

Règlements Sportifs de Tennis de Table Sport Adapté



Règlements applicables jusqu'au 31/08/2009

Règlements Sportifs Tennis de Table

Sommaire

<u>Préambule</u>	1
<u>Article 1 : Règle du Jeu (Support de travail : règlement officiel FFTT)</u>	2
A. Le jeu en simple	2
1. <i>Le service</i>	2
a) Exécution	2
b) Faute de service	2
c) Intervention de l'arbitre	2
d) Balle à remettre au service	3
2. <i>Le déroulement de la partie</i>	3
a) Points	3
b) Annonce de la marque	3
c) Balles à remettre	3
d) Changement de service	3
e) Changement de camp	3
3. <i>Gain de la partie</i>	4
a) Manche	4
b) Partie	4
4. <i>Incidents divers</i>	4
a) Comportement des Joueurs	4
b) Sanctions	4
c) Droit de recours	4
5. <i>Arrêt réglementaire</i>	5
a) Conseils aux Joueurs	5
b) Pause entre les manches	5
c) Pour s'essuyer	5
d) Temps mort	5
e) Suspension de jeu	5
B. Le jeu en double	6
1. <i>Définitions particulières</i>	6
a) Ligne centrale	6
b) Demi-camp	6
c) La paire	6
2. <i>Choix de l'ordre du jeu</i>	6
3. <i>Le service</i>	6
a) Exécution	6
b) Changement	6
c) Fautes particulières	7

C. Matériel et tenue	7
1. <i>La balle</i>	7
2. <i>La raquette</i>	7
3. <i>La table et le filet</i>	7
4. <i>La tenue</i>	7
<u>Article 2 : Le Test Individuel</u>	8
A. Objectifs	8
B. Présentation du test	8
<u>Article 3 :Organisation sportive des rencontres</u>	13
A. Les rencontres individuelles	13
1. <i>Les différents systèmes d'organisation des rencontres</i>	13
a) Le système de compétition par poule	13
b) Le système par élimination directe	13
c) Panachage des deux systèmes	13
2. <i>Conseils pour les organisations</i>	14
Compétition individuelle	14
B. La rencontre par équipe	24
Compétition par équipe	24
	25

Préambule

Comme pour les autres disciplines, les règles du Tennis de Table sont adaptées suivant les trois divisions, ce qui nous permet de travailler sur un éventail relativement large des capacités de nos joueurs.

Les éducateurs trouveront des grilles de niveau (pages 21 à 24) qui les aideront à déterminer les capacités de jeu de leurs sportifs et à les orienter dans l'une des trois divisions compétitives.

Tant à l'entraînement qu'en compétition, il nous paraît important d'appliquer nos règles avec rigueur, car appliquer les règles c'est introduire une égalité des chances entre les joueurs. Bien évidemment il y aura des exceptions, mais « à trop vouloir adapter, on risque de désadapter »...

Exemple : le service - En Division I, la balle doit être placée dans la main ouverte et elle doit être visible de l'adversaire et de l'arbitre ; puis elle doit être lancée au-dessus de la main à au moins 16 cm (hauteur du filet).

En conséquence si la balle est cachée, puis peu ou pas lancée, ou les deux :

- première fois : avertissement
- ensuite : 1 point de pénalité pour service mal effectué

Catégories d'âge (masculines et féminines) référence FFTT

Catégorie	Age	saison 2005-2006	saison 2006-2007	saison 2007-2008	saison 2008-2009
Poussins	8 ans et -	du 1/07/97 et après	du 1/07/98 et après	du 1/07/99 et après	du 1/07/2000 et après
Benjamins	9 ans-10 ans	du 1/07/95 au 30/06/97	du 1/07/96 au 30/06/98	du 1/07/97 au 30/06/99	du 1/07/98 au 30/06/00
minimes	11 ans-12 ans	du 1/07/93 au 30/06/95	du 1/07/94 au 30/06/96	du 1/07/95 au 30/06/97	du 1/07/96 au 30/06/98
cadets	13 ans-14 ans	du 1/07/91 au 30/06/93	du 1/07/92 au 30/06/94	du 1/07/93 au 30/06/95	du 1/07/94 au 30/06/96
juniors	15 ans-17ans	du 1/07/88 au 30/06/91	du 1/07/89 au 30/06/92	du 1/07/90 au 30/06/93	du 1/07/91 au 30/06/94
Séniors	18 ans - 40 ans	du 1/07/63 au 30/06/88	du 1/07/64 au 30/06/89	du 1/07/65 au 30/06/90	du 1/07/66 au 30/06/91
vétérans	41 et +	avant le1/07/63	avant le1/07/64	avant le1/07/65	avant le1/07/66

Exemple : Saison sportive 1997/98 : Jean est né le 1er janvier 1985, il est cadet (1ère année) et Jacques est né

le 1er juillet 1985, il est minime (2ème année).

Toutefois les organisateurs pourront regrouper des catégories pour limiter le nombre de tableaux de compétitions et décerner des titres en fonction de ces regroupements.

Exemple : Championnat de France Division I, catégorie « moins de 14 ans » (B et M), 8 participants : 2 filles, 6 garçons.

Une compétition regroupant les joueurs pourra être organisée, donnant lieu à un classement unique

de 1 à 8 puis :

- la première fille sera déclarée Championne de France, médaille d'or
- les quatre premiers garçons seront déclarés respectivement : Champion de France médaille d'or, puis médaille d'argent et deux médailles de bronze.

Article 1 : Règle du Jeu (Support de travail : règlement officiel FFTT)

Le présent règlement du jeu en simple et en double est applicable aux compétitions départementales régionales et nationales de Tennis de Table FFSA dans les trois divisions.

A. Le jeu en simple

1. Le service

Avant la rencontre, joueurs et arbitre déterminent au tirage au sort le serveur et le côté de jeu : le gagnant peut choisir de servir en premier, de ne pas servir, ou de jouer la première manche sur un côté déterminé ; le perdant a le second choix.

a) Exécution

Le service commence lorsque la balle repose sur la paume de la main libre qui doit être tenue immobile en position ouverte et à plat, avec les doigts joints et le pouce écarté.

