

**Livret :
« Je suis Jeune Arbitre » -
Points de règlement**

TENNIS DE TABLE

Version au 15/02/22

UNSS
Union Nationale
du Sport Scolaire

2021-22



ACCESSIBILITÉ-INNOVATION-RESPONSABILITÉ -ÉDUCATION

PRÉAMBULE

Ce mémento permet à l'élève du collège ou du lycée d'officialier au sein des rencontres sportives, de s'engager dans la vie associative et ce, dans le cadre de l'Union Nationale du Sport Scolaire (UNSS).

La circulaire du 18 août 2010 incite à valoriser le jeune officiel par la remise d'un diplôme. Cette fonction contribue non seulement au développement de sa personne par les différentes responsabilités qu'il occupe, mais lui permet aussi d'acquérir des connaissances et des compétences valorisées au sein de l'UNSS.

La note de service n° 2014-073 du 28 mai 2014 ayant pour objet la mise en œuvre du décret n° 2014-460 du 7 mai 2014 relatif à la participation des enseignants d'éducation physique et sportive aux activités sportives scolaires volontaires des élèves stipule : « ...Ainsi au sein de chaque AS de collèges et de lycées, ils (les enseignants) contribuent à la construction du projet d'AS, partie intégrante du projet d'établissement, autour de deux axes principaux :

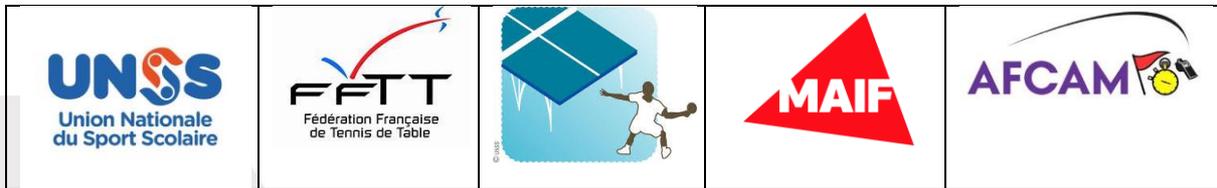
- La pratique d'activités physiques, sportives et artistiques dans le cadre de l'UNSS
- L'apprentissage des responsabilités avec l'exercice de la fonction de Jeunes Officiels et la formation afférente, ainsi que la participation à la vie de l'AS et à l'organisation des activités de l'association, contribuant par la même à l'éducation de la citoyenneté... »

Ainsi, 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.
- Acquérir au cours de sa formation les connaissances et les compétences inhérentes aux différents rôles sociaux nécessaires aux exigences de l'activité (arbitre, juge, chronométreur, starter, table de marque...)
- Devenir responsable.

La circulaire n° 2010-125 du 18 août 2010 relative au sport scolaire incite à valoriser le Jeune Officiel par la remise d'un diplôme quelle que soit sa mission. Cette fonction contribue non seulement au développement de sa personne par les différentes responsabilités qu'il occupe, mais lui permet aussi d'acquérir des connaissances et des compétences valorisées au sein de l'UNSS.

La mobilisation de l'école pour les valeurs de la République du 22 janvier 2015 rappelle l'importance du parcours citoyen dans la vie associative plus particulièrement la mesure 3 : « *La vice-présidence des associations sportives par les élèves sera systématisée, et les prises de responsabilité au sein des associations sportives valorisées. Les formations de jeunes coaches et de jeunes arbitres seront développées.*



PRESENTATION DE L'ACTIVITE

Spécificité du Tennis de Table

Selon Carole Sève, inspectrice générale de l'éducation, du sport et de la recherche (Tennis de table " De l'école aux associations"1994), le tennis de table est une activité de débat. L'opposition est médiée par une raquette (adhérente) et une balle (légère) sur un espace de jeu réduit (2,74 m sur 1,525 m). Cette activité peut se jouer à deux ou à quatre joueurs.

L'adhérence du revêtement de la raquette (le caoutchouc), la légèreté de la balle, la petitesse de l'espace de jeu et les particularités du règlement ont fait naître les spécificités du tennis de table par rapport aux autres sports de raquette.

Compétences nécessaires

Cette activité nécessite la maîtrise d'habiletés technico-tactiques. Il s'agit de produire de manière volontaire (aspect technique) et pertinente (aspect tactique) des trajectoires de balles variées en placement, hauteur, vitesse et effet.

(Les fondamentaux du tennis de table, Carole Sève 2002 Ed Amphora)

Logique interne de l'activité

Il faut marquer le point en tenant compte des exigences réglementaires qui peuvent être soit fédérales, soit définies par le groupe classe. Quel que soit le degré de précision de ces exigences, elles présentent toutes un invariant : remettre la balle avec un rebond, au minimum, sur la demi-table adverse pour marquer le point. (Carole Sève)

Ou encore de mettre l'adversaire dans l'incapacité de renvoyer la balle en essayant de rompre l'équilibre des forces (physique, technique, stratégique et psychologique).

