Un joueur ne peut pas s'éloigner de la table à la fin de cette période d'échauffement (pour aller boire, aller aux toilettes, chercher son coach ou prendre des conseils de celui-ci,.....). Tout cela doit être fait avant ou pendant la période d'adaptation.

#### 4 - ANNONCE DU SCORE :

A la fin de la période d'adaptation, le match commence.

L'arbitre annonce le score, « **1ère manche, service .....0 - 0** ».

Pendant la partie, l'**arbitre annonce à voix haute** à la fin de chaque point, le score.

☛ Le score est toujours annoncé avec le score du serveur en 1<sup>er</sup>.

#### 5 - ORDRE DU SERVICE ET DEROULEMENT DU MATCH:

**Le changement de service se fait tous les 2 points.**

☛ Sauf, aux avantages (à partir de 10-10), le changement de service se fait à chaque point.

Une manche est remportée par le joueur (ou la paire de joueurs lors d'un double) ayant atteint **11 points**, ..... à condition d'avoir au moins 2 points d'écart avec son adversaire.

☛ Au score de 11-10, la manche n'est donc pas encore gagnée ! La manche continue donc, jusqu'à temps qu'un des 2 joueurs ait 2 points de plus que son adversaire.

Entre chaque manche, les joueurs ont le droit à **une minute de repos**.

Ils peuvent recevoir des conseils par un partenaire ou un coach pendant cette période. A la fin de cette période, le jeu doit reprendre.

☛ Les joueurs reprennent le jeu en changeant de côté. Le 1<sup>er</sup> serveur de la manche précédente devient le 1<sup>er</sup> receveur. Il y a changement du 1<sup>er</sup> serveur entre chaque manche.

☛ Habituellement, il faut gagner 3 manches pour remporter la partie. Le match s'arrête donc soit à 3 manches à 0 ; 3 manches à 1 ; ou 3 manches à 2.

☛ **NE PAS OUBLIER**. A la manche décisive (= la belle, soit 2 manches à 2), dès qu'un joueur (ou une paire de joueurs, lors d'un double) atteint 5 points, l'arbitre fait changer de côté les 2 joueurs (égalité des chances : chaque joueur doit pouvoir jouer le même temps de chaque côté !).

#### 6 - LE SERVICE :

Un **service réglementaire** doit respecter les conditions ci-dessous :

- La balle doit réaliser un rebond dans son camp, puis un rebond dans le camp adverse.
- La balle doit être lancée avant d'être tapée (minimum 16 cm = la hauteur du filet).
- La balle doit être tapée en arrière de la ligne de fond.
- La balle doit être touchée dans sa phase descendante (= en retombant).

☛ Un joueur peut taper du pied au sol, lorsqu'il réalise son service. C'est à l'appréciation de l'arbitre si ce geste relève d'anti-jeu ou bien si cela est réalisé de façon abusive.

a) **Sanctions au service :**

Si un joueur ne respecte pas un des points ci-dessus, l'arbitre **arrête le jeu immédiatement**.

Soit il sanctionne le serveur de la perte d'un point. Soit il avertit oralement le serveur, et il remet le point.

☛ Il est préférable d'avertir oralement le serveur fautif, et de faire rejouer le point, en lui précisant l'erreur commise.

Si le joueur persiste dans la mauvaise réalisation du service, l'arbitre peut alors le sanctionner, par la perte d'un point.

b) **Balles à remettre au service :**

Si la balle touche le filet avant de retomber dans le camp adverse, il y a « **balle à remettre** ».

## **7 - INCIDENTS DE JEU, INTERRUPTIONS DE JEU :**

**Le jeu est continu, pas de perte de temps entre les points : SAUF**

- Une autre balle arrive près de la table, et gêne les joueurs. L'arbitre intervient, et annonce « balle à remettre ».
- Chaque joueur a la possibilité d'interrompre le match. En effet, chaque joueur a le droit à un **temps mort par partie**. Il peut pendant ce temps boire, recevoir des conseils, ..... Le temps mort dure au maximum 1 minute.

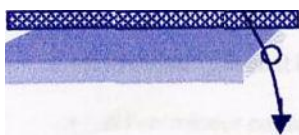
## **8 - LA TABLE :**

Les **arrêtes supérieures de la table font partie de la surface de jeu**. La balle peut donc toucher cette partie de la table. La balle sera alors considérée bonne.

### **ILLUSTRATIONS :**



La balle est bonne. Elle touche le haut de la table (l'arrête supérieure).



La balle est fautive. Elle touche le côté de la table.