La main libre, lorsqu'elle est en contact avec la balle lors de l'exécution du service doit être à tout moment au-dessus du niveau de la surface de jeu et derrière la ligne de fond du serveur. La balle est lancée verticalement à, au moins 16 cm de hauteur, lorsque la balle redescend du sommet de sa trajectoire, le serveur la frappe de façon à ce qu'elle touche d'abord son propre camp et ensuite, passant par-dessus le filet ou le contournant, touche le camp du relanceur.

La raquette tout entière doit se trouver au-dessus du niveau de la surface de jeu et derrière la ligne de fond.

- Division I
Cette règle est applicable sans restriction.
- Division II
Dérogation acceptée : la balle doit décoller verticalement de la paume de la main, mais pourra être frappée même si elle n'atteint pas 16 cm ou le sommet de sa trajectoire.
- Division III :
Pour le pongiste qui ne sait pas effectuer le service de manière traditionnelle, un rebond préalable sur sa demi-table est autorisé avant la frappe sur la demi-table adverse. Ce rebond ne pourra s'effectuer que sur une zone de service d'une largeur de 20 cm devant la ligne de fond de la table.
Le début de service est dans tous les cas le même qu'en DI, la balle repose sur la paume de la main afin d'éviter la négociation d'une hauteur de rebond permettant d'effectuer une frappe directe. Sous cette forme, le service doit être une simple remise en jeu et non pas une balle trop difficile à ramener et/ou qui donne le point directement. Dans ce cas le service est à remettre.

b) Fautes de service

Si le serveur lance la balle avec l'intention manifeste de faire un service, mais la manque complètement en voulant la frapper de sa raquette, il perd le point en DI, DII et DIII.

c) Intervention de l'arbitre

D'une manière générale, si l'arbitre a un élément de doute sur la correction du service d'un joueur, il peut une première fois dans la partie, interrompre le jeu et, sans compter le point, avertir le joueur de l'obligation qui lui incombe. Les fois suivantes dans le cours de la partie, si son service est encore d'une régularité douteuse, le joueur ne bénéficie plus du doute et perd le point.

En toutes circonstances, un net manquement dans l'observation d'une des conditions exigées pour un service régulier doit être pénalisé par l'attribution d'un point pour le relanceur, sans avertissement préalable.

L'observation stricte de la règle du service peut être écartée en DIII lorsque l'arbitre constate une incompréhension flagrante du pongiste de la règle officielle ou d'une incapacité physique. Un service irrégulier peut être accepté à condition qu'il n'amène aucun avantage substantiel au serveur lui permettant grâce à ce manquement de remporter la partie (balle cachée par la main, balle ne décollant pas au préalable de la paume, service donnant le point car trop rapide).

d) Balle à remettre au service

Le service est à remettre :

- si la balle, en passant au-dessus ou autour du filet, touche le filet ou ses supports, pourvu que le service soit régulier par ailleurs.
- si la balle touche le camp du serveur, puis le filet et est reprise de volée par le relanceur au-dessus de la table (si la reprise de volée est effectuée hors de la table, le point est pour le relanceur).
- si dans l'opinion de l'arbitre, la possibilité pour un joueur d'exécuter un service régulier ou un renvoi régulier, a été affectée par un incident hors de son contrôle.

2. Le déroulement de la partie

a) Points

Un joueur perd un point :

- a) S'il n'effectue pas un renvoi régulier,
- b) s'il ne réussit pas à effectuer un service régulier, (article 1A1a)
- c) s'il reprend la balle de volée au-dessus de la table (hors de la table, il gagne le point),
- d) si sa main libre touche la surface de jeu pendant que la balle est en jeu,
- e) s'il frappe la balle deux fois consécutivement,
- f) si la balle touche son camp deux fois consécutivement,
- g) par pénalité pour comportement incorrect ou antisportif.

b) Annonce de la marque

L'arbitre annonce la marque dès que la balle cesse d'être en jeu et qu'un point a été acquis. L'arbitre annonce la marque en énonçant d'abord le nombre de points du serveur et, ensuite le nombre de points du relanceur.

Balles à remettre

Il y a balle à remettre :

- I. Si le service est exécuté alors que le relanceur n'est pas prêt.
Il est recommandé au serveur de ne pas servir avant d'avoir entendu prononcé la marque correctement et distinctement.
- II. Si une balle se fend ou se brise en cours de jeu, affectant le renvoi d'un joueur.
- III. Si le jeu est interrompu pour corriger une erreur dans l'ordre du jeu ou de camp.
- IV. Si les conditions de jeu ont été perturbées d'une façon qui, dans l'opinion de l'arbitre est de nature à influencer sur les résultats de l'échange.
- V. Si une balle, autre que la balle en jeu, pénètre dans l'aire de jeu, l'arbitre doit rapidement annoncer "balle à remettre", même si cette balle ne paraît pas à ce moment-là être une gêne pour les joueurs.
- VI. Cependant, si une balle d'une autre aire de jeu pénètre juste au moment où un point a été gagné et que, dans l'opinion de l'arbitre, elle n'a aucun effet sur le gain ou la perte du point, il ne doit pas dans ce cas annoncer "balle à remettre" mais user de son bon sens.

Changements de service

En simple, après deux points, le serveur devient relanceur et le relanceur devient serveur et ainsi de suite, jusqu'à la fin de la manche ou jusqu'à ce que la marque atteigne 10-10.

A partir de la marque 10-10, il y a changement de serveur après chaque point. Le joueur est déclaré vainqueur d'une manche lorsqu'une différence de deux points est acquise (10-12 ou 14 - 16 ou 22-20 ...).

Si par erreur, un joueur sert en dehors de son tour, le jeu doit être interrompu et reprendre après rectification de l'erreur. En tout état de cause, les points marqués avant la découverte de l'erreur demeurent acquis.

Changement de camp

Le joueur qui a commencé dans un camp dans une manche, commence dans l'autre camp dans la manche qui suit immédiatement, et ainsi de suite jusqu'à la fin de la partie. Dans la dernière manche possible de la partie, les joueurs ou paires changent de camp dès qu'un joueur a le premier atteint la marque de 5 points.