Cela fait dire à « Orfeuill » dans « Le tennis de table, physiologie et entraînement », INSEP, 1992 : « il n'y a pas de vrai Tennis de Table sans opposition et la technique est nécessaire ».

Aspects culturels et historiques

Le tennis de table actuel a connu de multiples évolutions non seulement au niveau des matériaux utilisés mais aussi réglementaires et culturelles.

D'un jeu de distraction des tennis men anglais les jours de pluie, à son entrée aux Jeux Olympiques de Séoul en 1988, période marquée par l'utilisation de la colle rapide jusqu'aux changements de comptage de points en 2001, les joueurs ont dû sans cesse s'adapter.

Il en a été de même pour tous les arbitres devant sans cesse se former pour prendre en compte les évolutions réglementaires.

Conséquences pour le Jeune Arbitre

D'après le manuel d'arbitre régional de la FFTT, chaque partie doit être dirigée par :

- Un arbitre : assis (debout pendant les doubles) face à la table dans le prolongement du filet.
- Un arbitre-adjoint : assis face à l'arbitre, de l'autre côté de la table.

L'ARBITRE :

Il a pour missions :

- de vérifier la conformité des équipements (conditions de jeux, raquettes) et de signaler les manquements au JA.
- d'effectuer le tirage au sort.
- de surveiller l'ordre du service, réception, camp et de corriger les erreurs.
- de décider l'attribution d'un point ou d'une balle à remettre.
- d'annoncer la marque.
- d'assurer la continuité du jeu.
- de prendre les mesures qui s'imposent en cas d'infraction ou de mauvais comportement.



- de déterminer par tirage au sort le changement de chemisette si les adversaires (individuels ou équipes) portent la même et ne sont pas d'accord sur le choix. Sa décision est définitive sur toute question de fait dépendant de sa juridiction.

L'ARBITRE-ADJOINT :

Il a pour missions :

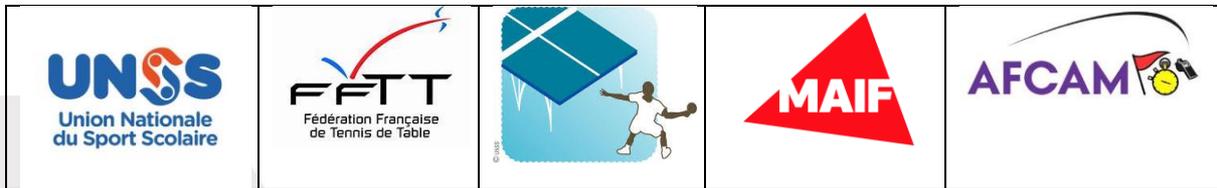
- de vérifier le bon état des équipements de jeu (table, filet et séparations) .
- de décider si la balle touche ou non l'arête du côté de la table le plus proche de lui.
- d'informer l'arbitre des infractions qu'il constate (conseils et de comportements)
- d'assurer le décompte des renvois lors de la règle d'accélération (ce rôle peut être assuré par un officiel distinct).

L'ARBITRE ET L'ARBITRE-ADJOINT

Ils peuvent l'un et l'autre décider :

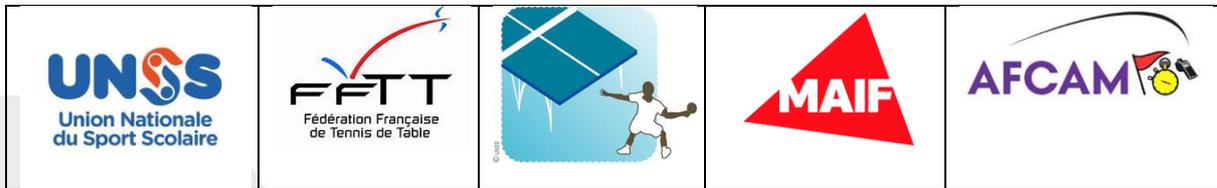
- si un service n'est pas réglementaire.
- si le filet est touché lors du service.
- s'il y a obstruction.
- que les conditions de jeu sont perturbées.