## **9 - DIFFERENTS CAS DE POINTS PERDUS :**

- Quand la balle ne touche pas le demi-camp adverse.
- Quand il y a obstruction sur la surface de jeu (= la table). Un joueur empêche la balle de rebondir sur sa partie de table avec son corps ou sa raquette.
- Quand un joueur crie ou parle pendant un point.
- Quand un joueur pose la main ne tenant pas la raquette sur la table pour s'aider à renvoyer la balle.
- Quand un joueur déplace la table en jouant.
- Quand un joueur touche le filet en jouant avec sa raquette ou son corps.
- Quand un joueur lance ou lâche sa raquette pour renvoyer la balle.

☛ Attention, si un joueur renvoie la balle avec son poignet ou un doigt de la main qui tient la raquette, le point est continu. La balle est bonne. Ceci n'est pas considéré comme une faute !

## **10 - DISCIPLINE DES JOUEURS :**

Chaque joueur doit adopter un **comportement sportif**. C'est-à-dire, qu'il doit respecter le matériel, l'adversaire, et l'arbitre.

En cas de comportement antisportif (coup de pied dans la table, coup de raquette sur la table, jet de raquette, geste d'énervernement sur une séparation par-exemple, langage ou cri excessif,.....), l'arbitre peut intervenir et sanctionner le joueur.

☛ L'arbitre avertit oralement le joueur, et il peut prévenir également une personne adulte organisant la compétition. L'adulte viendra regarder la fin de la partie, et prendra ainsi les sanctions, si le joueur persiste dans son mauvais comportement.

Les sanctions peuvent aller jusqu'à l'exclusion définitive de la compétition, en passant par la perte du match, ou la seule perte d'un point, selon le degré de gravité du comportement du joueur.

☛ L'arbitre peut se réserver le droit d'interrompre le match et de suspendre son rôle d'arbitre. En effet, s'il ne sent pas capable de gérer un comportement d'un joueur, s'il est menacé, .....

☛ Il est INTERDIT pendant les manches (sauf cas particulier du temps mort) pour un partenaire ou un coach de donner des conseils à son joueur.

L'arbitre peut alors avertir oralement « le conseiller », voir l'exclure !

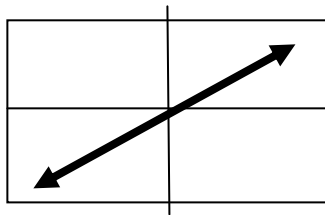
## 10 - LE DOUBLE :

a) **L'arbitrage en double se fait obligatoirement debout.**

Afin de bien visualiser si le service rebondit du bon côté de la table, par-rapport à la ligne médiane.

b) Chaque joueur doit **taper la balle chacun son tour.**

c) Le service doit toujours être réalisé de la partie droite de la table, vers la partie gauche adverse (soit dans la **diagonale** de la droite vers la gauche).



☛ Après le service, le jeu se déroule sur toute la table !

d) Qui sert au début du match? Qui reçoit au début du match?

Au début du match, l'équipe ayant choisit de servir en 1<sup>er</sup> décide du 1<sup>er</sup> serveur.

L'équipe receveuse décide ensuite de son 1<sup>er</sup> joueur recevant.

☛ ATTENTION ! Cela se fait toujours dans cet ordre au début du match. Soit, choix du 1<sup>er</sup> serveur par l'équipe ayant le service, **PUIS** choix du 1<sup>er</sup> receveur par l'équipe receveuse.

e) Rotation du serveur et receveur pendant le set :

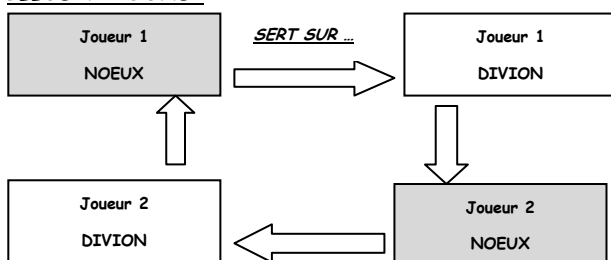
Comme en simple, tous les 2 points, le service change de camp.

**Le joueur venant de recevoir le service devient le serveur.**

**Le partenaire du serveur précédent devient receveur.**

☛ SE SOUVENIR ! Le joueur venant de servir, donne la balle à son adversaire venant de recevoir, et il change de place avec son partenaire (lui laisse la partie droite de la table).