3. Gain de la partie

a) Manche

Les manches (ou set) se jouent en 11 points gagnants avec 2 points d'écart minimum (cf. 1A2d).

b) Partie

Un match se gagne au meilleur des 5 manches (« 3 sets gagnants ») ou des 7 manches (« 4 sets gagnants ») suivant un choix établi par l'organisateur avant la rencontre. Le joueur est déclaré vainqueur de la partie lorsqu'il a gagné 3 ou 4 manches selon le choix pré établi par l'organisateur.

4. Incidents divers

a) Comportement des joueurs

Les joueurs doivent avoir un comportement correct vis-à-vis des adversaires, des officiels et du public. Ils doivent s'abstenir de tout acte susceptible de jeter un discrédit sur le tennis de table ou le sport adapté.

C'est ainsi que sont sanctionnés :

- I. des dégâts volontaires à l'équipement, tel que briser la balle ou frapper la table avec la raquette ou le pied,
- II. des cris excessifs ou un langage inconvenant,
- III. tous dégâts volontaires à l'équipement sont à la charge de l'association où est licencié le contrevenant.
- IV. L'usage de tactiques déloyales et/ou dilatoires telles qu'envoyer volontairement la balle en dehors du volume de jeu ou le non-respect persistant de la réglementation sur les conseils aux joueurs.

b) Sanctions

- A la première infraction, l'arbitre doit interrompre le jeu et donner un avertissement au joueur fautif, en lui indiquant qu'à la première récidive il aura un point de pénalité.
- Si au cours de la même partie, le joueur récidive, l'arbitre doit interrompre le jeu, donner un point gagnant à l'adversaire.
- Si le joueur persiste dans son comportement, l'arbitre doit donner manche perdue au joueur, en attribuant à son adversaire le nombre de points nécessaires pour gagner la manche en cours.
- En cas de persistance, l'arbitre déclare le joueur battu par pénalité et accorde la victoire à son adversaire.
- L'arbitre fait immédiatement un rapport aux responsables de la manifestation (départementaux, régionaux, nationaux) qui décideront de l'exclusion définitive ou temporaire du joueur, concernant la rencontre.
- Les décisions prises seront sans appel sur la matérialité des faits.
- Les sanctions prévues sont applicables aux trois divisions. Dans l'application du règlement, l'arbitre doit être attentif au niveau de compréhension du sportif.

c) Droit de recours

Lors d'une compétition, si un litige survient entre un joueur, ou son éducateur, et un membre de l'organisation technique (arbitres, secrétariat, ...), le DSF est immédiatement interpellé pour le régler. Si le désaccord subsiste, le plaignant doit, dans le quart d'heure qui suit, rédiger un rapport qu'il remet au DSF. Celui-ci doit demander la convocation immédiate de la « Commission des Litiges », composée du juge-arbitre, du DSF et d'un Représentant de la Direction Technique Nationale, celle-ci doit :

- Juger de la recevabilité de la plainte,
- Prendre sa décision après avoir entendu le plaignant, si nécessaire.

La décision de la commission est sans appel.

5. Arrêt réglementaire

a) Conseils aux joueurs

— Divisions I et II

Un joueur peut recevoir des conseils de son entraîneur avant l'échauffement, entre les manches et durant le temps mort (uniquement pour la DI) mais à aucun autre moment tel que durant une interruption momentanée pour s'éponger.

Toute tentative visant à donner des conseils ou à influencer le jeu lorsqu'une partie a repris, est sanctionnée par l'éviction de la zone de coaching jusqu'à la fin de la partie. S'il y a récurrence, l'entraîneur sera exclu du coaching pour le restant de la compétition.

— Division III

A tout moment l'arbitre pourra faire appel à l'entraîneur du sportif s'il a des difficultés à se faire comprendre de celui-ci. Avec l'accord de l'arbitre, l'entraîneur pourra venir donner des explications à son joueur.

b) Pause entre les manches

Tout joueur est en droit de disposer d'une période de repos, entre chacune des manches d'une partie.

Durant les périodes autorisées de repos, les joueurs doivent rester dans l'aire de jeu.

Période autorisée : DI - 1mn

DII - 1mn

DIII - 1mn

Des interruptions pour s'essuyer (ou essuyer ses lunettes) ne sont autorisées qu'à chaque changement du serveur.

Ces interruptions sont les plus courtes possible et si un joueur est prêt à continuer l'autre sera invité à en faire autant. (Les serviettes seront placées dans des corbeilles de chaque côté de l'arbitre, ou sous la table de jeu).

Il est du devoir de l'arbitre de faire en sorte que le jeu, tout au long d'une partie, soit continu, sauf pour les arrêts autorisés.

c) Pour s'essuyer

Les joueurs ont le droit de s'essuyer tous les 6 points durant leur rencontre.

d) Temps mort

Le temps mort s'applique uniquement pour la DI. Quand la balle n'est pas en jeu, chaque entraîneur a le droit de demander une interruption maximale de 1mn pour donner des consignes à son sportif, à n'importe quel moment d'une partie, mais seulement un temps mort par partie.

Pour cela, il lui suffit de le demander en annonçant : « temps mort » à l'arbitre. L'entraîneur qui n'a pas demandé le temps mort profite également de l'arrêt pour donner des consignes à son joueur.

e) Suspension de jeu

L'arbitre peut attribuer une suspension de jeu, de la plus courte durée possible, en faveur d'un joueur mis temporairement dans l'incapacité de jouer à condition qu'une telle suspension ne soit pas susceptible de désavantager le joueur adverse.

B. Le jeu en double

1. Définitions particulières

a) Ligne centrale

C'est une ligne blanche de 3 mm de large, parallèle aux lignes latérales de la surface de jeu, qui divise chaque camp en 2 demi-camps égaux.

b) Demi-camp

La ligne centrale partage chaque camp en deux demi-camps. Pour la paire au service, le demi-camp de droite s'appelle aussi le demi-camp droit du serveur. Pour la paire qui relance, le demi-camp de droite (situé en diagonale par rapport au précédent) s'appelle aussi demi-camp droit du relanceur.

A l'exécution du service, la ligne centrale est considérée comme faisant partie du demi-camp droit du serveur et du demi-camp droit du relanceur.

c) La paire

Une partie de double oppose quatre joueurs répartis en deux paires.