Ils chronomètrent les durées réglementaires. Les décisions de l'arbitre-adjoint sur ces points ne peuvent pas être déjugées par l'arbitre



SOMMAIRE

- 1. LE JEUNE ARBITRE ET LE JEUNE COACH S'ENGAGENT A RESPECTER LA CHARTRE DE L'UNSS.**
- 2. LE JEUNE ARBITRE ET LE JEUNE COACH DOIVENT CONNAITRE LES POINTS DE REGLEMENTS CONCERNANT LES CHAMPIONNATS DE FRANCE UNSS COLLÈGE ET LYCÉE**
- 3. LE JEUNE ARBITRE ET LE JEUNE COACH DOIVENT CONNAITRE LES REGLES DE L'ACTIVITE.**
- 4. LE JEUNE ARBITRE ET LE JEUNE COACH S'INVESTISSENT DANS LES DIFFERENTS ROLES LORS D'UNE MANIFESTATION**
- 5. LE JEUNE ARBITRE ET LE JEUNE COACH DOIVENT CONNAITRE LES 8 ETAPES DU JEUNE ARBITRE**
- 6. LE JEUNE ARBITRE DOIT SATISFAIRE AUX EXIGENCES DE LA CERTIFICATION.**
- 7. LE JEUNE COACH PEUT ETRE EVALUE.**
- 8. LE JEUNE ARBITRE DOIT VERIFIER SES CONNAISSANCES.**
- 9. LE JEUNE ARBITRE ASSURE LE SUIVI DE SA FORMATION.**
- 10. LE JEUNE ARBITRE PEUT PARFAIRE SA FORMATION EN CONSULTANT DES DOCUMENTS COMPLEMENTAIRES.**



1. LE JEUNE ARBITRE ET LE JEUNE COACH S'ENGAGENT A RESPECTER LA CHARTE DE L'UNSS

Sans juge, arbitre, chronométreur, starter, la rencontre ne peut exister. Ces rôles sont mis en exergue dans le bulletin officiel n°4 du 29 avril 2010 (lycée) au travers de la compétence méthodologique et sociale n°2 visant à « respecter les règles de vie collectives et assumer les différents rôles liés à l'activité : juger, arbitrer, aider, parer, observer, apprécier, entraîner... » et l'arrêté du 9 novembre 2015 (collège) Compétence Générale n°3 « Partager des règles, assumer des rôles et responsabilités ».

1.1 Le jeune arbitre doit :

- Connaître le règlement de l'activité
 - Etre objectif et impartial
 - Permettre le déroulement de la rencontre dans le respect de l'équité sportive.
 - Connaître les différentes tâches liées à sa mission.
- Pour remplir sa mission, le jeune arbitre doit, à chaque journée de formation ou de compétition, disposer de l'ensemble des documents nécessaires (licence UNSS, règlement de l'activité, ...) et du matériel nécessaire pour remplir sa fonction.
 - Le jeune arbitre UNSS doit s'engager à respecter les termes du serment ci-dessous :

« Au nom de tous les jeunes arbitres, je promets que nous remplirons nos fonctions en toute impartialité, en respectant et suivant les règles qui les régissent, dans un esprit de sportivité » (Comité International Olympique).

10.2: Le jeune coach :

En référence au bulletin officiel de l'Education Nationale du 19 septembre 2013 « L'UNSS devra développer la formation de jeunes coaches - animateurs, diverses remontées des enseignants d'EPS prouvant que les élèves prennent souvent en charge des tâches liées à l'échauffement, l'entraînement, la tactique, la stratégie, l'encadrement ».

Les orientations du MEN du 22 janvier 2015 à l'occasion de la Grande mobilisation de l'Ecole pour les valeurs de la République (mesure 3) rappellent à la valorisation de l'engagement associatif des élèves par « les formations des jeunes coaches et des jeunes arbitres seront développées ».

Ainsi l'élève du collège ou du lycée a la possibilité de suivre une formation de jeune coach mis en place en collaboration étroite avec les AS, les structures UNSS et les partenaires.

Le jeune coach se définit comme un élève licencié à l'UNSS qui connaît l'activité et qui adopte une attitude respectueuse, loyale, constructive et citoyenne

Le jeune coach appartient à l'équipe. Selon l'activité, il peut être joueur et coach. Les compositions d'équipe ne sont pas modifiées.

Le jeune coach est reconnaissable par un tee-shirt de couleur orange dans toutes les compétitions nationales de l'UNSS.

Il doit :

- Connaître le règlement de l'activité
- Agir de manière éthique et responsable
- Permettre le déroulement de la rencontre dans le respect de l'équité sportive.



Connaitre les différentes tâches liées à sa mission

2. LE JEUNE ARBITRE ET LE JEUNE COACH S'ENGAGENT A CONNAITRE POINTS DE REGLEMENTS CONCERNANT LES CHAMPIONNATS DE FRANCE UNSS COLLÈGE ET LYCÉE

1. **FICHE DE COMPOSITION D'EQUIPE** La composition d'équipe peut changer à chaque rencontre. Avant chaque rencontre les responsables d'équipes doivent remplir cette fiche