### ILLUSTRATIONS :



Exemple de gauche : L'équipe de NOEUX décide de servir en 1<sup>er</sup>. Les joueurs choisissent leur 1<sup>er</sup> serveur (Joueur 1 dans l'exemple). L'équipe de DIVION choisit comme 1<sup>er</sup> receveur son Joueur 1.

Celui-ci servira donc ensuite sur le joueur 2 de NOEUX, qui servira ensuite sur le joueur 2 de DIVION, qui servira enfin sur le joueur 1 de NOEUX.

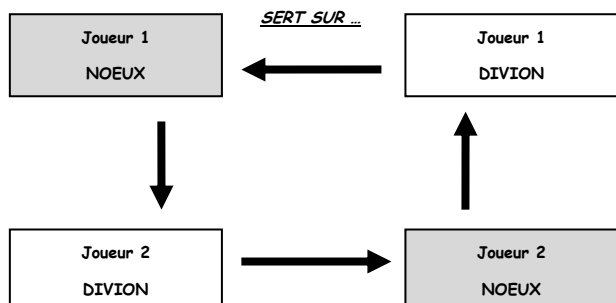
Retour ensuite aux positions de départ, avec le joueur 1 de NOEUX servant sur le joueur 1 de DIVION, etc etc.....

f) Comme en simple, à chaque début de manche, l'équipe ayant commencé à recevoir à la manche précédente, commence à servir à la suivante.

☛ L'équipe devant servir, choisit à chaque début de set son 1<sup>er</sup> serveur.

Le receveur sera obligatoirement celui n'ayant pas reçu le service de ce serveur au set précédent.

#### ILLUSTRATIONS :



Exemple de gauche : L'équipe de NOEUX a commencé à servir au 1<sup>er</sup> set.

L'équipe de DIVION a donc le service au début du set suivant. Les 2 joueurs décident de leur 1<sup>er</sup> serveur.

S'il s'agit du joueur 2 de DIVION, il servira automatiquement sur le joueur 2 de NOEUX. S'il s'agit du joueur 1 de DIVION, il servira automatiquement sur le joueur 1 de NOEUX.

Puis la rotation se fait normalement, celui qui vient de servir, s'écarte de la partie droite de la table pour son partenaire ; le receveur devient serveur.

☛ Le sens de rotation change donc entre chaque set.

#### Par-rapport aux exemples ci-dessus :

1<sup>er</sup> set, rotation des flèches dans le sens « des aiguilles d'une montre ».

2<sup>nd</sup> set, rotation des flèches dans le sens inverse « des aiguilles d'une montre ».

Donc au 3<sup>ème</sup> set .... rotation comme au 1<sup>er</sup> set

4<sup>ème</sup> set ..... rotation comme au 2<sup>nd</sup> set

5<sup>ème</sup> set (la belle) ..... rotation au début du set comme au 1<sup>er</sup> set jusqu'à l'atteinte de 5 points.

Lorsqu'une équipe atteint 5 points à la belle, les équipes changent de côté, et ils adoptent la rotation comme au 2<sup>nd</sup> et 4<sup>ème</sup> set !

☛ En effet, aucune équipe ne doit être favorisée en ayant profité d'un sens de rotation plus longtemps qu'un autre !

#### RECAPITULATIF EN DOUBLE:

- 1- A chaque début de manche, l'équipe ayant le service peut choisir son 1<sup>er</sup> serveur. Il y a donc deux choix possible : joueur 1 ou joueur 2.  
Ainsi, au 1<sup>er</sup> set le joueur 1 de NOEUX peut commencer à servir. Au 3<sup>ème</sup> set, il peut s'agir du joueur 2 de NOEUX. S'il y a une 5<sup>ème</sup> manche, cela peut être le joueur 1 ou le joueur 2 de NOEUX qui commence à servir.  
Finalement, il y a donc un intérêt stratégique pour l'équipe ayant le service au début d'un set, en choisissant tel ou tel joueur.
- 2- A la belle, au milieu de la manche (à 5), en changeant de côté, le sens de rotation change également.
- 3- Et si je suis perdu au début d'un set ! Posez-vous la question ?  
Je recevais les balles de quel adversaire au set précédent ? S'il s'agit du joueur 1, je sers désormais sur lui (... et je jouerai sur lui pendant le point).

#### CONCLUSION DU DOUBLE :

**JE NE PEUX PAS RECEVOIR 2 SETS DE SUITE LES BALLE D'UN ADVERSAIRE !**

**JE NE PEUX PAS EGALEMENT JOUER 2 SETS DE SUITE SUR LE MEME ADVERSAIRE !**