2. Choix de l'ordre du jeu

En double, le serveur effectue d'abord un bon service, le relanceur effectue ensuite un renvoi régulier, le partenaire du serveur effectue ensuite un renvoi régulier, le partenaire du relanceur effectue ensuite un renvoi régulier et, après cela, chaque joueur alternativement effectue dans l'ordre ci-dessus un renvoi régulier.

La paire qui a le droit de servir en premier dans une manche quelconque désigne le joueur qui le fera.

Dans la première manche d'une partie, la paire adverse désigne de la même façon le premier relanceur. Dans les manches suivantes de la partie, le premier relanceur est déterminé automatiquement pour correspondre au choix du serveur par la paire adverse, de telle manière que, dans le cours de la manche le premier relanceur de la manche précédente serve sur le premier serveur de la manche précédente.

De plus, dans la dernière manche possible d'une partie de double, la paire qui reçoit change l'ordre de ses relanceurs lorsque l'une des paires a atteint la première la marque 5.

3. Le service

a) Exécution

— Conditions particulières

En double, la balle touche d'abord le demi-camp droit du serveur ou la ligne centrale de son côté du filet et ensuite, passant directement par-dessus le filet ou le contournant, touche le demi-camp droit du relanceur ou la ligne centrale de son côté de la table.

— Pour les autres conditions d'exécution, cf. règle du service en simple.

b) Changement

En double, les deux premiers services sont exécutés par le joueur choisi de la paire qui a le droit de servir, et sont reçus par le joueur correspondant de la paire adverse. Les deux seconds services sont exécutés par le relanceur des deux premiers services et sont reçus par le partenaire du premier serveur. Les deux troisièmes services sont exécutés par le partenaire du premier serveur et sont reçus par le partenaire du premier relanceur. Les deux quatrièmes services sont exécutés par le partenaire du premier relanceur et reçus par le premier serveur. Les deux cinquièmes services sont exécutés et reçus comme les deux premiers et ainsi de suite jusqu'à la fin de la manche.

A partir de la marque de 10/10, l'ordre des serveurs et des relanceurs est le même mais chaque joueur n'exécute qu'un service à son tour jusqu'à la fin de la manche (2 points d'écart pour gagner la manche).

c) Fautes particulières

En plus des cas prévus à l'article 1A2a, une paire perd un point si au service la balle touche le demi-camp gauche du serveur ou du relanceur ou, ayant touché d'abord le demi-camp droit du serveur puis le filet ou ses supports, touche le demi-camp gauche du relanceur.

En plus des cas prévus à l'article 1B2, une paire perd un point si l'un des joueurs frappe la balle en dehors de son tour.

Vu la complexité du jeu en double, aucune compétition n'est proposée à la Division III. Ne sont donc concernés par le présent règlement que les joueurs en DI et DII.

C. Matériel et Tenue

1. La balle

Les balles sont de couleur jaune ou blanche d'un diamètre de 40 mm.

Pour les rencontres départementales, régionales et nationales de tennis de table DI et DII, des balles agréées par la Fédération Française de Tennis de Table sont à utiliser. (Voir liste « ITTF approved 40 mm balls » disponible à la FFSA ou sur le site Internet de la FFTT réactualisé chaque année).

2. La raquette

La raquette peut avoir des dimensions, une forme et un poids quelconque. La palette doit être en bois, d'un seul tenant de même épaisseur, plate et rigide.

Les deux faces de la palette doivent être de couleurs distinctes, une rouge et une noire et l'épaisseur ne dépassant pas 4 mm. De plus pour les DI, DII et DIII, les revêtements doivent être inscrits sur la liste de l'année « Authorised racket covering » disponible à la FFSA ou sur le site Internet de la FFTT réactualisé chaque année.

Une raquette ne peut pas être remplacée durant une partie à moins qu'elle ne soit endommagée accidentellement au point de ne plus pouvoir être utilisée. En ce cas, ladite raquette doit être immédiatement remplacée, soit par une autre apportée préalablement par le joueur près de l'aire de jeu, soit par une raquette qui lui est fournie.

S'il apparaît qu'un joueur a changé de raquette durant une partie sans le signaler, l'arbitre lui donne un avertissement. En cas de récidive l'arbitre interrompt le jeu et fait immédiatement un rapport au juge-arbitre qui disqualifie le joueur.

3. La table et le filet

Pour toute rencontre de Tennis de Table Adapté de niveau départemental, régional ou national ne peuvent être utilisées que les tables agréées par la Fédération Française de Tennis de Table.

La surface de jeu doit être de couleur foncée (vert ou bleu). Elle est limitée en ses quatre côtés par une bande blanche de 2 cm de large qui matérialise le rectangle défini.

Le filet doit être de couleur vert foncé, sa partie supérieure comporte une bordure blanche d'une largeur maximale de 15 mm ; sa hauteur est de 15,25 cm sur toute la longueur de celui-ci.

Le filet est attaché à chaque extrémité, de haut en bas du poteau de support. Les poteaux de support devant être munis d'un dispositif de réglage à leur base.

4. La tenue

La tenue de jeu se compose d'une chemisette à manches courtes et d'un short, de chaussettes et de chaussures de sport. La chemisette ne doit pas être de la même couleur que les balles qui peuvent être blanche ou orange. Il faut prévoir des tenues en conséquence.

D'autres vêtements de sport, dont tout ou partie du survêtement, ne peuvent être portés durant le jeu, sauf avec l'autorisation de l'organisateur de la manifestation.

Dans les matchs par équipe, les joueurs d'une même équipe doivent avoir une tenue sportive identique à l'exception des chaussures et chaussettes.

Article 2 : Le Test Individuel

A. Objectifs

Le test individuel décrit dans les pages suivantes se fixe plusieurs objectifs :

- Pour le joueur et son entraîneur :
 - évaluation du niveau technique du pongiste permettant son classement dans la division qui convient lors d'une compétition FFSA.
 - détermination d'un niveau d'acquisition d'habiletés motrices évolutives se situant dans la logique d'activité du Tennis de Table.
 - propositions de situations pédagogiques permettant à l'entraîneur, dans un souci de progression technique propre à cette activité duelle, d'aborder de nouveaux coups, de faire face à de nouvelles difficultés.
- Pour l'organisateur de la compétition :
 - détermination de la division dans laquelle il inscrira le joueur par une bonne appréciation de son niveau technique.
 - détermination des têtes de séries en fonction des résultats obtenus.