A remettre 30 minutes avant le début de la rencontre		Poule ou Rencontre:	N° TABLE:
Équipe numéro:			
		HEURE:	
ACAD:	DOSSARD	Class/ Cat	
116			
Joueurs sur la feuille de rencontre :			N° DOSS
	Garçon, qui dispute les 2 doubles	C ou X	
Mettez une * au numéro de dossard du joueur (A B E ou V W Z) qui participe au double avec C ou X		1er simple A ou V	
		2e simple B ou W	
	5ème joueur qui participe éventuellement au 1er double, avec C ou X:	E ou Z	
	Fille	D ou Y	



2. ORDRE DES PARTIES

Lors de la phase de poule et dans le tableau de classement, l'ordre des parties est le suivant :

1. Double: C + A, B ou E contre X + V, W ou Z
2. Simple fille : D contre Y
3. Simple 1 : A contre V
4. Simple 2 : B contre W
5. Double mixte : D + C contre Y + X

Seules contraintes :

- 1 fille en D ou Y
- 1 garçon en C ou X
- Sauf dans le cas d'une équipe présentant 1 seul garçon : le placement du garçon sur la feuille de rencontre est libre en A, B, C ou V,W,X.

3. FEUILLE DE RENCONTRE

La feuille de rencontre sera téléchargeable sur le site unss.org. Il est essentiel que le jeune arbitre sache tenir parfaitement cette feuille.

4. EN CAS D'EGALITE DE POINTS ENTRE 3 EQUIPES D'UNE MEME POULE

En cas d'égalité entre 3 équipes d'une même poule, le départage se fait par quotient dans les 3 rencontres les concernant.

Exemple : Dans la poule 1, les 3 équipes sont à égalité de victoire : l'équipe 1 a battu l'équipe 2 : 5/0, l'équipe 2 a battu l'équipe 3 : 4/1 et l'équipe 3 a battu l'équipe 1 : 3/2.

- le quotient des parties de l'équipe 1 est de 7/3, les quotients des équipes 2 et 3 sont de 4/6 : l'équipe 1 est première et peut être classée séparément.
- il convient d'étudier les résultats des équipes 2 et 3 entre elles : l'équipe 2 ayant vaincu l'équipe 3 est classée 2^{ème} et l'équipe 3, 3^{ème}.

Si l'égalité persiste entre les 3 équipes, le quotient portera sur les manches gagnées divisées par les manches perdues.

Si l'égalité persiste entre les 3 équipes, le quotient portera sur les points gagnés divisés par les points perdus.

Si l'égalité persiste, les équipes seront départagées par un tirage au sort.

5. Abandon

Un joueur ayant arrêté au cours d'une partie et quelle qu'en soit la raison (blessure, exclusion, disqualification, ...) :

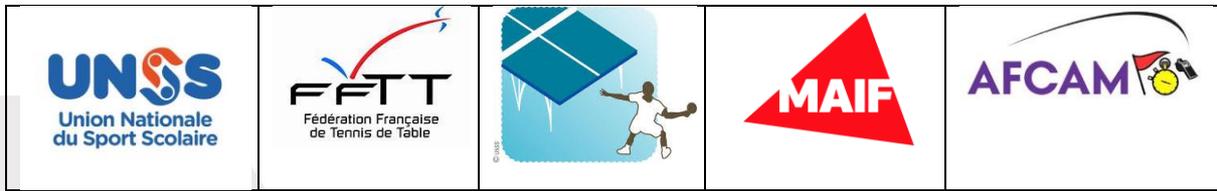
- perd la partie
- ne peut plus participer à une autre partie de la même rencontre
- pourra éventuellement reprendre sa place à l'occasion de la rencontre suivante (sauf décision disciplinaire)

POINTS DE REGLEMENTS CONCERNANT LES CHAMPIONNATS DE FRANCE UNSS EXCELLENCE COLLÈGE ET LYCÉE

Pour la composition des poules, les équipes seront classées par ordre décroissant du total des points des 4 meilleurs joueurs dont au moins un garçon et une fille.

Rappel : Un joueur qui n'a jamais été licencié à la FTT a 500 pts.

Dans la phase de poules, toutes les parties d'une rencontre sont disputées jusqu'à 5-0, 4-1 ou 3-0. Dans le tableau de classements, les rencontres sont arrêtées à la victoire acquise à 3-0, 3-1 ou 3-2.



3. LE JEUNE JUGE ET LE JEUNE COACH DOIVENT CONNAITRE LES REGLES DE L'ACTIVITE

1. CHOIX INITIAL

Dès que les joueurs arrivent à la table, l'arbitre effectue le **tirage au sort**, un joueur choisit la couleur du jeton, l'arbitre 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, l'arbitre 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. L'arbitre annonce ensuite : « *1ère manche « untel » 0/0* ».

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

En fin de manche l'arbitre adjoint affiche le 11^{ème} point sur le marqueur, annonce le score des deux joueurs et le nom du vainqueur de la manche.

3. ORDRE DU SERVICE

Il y a changement de serveur tous les 2 points.

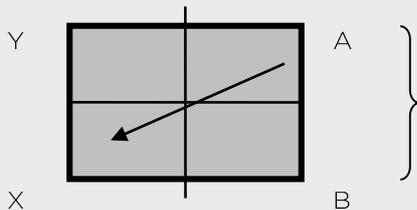
La manche est gagnée lorsqu'il y a 11 points avec 2 points d'écart. Il faut gagner 3 manches pour remporter une partie.

Si on est à 10/10, il y a changement de service à chaque point 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^{ère}, 3^{ème} et 5^{ème} manches. Le relanceur du début de 1^{ère} manche sert en premier à la 2^{ème} et 4^{ème} manche.

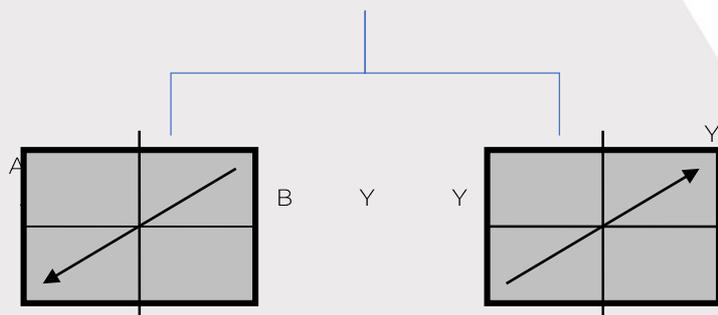


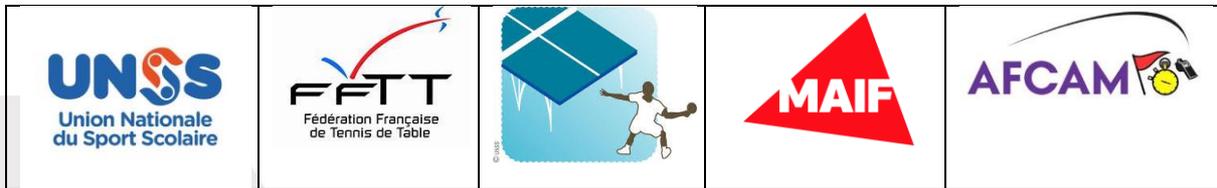
3.2. En double, on sert toujours de la droite et en diagonale dans le demi-camp droit du relanceur. (Pour se souvenir comment on tourne après le changement de service : celui qui a fini de servir, *donne* la balle à l'adversaire qui la recevait, et *tourne* avec son partenaire).

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.

A servait sur X

X servira sur B qui a pris la place de A





Exemple dans la dernière manche :

A qui sert sur X, après 5, A 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^{ère} 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)

11. 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.

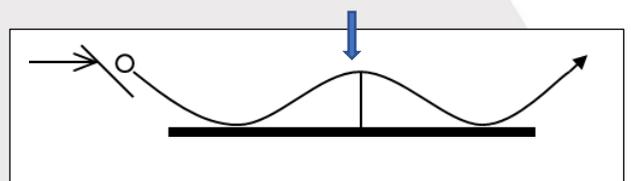
On peut taper du pied au service.

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 un 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.

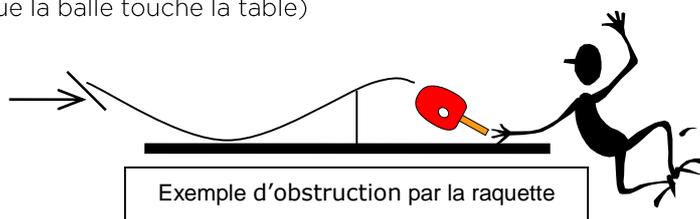
4.2. Balles à remettre au service

- * 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, s'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** demandées 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. S'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.

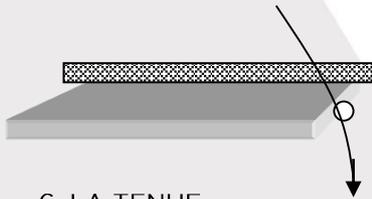
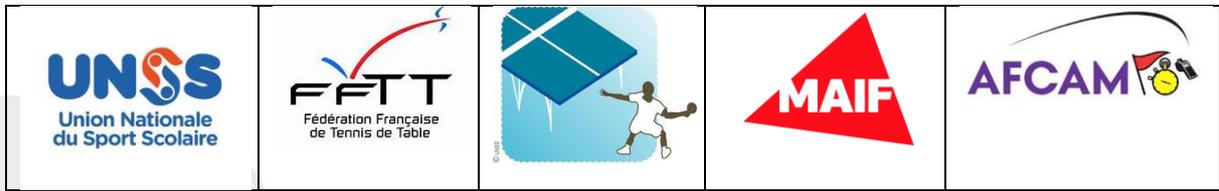
Après une interruption de jeu, il faut annoncer à nouveau la marque.