B. Présentation du test

Le test individuel se présente sous la forme de quatre grilles de niveau : niveau 4, niveau 3, niveau 2, niveau 1 dans l'ordre croissant des difficultés techniques abordées par les tests.

Le joueur peut, bien sûr, être évalué sur les tests des quatre grilles mais dans un souci d'efficacité on pourra, en fonction de son niveau estimé, ne l'évaluer que sur l'une des grilles de niveau : celle qui, a priori, est la plus proche de ses capacités actuelles.

Chaque grille comporte 5 exercices simples à mettre en oeuvre, tests techniques dont les résultats, traduits en points permettent d'atteindre un nombre maximum théorique de 100 points.

Le nombre de points obtenus par un sportif aux exercices de l'une des grilles permet de le classer dans l'une des trois divisions en référence au tableau suivant :

	Niveau 4	Niveau 3	Niveau 2	Niveau 1
Division III	50 points et +	30 à 50 points		
Division II		51 à 70 points	30 à 50 points	
Division I			51 à 70 points	50 points et +

Remarque

Les schémas qui illustrent les tests suivants ont été réalisés pour un joueur droitier ; dans le cas d'un joueur gaucher, il faut évidemment les inverser.

Pour toute compétition de Tennis de Table Sport Adapté, les résultats des tests sont à joindre aux inscriptions. Lors des jeux régionaux, rencontres nationales, jeux nationaux (donc sur plusieurs journées), les résultats des tests seront contrôlés. Si l'écart entre les tests lors de l'inscription et les tests réalisés le jour de la compétition est trop flagrant le compétiteur sera réorienté vers la division et la série qui lui conviendront.

Grille Niveau 4

3 essais par exercice (le meilleur est gardé)

PB = 10 balles

CD = Coup Droit

R = Revers

PB = Panier de 10 balles

Consignes	Schéma	Cotations	Coeff.	Max. pt
Exercice n°1 <i>Jonglerie</i> 1. Jongler sur place en CD 2. Jongler sur place en R		1. 1 x CD = 1 Pt 2 x de suite = 2 Pts 4 x de suite = 4 Pts 6 x de suite = 6 Pts 8 x de suite = 8 Pts Max. 10 x de suite = 10 Pts 2. Idem en R	1	1. - /10 + 2.- /10 Total /20
Exercice n°2 <i>Remettre la balle</i> Un relanceur au panier de balles lance 10 balles longues sur le <u>CD</u> le joueur doit remettre la balle sur la ½ table opposée		1 Pt par balle remise sur la ½ table opposée	2	/10
Exercice n°3 <i>Remettre la balle</i> Un relanceur au panier de balles lance 10 balles longues sur le <u>R</u> le joueur doit remettre la balle sur la ½ table opposée		1 Pt par balle remise sur la ½ table opposée	2	/10
Exercice n°4 <i>Placer la balle</i> Un relanceur au panier de balles lance 10 balles longues sur le <u>CD</u> le joueur doit remettre la balle dans la mise Cible = 50 cm/50cm		1 Pt par balle remise sur la cible	2	/10
Exercice n°5 <i>Par-dessus</i> Un relanceur au panier de balles lance 10 balles longues sur le <u>CD</u> le joueur doit remettre la balle sur la ½ table opposée en passant par-dessus le haut filet		1 Pt par balle remise sur la ½ table opposée en passant par-dessus le haut filet	2	/10

Total

/100

Grille Niveau 3

3 essais par exercice (le meilleur est gardé)

PB = 10 balles

CD = Coup Droit

R = Revers

PB = Panier de 10 balles

Consignes	Schéma	Cotations	Coef.	Max. Pts
<p>Exercice n°1 <i>Jonglerie et contrôle en déplacement</i> Réaliser le parcours</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. en jonglant CD 2. en contrôlant en CD 3. en jonglant R 4. en contrôlant en R 		<ol style="list-style-type: none"> 1. de A à B = 2 Pts 2. de B à C = 4 Pts 3. de C à D = 6 Pts 4. de D à A = 8 Pts <p>Bonus +2 Pts si parcours réalisé en moins de 2 mn</p>	2	/10
<p>Exercice n°2 <i>Placer la balle</i> Un relanceur au panier de balles lance 10 balles longues sur le <u>CD</u> le joueur doit remettre la balle sur la cible</p>	<p>cible = 50cm/50 cm</p>	1 Pt par balle remise sur la cible	2	/10
<p>Exercice n°3 <i>Placer la balle</i> Un relanceur au panier de balles lance 10 balles longues sur le <u>R</u> le joueur doit remettre la balle sur la cible</p>	<p>cible = 50 cm / 50 cm</p>	1 Pt par balle remise sur la cible	2	/10
<p>Exercice n°4 <i>Remettre la balle</i> Un relanceur au panier de balles lance 10 balles courtes ou longues sur le <u>CD</u> ou <u>R</u> le joueur doit remettre la balle sur la ½ table opposée en faisant le bon choix de CD ou R.</p>		1 Pt par balle remise sur la ½ table opposée	2	/10
<p>Exercice n°5 <i>Par-dessus</i> Un relanceur au panier de balles lance 10 balles sur le <u>CD</u> le joueur doit remettre la balle sur la ½ table opposée en passant par-dessus le haut filet dans la zone 1 ou 2</p>		<p>Balle remise sur la ½ table opposée en passant par-dessus le haut filet</p> <p>1 pt dans zone 1 2 pts dans zone 2</p>	1	/20