5.2. Balles à remettre en jeu :

- Si 2 balles se trouvent dans l'aire de jeu.
- Si la balle casse, l'arbitre la change et les joueurs refont un échange non comptabilisé.
- Si un joueur casse sa raquette 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 :





-Mauvaise, car elle touche le côté sans dévier.

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) : l'arbitre donne **un carton jaune avec avertissement oral**, s'il continue, l'arbitre 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 (l'arbitre met deux points à l'adversaire) ; s'il persiste, l'arbitre le signale au juge arbitre qui lui attribue un carton rouge avec **PARTIE perdue** ou exclusion du joueur de la compétition.

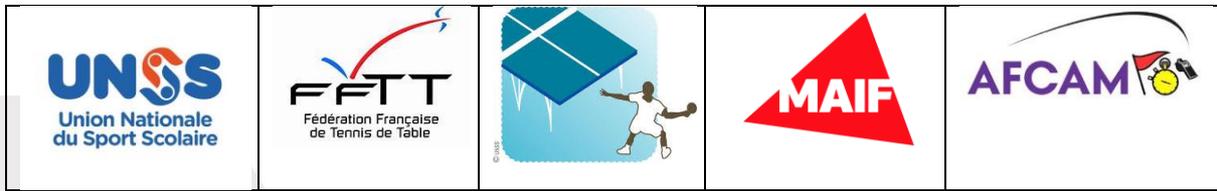
* **Récapitulatif :**

- **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.**

8. REGLE D'ACCELERATION

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.

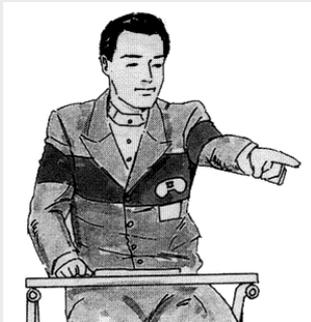
9. LE COACHING

Le règlement fédéral est appliqué pour le coaching pendant les compétitions UNSS.

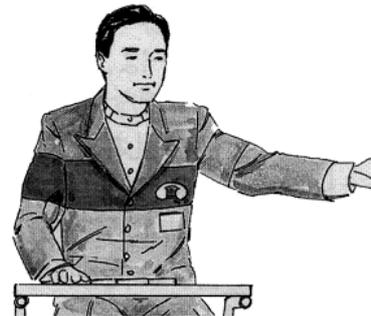
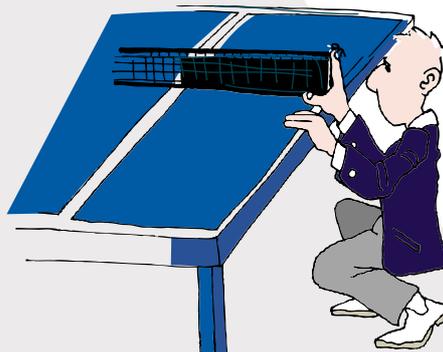
LEXIQUE : ON DIT

- * 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)

10. 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



Camp du serveur
Main tendue sur le côté du serveur.



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



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.



11. LA FEUILLE DE PARTIE

EPREUVE : CHAMPIONNAT U.N.S.S.

TABLEAU :

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	RESULTATS DES MANCHES				
	1	2	3	4	5
N° dossard : 13 LAGNE	11	12	15	08	11
N° dossard : 18 FROT	09	14	13	11	06

En face du nom de chaque joueur ou équipe, inscrivez lisiblement les points obtenus dans chacune des manches

Signature de l'arbitre

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^{er} 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



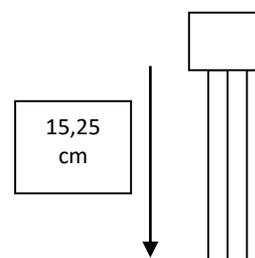
4. LE JEUNE ARBITRE ET LE JEUNE COACH S'INVESTISSENT DANS LES DIFFERENTS ROLES LORS D'UNE MANIFESTATION

3.1 : Jeune Arbitre

* 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

Exemple d'une pige



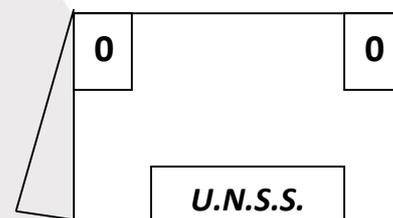
* Je vais à ma table *5 minutes* avant le début du tour.

* 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.

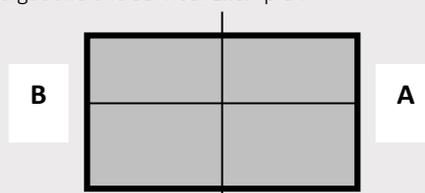
* Dès que les deux joueurs entrent dans l'aire de jeu *je regarde* :

- 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'officialie 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.



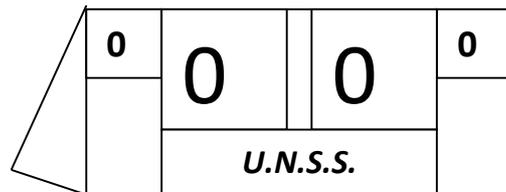
○ Arbitre

* 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 remets les « 2 gros zéros » que lorsque j'annonce : 2^{ème} manche, « untel », 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^{ème} 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, l'arbitre lève la main au-dessus de la tête de suite pour arrêter le jeu et remettre la balle.

- L'arbitre annonce le score à **haute voix** clairement **dès que le point est fini.**

- A chaque changement de service, l'arbitre annonce le score du serveur en premier, en tendant le bras vers le serveur.

- L'arbitre adjoint met toujours le 11ème point, puis remet le marqueur sans chiffres en quittant l'aire de jeu.

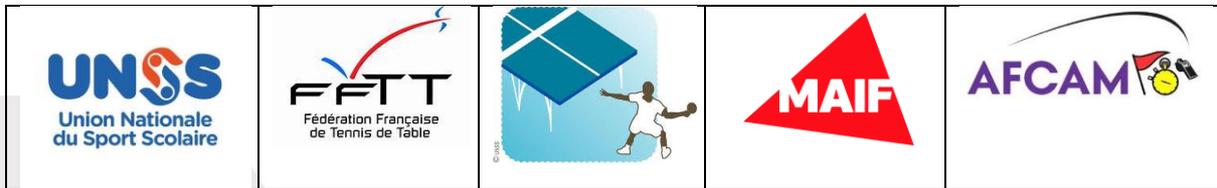
- L'arbitre doit se servir correctement des **cartons**. Le carton jaune avertit et permet d'empêcher les fautes graves.

- S'il y a un **gros problème** de comportement de la part du joueur (agression par exemple), l'arbitre va **directement** voir le juge arbitre sans passer par tous les cartons.



3.2 : Différents niveaux de pratique du Jeune coach :

HORS RENCONTRE/COMPETITION			PENDANT RENCONTRE/COMPETITION		
Co anime	Anime	Dirige	Assiste	Conseille	Dirige
L'élève est sous la responsabilité du professeur : duo	L'élève est seul face au groupe mais applique les consignes du professeur	L'élève décide et assume	L'élève est sous la responsabilité du professeur : duo	L'élève gère la rencontre en respectant les choix du professeur	L'élève est en autonomie complète



5. LE JEUNE JUGE ET LE JEUNE COACH DOIVENT CONNAITRE LES 8 ETAPES DU JEUNE ARBITRE EN TENNIS DE TABLE

Etape 1 : Prendre le chronomètre, la pige, deux cartons blancs, un carton rouge et un jaune, un stylo, un pion, deux balles, la feuille de rencontre, les cinq feuilles de parties et la tablette indiquant le numéro de table.

Etape 2 : Se rendre dans l'espace de jeu et le vider (joueurs ...)

Etape 3 :

Arbitre : Appeler les joueurs (capitaines), vérifier les licences des équipes et leur constitution.

Arbitre adjoint : Vérifier les séparations et le filet. Mettre en place le nom des deux équipes sur les séparations.

Etape 4 :

Arbitre : Appeler les joueurs de la première rencontre à la table en tenue. Vérifier le matériel. Tirage au sort (NB : Le tirage au sort : Demander qui des deux joueurs va le faire, aller vers celui qui gagne le tirage et demander service ou côté, puis aller de l'autre côté et proposer les choix possibles = quel côté ? qui reçoit en annonçant le serveur de double ? , ou qui sert ?).

Arbitre adjoint : Aller s'asseoir. Afficher les 0-0 des manches sur le marqueur.

Etape 5 :

Arbitre : Aller à sa place, annoncer « début de la période d'adaptation » en donnant la balle. Noter sur sa fiche qui sert et sur qui (en double) au début de la première manche. En double, faire « le carré » au dos de la fiche.



Tous les huit points, on revient à X sur A.

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.

Etape 6 :

Arbitre : Annoncer « fin de la période d'adaptation », « début de la rencontre opposant X à A », « première manche », « Jean », « 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.

Etape 7 :

Arbitre : Annoncer les scores en commençant par celui du serveur à haute voix (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 (« Jean gagne la première manche 11-08 ») de la partie (« Gustave gagne 3-2 ») et de rencontre (Marseille gagne 4-1) clairement. Noter les scores sur la fiche de rencontre (arbitre de travée). Annoncer « 0 à 0 » au début de chaque manche en nommant le serveur (et le relanceur en double). 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 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 rencontre, 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. Veiller à ce que les joueurs laissent leur raquette sur la table à la fin de



chaque manche. 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 et le poser sur la demi table du joueur. Noter le temps mort sur la fiche de rencontre. Un temps mort par partie.