Total

/100

3 essais par exercice (le meilleur est gardé)
PB = 10 balle

CD = Coup Droit
R = Revers
PB = Panier de 10 balles

Consignes	Schéma	Cotations	Coef.	Max. Pts
<p>Exercice n°1 <i>Placer la balle</i> un relanceur au panier de balles lance 10 balles sur le <u>CD</u> le joueur doit remettre la balle sur la cible, en changeant de cible à chaque réussite.</p>	<p>cibles → 40 cm / 40 cm</p>	1 Pt par balle remise sur la cible	2	/10
<p>Exercice n°2 <i>Placer la balle</i> Un relanceur au panier de balles lance 10 balles sur le <u>R</u> le joueur doit remettre la balle sur la cible, en changeant de cible à chaque réussite.</p>	<p>cibles → 40 cm / 40 cm</p>	1 Pt par balle remise sur la cible	2	/10
<p>Exercice n°3 <i>Puissance</i> Un relanceur au panier de balles lance 10 balles longues sur le <u>CD</u> le joueur doit frapper la balle sur la ½ table opposée, le plus fort possible, le 2ème rebond de la balle détermine le nombre de points.</p>	<p>zone → 1,50m de large</p>	Zone 1 = 1 Pt Zone 2 = 2 Pts Zone 3 = 3 Pts Zone 4 = 4 Pts	0,75	/40
<p>Exercice n°4 <i>Services</i> Le joueur au service, doit placer sa balle dans les cibles 1, 2, 3 et 4 en changeant à chaque réussite.</p>	<p>cibles → 50 cm / 50 cm</p>	1 Pt par balle mise dans la bonne zone	1	/10
<p>Exercice n°5 <i>Par-dessus</i> Un relanceur au panier de balles lance 10 balles sur le <u>CD</u> Le joueur doit remettre la balle sur la ½ table par-dessus le haut filet, le 2ème rebond de la balle détermine le nombre de points.</p>	<p>zone → 1,50m de large</p>	Zone 1 = 1 Pt Zone 2 = 2 Pts Zone 3 = 3 Pts Zone 4 = 4 Pts	0,5	/40
Total				/100

Grille Niveau 1

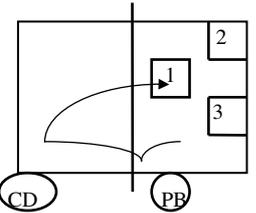
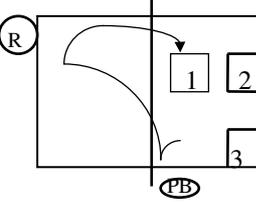
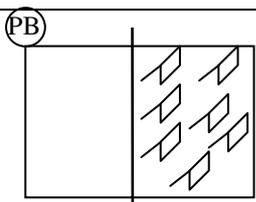
3 essais par exercice (le meilleur est gardé)

CD = Coup Droit

PB = 10 balles

R = Revers

PB = Panier de 10 balles

Consignes	Schéma	Cotations	Coef.	Max. Pts
<p>Exercice n°1 <i>Placer la balle</i> un relanceur au panier de balles lance 10 balles sur le <u>CD</u> Le joueur doit remettre la balle sur la cible 1, 2 ou 3, en changeant de cible à chaque réussite.</p>	 <p>cibles → 30 cm / 30 cm</p>	1 Pt par balle remise sur la cible	1.5	/10
<p>exercice n°2 <i>Placer la balle</i> Un relanceur au panier de balles lance 10 balles sur le <u>R</u> Le joueur doit remettre la balle sur la cible 1,2 ou 3, en changeant de cible à chaque réussite.</p>	 <p>cibles → 30 cm / 30 cm</p>	1 Pt par balle remise sur la cible	1.5	/10
<p>Exercice n°3 <i>Puissance</i> Un relanceur au panier de balles lance 10 balles longues sur le <u>CD</u> Le joueur doit frapper la balle sur la ½ table opposée, le plus fort possible, le 2ème rebond de la balle détermine le nombre de points.</p>	Idem niveau 2	Zone 1 = 1 Pt Zone 2 = 2 Pts Zone 3 = 3 Pts Zone 4 = 4 Pts	0.5	/40
<p>Exercice n°4 <i>Services</i> Le joueur au service, doit les 10 cibles placées sur la ½ table adverse en changeant de cible à chaque réussite (on enlève la cible touchée)</p>	 <p>cibles → 1/2 feuille A4 pliée et placée en </p>	1 Pt par cible touchée	2	/10
<p>Exercice n°5 <i>Par-dessus</i> Un relanceur au panier de balles lance 10 balles sur le <u>CD</u> Le joueur doit remettre la balle sur la ½ table opposée en passant par-dessus le haut filet, le 2ème rebond de la balle détermine le nombre de points.</p>	Idem niveau 2	Zone 1 = 1 Pt Zone 2 = 2 Pts Zone 3 = 3 Pts Zone 4 = 4 Pts	0.75	/40

Total

/100

Article 3 : Organisation sportive des rencontres

En règle générale, deux types de rencontres sont proposés :

- La rencontre individuelle

Elle regroupe des joueurs ou des paires de joueurs dans le cadre d'épreuves telles que :

- le simple Messieurs ou Dames
- le double Messieurs ou Dames
- le double Mixte

- La rencontre par équipe

Elle est constituée par la rencontre de deux groupes de joueurs, les résultats individuels de chaque joueur venant s'additionner au profit de son équipe.

Les épreuves individuelles ou par équipes se déroulent par poules ou par élimination directe, ces deux procédés pouvant se compléter.

A. Les rencontres individuelles

Grâce au "test individuel de Tennis de Table" et son barème de répartition, différents **niveaux de pratiques** ou **séries** apparaissent dans chaque division compétitive.

1. Les différents systèmes d'organisation des rencontres

a) Le système de compétition par poule

C'est le système qui permet de déterminer avec le plus de précision la valeur des participants, chacun ayant la possibilité de rencontrer tous les autres quel que soit son résultat.

L'inconvénient de ce système est que son déroulement nécessite beaucoup de temps.

Le maximum gérable efficacement sur une journée est de 70 pongistes et à la condition d'avoir 8 à 10 tables à disposition.

Dans les séries à plusieurs poules, les matchs se font au meilleur des 5 manches.

Dans les séries à poule unique, les matchs peuvent se faire au meilleur des 7 manches afin de permettre un maximum de jeu aux séries comportant peu de pongistes.

Quand tous les matchs de la poule ont été disputés, un classement est établi en comptant pour chaque joueur le nombre de matchs gagnés ; en cas d'ex-aequo on tiendra compte de la différence entre le nombre de manches gagnées et de manches perdues ; en cas de nouvel ex-aequo, on calculera le nombre de points.

b) Le système par élimination directe

Il est conseillé s'il y a un nombre très important par série. A l'issue de chaque match, le perdant est éliminé de la compétition.

L'avantage du système est un gain de temps certain et la désignation rapide d'un vainqueur.

L'inconvénient est que la moitié des joueurs ne jouent qu'une seule fois.

Exemple : 64 participants : 32 participants jouent 1 match, 16 participants jouent 2 matchs, 8 participants 3 matchs, 4 participants 4 matchs, 2 participants 5 matchs.

c) Panachage des deux systèmes

Les pongistes sont répartis par poule (voir a). Dans chacune des poules composant la série, tous les participants se rencontrent et sont classés.

A l'issue des poules, les joueurs classés de 1 à 2 ou de 1 à 3 sont placés dans un tableau et s'affrontent par élimination directe et les joueurs de 4 à 6 dans un autre tableau.

Le premier tableau désignera le vainqueur du tournoi.

Les matchs se déroulent au meilleur des 5 manches. Ce système permet un même nombre de matchs pour tout le monde.

2. Conseils pour les organisations

Il n'est pas toujours simple d'organiser une rencontre de tennis de table FFSA

- manque de salle et de table,
- peu d'arbitres (souvent lié à une méconnaissance de l'activité),
- des divisions + ou - nombreuses en participants (ce qui complique l'organisation pour les poules et les tableaux),
- des niveaux hétérogènes, au sein d'une même division,
- des joueurs peu ou pas autonomes (ne peuvent pas s'arbitrer seul),
- des obligations horaires restreintes, ...

Des tableaux ont été créés, pour simplifier le travail des organisateurs, mais aussi pour uniformiser sur le plan national les compétitions et les rencontres FFSA

Ces formules permettront de faire jouer un maximum de matchs à nos sportifs, et de pouvoir ainsi mieux évaluer les niveaux.

POUR L'ORGANISATION D'UNE COMPETITION

N'hésitez pas à faire appel aux clubs de tennis de table. Ils pourront peut être vous prêter du matériel (salle, tables, marqueurs, ...), vous aider (à l'arbitrage, ...), ou vous éclairer pour l'organisation de votre rencontre. Vous pouvez leur apprendre, ou leur rappeler qu'en mai 2000 une convention a été signée avec la Fédération Française de Tennis de Table.

*.- Pour une organisation plus facile, il est préférable, dans la mesure du possible, de connaître le nombre d'inscrits à l'avance.

*.- Il faut avoir un nombre de tables, d'arbitres et de marqueurs en fonction de l'importance de l'organisation et du nombre probable de joueurs, pour ne pas être pris par le temps, mais aussi pour faire jouer un maximum de matchs à nos sportifs.

Compétition individuelle

POUR LES COMPETITIONS OFFICIELLES, championnats départementaux et régionaux, il est obligatoire de:

*.- **Faire jouer en 3 manches gagnantes de 11 points par match :**

3 manches gagnantes => environ 20 minutes de jeu.

Sinon, faire jouer sur un minimum de 2 manches gagnantes de 11 points par match :

2 manches de 11 points => 9/10 minutes de jeu.

*.- **S'organiser pour que nos sportifs effectuent un maximum de rencontres :**

L'idéal est de pouvoir faire des matchs de poules, puis de répartir suivant le classement sur des tableaux, pour le classement final (voir poules, grilles de répartitions et tableaux). Cela permet également de laisser toutes ses chances à tous, et de ne pas éliminer un fort dès la 1ere rencontre, car souvent nous ne connaissons pas les joueurs et/ou leur niveau.

*.- **Il est possible faire des regroupements d'âges dans chaque division :**

Il est préférable de ne pas faire jouer ensemble les cadets avec les cadettes, les juniors garçons avec les juniors filles, et les seniors hommes avec les seniors femmes. Il est préférable de faire des surclassements :

Cadets	=>	Juniors
Cadettes	=>	Juniors Filles
Juniors	=>	Seniors
Juniors filles	=>	Seniors femmes
Vétérans	=>	Seniors

*.- **Suivant le classement des différentes compétitions**, les comités départementaux et régionaux doivent proposer, aux sportifs et à leurs associations de participer au championnat de France.

Il est normal que chaque comité présente ces meilleurs joueurs et joueuses.

*.- **L'ORGANISATION SUIVANT LE NOMBRE DE PARTICIPANTS :**

De 3 à 5 joueurs

Une poule ou chacun se rencontre
=> un classement final.

De 6 à 8 joueurs

2 poules de 3 ou 4 joueurs

Ensuite 2 possibilités aux choix:

1.- **La plus rapide**

les 1^{er} de chaque poule se rencontrent
pour les places de 1er et 2^{ème}
les 2^{ème} de chaque poule se rencontrent
pour les places de 3^{ème} et 4^{ème}
les 3^{ème} de chaque poule se rencontrent
pour les places de 5^{ème} et 6^{ème}
etc.
=> un classement final.

2.- **La plus équitable, en croisant**

1/2 finale:

Le 1^{er} de la poule A contre le 2^{ème} de la poule B
le 2^{ème} de la poule A contre le 1er de la poule B

Finale des vainqueurs :

Places 1er et 2^{ème}

Finale des perdants :

Places 3^{ème} et 4^{ème}

Sinon les 2 joueurs sont 3^{ème} ex aequo

les 3^{ème} de chaque poule se rencontrent
pour les places de 5^{ème} et 6^{ème}
etc.

=> un classement final.

VERS TABLEAU A 16 JOUEURS

SUR 3 POULES

9 joueurs :

- 3 poules de 3 joueurs
- les poules 1 à 3 avec 3 joueurs.

Puis répartir les joueurs sur le tableau suivant leur classement et la grille de répartitions à 3 poules.

10 joueurs :

- 2 poules de 3 joueurs et 1 poule de 4 joueurs
- les poules 1 et 2 avec 3 joueurs, et la poule 3 avec 4 joueurs.

Puis répartir les joueurs sur le tableau suivant leur classement et la grille de répartitions à 3 poules.

11 joueurs :

- 1 poule de 3 joueurs et 2 poules de 4 joueurs
- la poule 1 avec 3 joueurs, et les poules 2 et 3 avec 4 joueurs.

Puis répartir les joueurs sur le tableau suivant leur classement et la grille de répartitions à 3 poules.

12 joueurs :

- 3 poules de 4 joueurs
- les poules 1 à 3 avec 4 joueurs.

Puis répartir les joueurs sur le tableau suivant leur classement et la grille de répartitions à 3 poules.

VERS TABLEAU A 16 JOUEURS

SUR 4 POULES

13 joueurs :

- 3 poules de 3 joueurs et 1 poule de 4 joueurs
- les poules 1 à 3 avec 3 joueurs, et la poule 4 avec 4 joueurs.

Puis répartir les joueurs sur le tableau suivant leur classement et la grille de répartitions à 4 poules.

14 joueurs :

- 2 poules de 3 joueurs et 2 poules de 4 joueurs
- les poules 1 et 2 avec 3 joueurs, et les poules 3 et 4 avec 4 joueurs.

Puis répartir les joueurs sur le tableau suivant leur classement et la grille de répartitions à 4 poules.

15 joueurs :

- 1 poule de 3 joueurs et 3 poules de 4 joueurs
- la poule 1 à 3 joueurs, et les poules 2 à 4 avec 4 joueurs.

Puis répartir les joueurs sur le tableau suivant leur classement et la grille de répartitions à 4 poules.

16 joueurs :

- 4 poules de 4 joueurs
- les poules 1 à 4 avec 4 joueurs.

Puis répartir les joueurs sur le tableau suivant leur classement et la grille de répartitions à 4 poules.

VERS TABLEAU A 32 JOUEURS
SUR 6 POULES

17 joueurs :

1 poule de 2 joueurs et 5 poules de 3 joueurs

- la poule 1 avec 2 joueurs, et les poules 2 à 6 avec 3 joueurs.

Puis répartir les joueurs sur le tableau suivant leur classement et la grille de répartitions à 6 poules.

18 joueurs :

6 poules de 3 joueurs

- les poules 1 à 6 avec 3 joueurs.

Puis répartir les joueurs sur le tableau suivant leur classement et la grille de répartitions à 6 poules.

19 joueurs :

5 poules de 3 joueurs et 1 poule de 4 joueurs

- les poules 1 à 5 avec 3 joueurs, et la poule 6 avec 4 joueurs.

Puis répartir les joueurs sur le tableau suivant leur classement et la grille de répartitions à 6 poules.

20 joueurs :

4 poules de 3 joueurs et 2 poules de 4 joueurs

- les poules 1 à 4 avec 3 joueurs, et les poules 5 et 6 avec 4 joueurs.

Puis répartir les joueurs sur le tableau suivant leur classement et la grille de répartitions à 6 poules.

21 joueurs :

3 poules de 3 joueurs et 3 poules de 4 joueurs

- les poules 1 à 3 avec 3 joueurs, et les poules 4 à 6 avec 4 joueurs.

Puis répartir les joueurs sur le tableau suivant leur classement et la grille de répartitions à 6 poules.

22 joueurs :

2 poules de 3 joueurs et 4 poules de 4 joueurs

- les poules 1 et 2 avec 3 joueurs, et les poules 3 à 6 avec 4 joueurs.

Puis répartir les joueurs sur le tableau suivant leur classement et la grille de répartitions à 6 poules.

23 joueurs :

1 poule de 3 joueurs et 5 poules de 4 joueurs

- la poule 1 avec 3 joueurs, et les poules 2 à 6 avec 4 joueurs.

Puis répartir les joueurs sur le tableau suivant leur classement et la grille de répartitions à 6 poules.

24 joueurs :

6 poules de 4 joueurs.

- les poules 1 à 6 avec 4 joueurs.

Puis répartir les joueurs sur le tableau suivant leur classement et la grille de répartitions à 6 poules.

VERS TABLEAU A 32 JOUEURS

SUR 8 POULES

25 joueurs :

7 poules de 3 joueurs et 1 poule de 4 joueurs

- les poules 1 à 7 avec 3 joueurs, et la poule 8 avec 4 joueurs.

Puis répartir les joueurs sur le tableau suivant leur classement et la grille de répartitions à 8 poules.

26 joueurs :

6 poules de 3 joueurs et 2 poules de 4 joueurs

- les poules 1 à 6 avec 3 joueurs, et les poules 7 et 8 avec 4 joueurs.

Puis répartir les joueurs sur le tableau suivant leur classement et la grille de répartitions à 8 poules.

27 joueurs :

5 poules de 3 joueurs et 3 poules de 4 joueurs

- les poules 1 à 5 avec 3 joueurs, et les poules 6 à 8 avec 4 joueurs.

Puis répartir les joueurs sur le tableau suivant leur classement et la grille de répartitions à 8 poules.

28 joueurs :

4 poules de 3 joueurs et 4 poules de 4 joueurs

- les poules 1 à 4 avec 3 joueurs, et les poules 5 à 8 avec 4 joueurs.

Puis répartir les joueurs sur le tableau suivant leur classement et la grille de répartitions à 8 poules.

29 joueurs :

3 poules de 3 joueurs et 5 poules de 4 joueurs

- les poules 1 à 3 avec 3 joueurs, et les poules 4 à 8 avec 4 joueurs.

Puis répartir les joueurs sur le tableau suivant leur classement et la grille de répartitions à 8 poules.

30 joueurs :

2 poules de 3 joueurs et 6 poules de 4 joueurs

- les poules 1 et 2 avec 3 joueurs, et les poules 3 à 8 avec 4 joueurs.

Puis répartir les joueurs sur le tableau suivant leur classement et la grille de répartitions à 8 poules.

31 joueurs :

1 poule de 3 joueurs et 7 poules de 4 joueurs

- la poule 1 avec 3 joueurs, et les poules 2 à 8 avec 4 joueurs.

Puis répartir les joueurs sur le tableau suivant leur classement et la grille de répartitions à 8 poules.

32 joueurs :

8 poules de 4 joueurs

- les poules 1 à 8 avec 4 joueurs.

Puis répartir les joueurs sur le tableau suivant leur classement et la grille de répartitions à 8 poules.

Ensuite, il suffit de suivre le fonctionnement des tableaux.