Arbitre adjoint : Poser le carton blanc sur le marqueur. Déclencher le chrono d'une minute maxi. (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. Ne pas hésiter à aller chercher les joueurs, si problème = carton jaune). Récupérer la balle. Annoncer la fin de la minute en levant le bras vers l'arbitre.

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 (expulsion du 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 ... Une faute si vous la jugez grave, peut valoir directement un carton rouge.

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, au dessus de la table entre les prolongements des côtés de la table, jeter 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.

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.

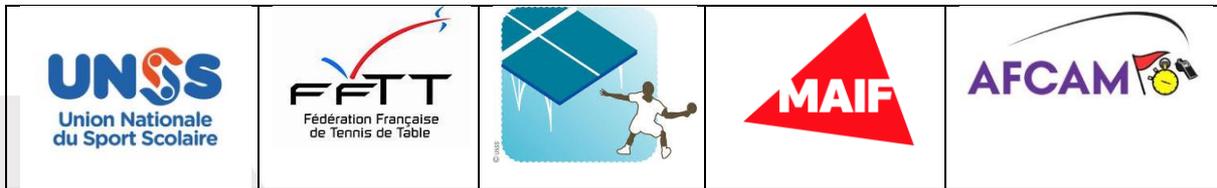
E) Validité d'une raquette :

ITTF écrit clairement sur les revêtements. À partir du 1er octobre 2021, la surface du revêtement d'une face de la palette ou une face de la palette laissée non recouverte doit être mate, **une face étant noire et l'autre d'une couleur claire très distincte du noir et de la couleur de la balle**. Revêtement pas grignoté tout autour, revêtement uniforme, non décoloré, 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.

F) Règlement spécifique Handisport :

- Un joueur (ou les deux) est en fauteuil ou à mobilité réduite : La règle de l'alternance ne s'applique pas. Chaque joueur doit rester de son côté (symbolisé par la ligne médiane, position de la roue du fauteuil ou du pied du joueur, = faute). Le service ne peut être court ou rétro ou sortant (balle à remettre). Une personne en fauteuil n'a pas le droit de poser le pied par terre (ou repose pieds). Il ne peut lever qu'une cuisse l'autre doit rester au contact avec le fauteuil au moment de la frappe de balle. Pas le droit de toucher la table.



6. LE JEUNE ARBITRE DOIT SATISFAIRE AUX EXIGENCES DE LA CERTIFICATION

Niveau Départemental

- Pré requis : le jeune arbitre doit :
 - Être investi au niveau de son district.
 - Justifier de l'acquisition de son niveau district.

ROLES	COMPETENCES	ACQUISITIONS ATTENDUES	PROTOCOLE DE CERTIFICATION
ARBITRE ET ARBITRE ADJOINT	Lors d'une rencontre départementale UNSS de tennis de table le jeune arbitre devra être capable de faire appliquer avec impartialité les règles de base du tennis de table en simple et en double.	ATTITUDES <ul style="list-style-type: none"> ➤ Annoncer les règles de base à haute voix : <ul style="list-style-type: none"> • Point gagné • Point perdu • Ordre de service • Comptage des points CAPACITES <ul style="list-style-type: none"> ➤ Être capable de remplir les fiches de partie. ➤ Interrompre et remettre le point en cas de gêne. ➤ Arbitrer debout en double pour juger de la validité du service. CONNAISSANCES <ul style="list-style-type: none"> ➤ Connaître toutes les étapes du TOS. ➤ Reconnaître les services non règlementaires. ➤ Connaître la règle du temps mort. 	PROTOCOLE <ul style="list-style-type: none"> ➤ Arbitrer au moins 1 rencontre départementale avec 5 parties minimum dont un double. EVALUATION <ul style="list-style-type: none"> ➤ Par le responsable UNSS. A défaut, par un enseignant présent, d'une autre association. ➤ Questionnaire proposé par la commission départementale d'arbitrage de la FFTT ou par la commission mixte départementale de tennis de table (06 / 10 questions) + évaluation pratique (6 / 8 compétences). EQUIVALENCE <ul style="list-style-type: none"> ➤ Les jeunes arbitres pourront être invités sur les formations d'arbitres fédérales par les représentants des comités départementaux de la FFTT.

Répondre au protocole de certification permet :

- L'acquisition du niveau départemental : saisir son niveau sur OPUSS.
- La remise d'un diplôme par le service départemental.

Cette fonction d'arbitre départemental permet de développer les compétences attendue dans le socle commun de connaissances, de compétences et de culture, en relation avec les programmes de collège et de lycées :

Elle répond aux domaines 1, 2 et 3 des nouveaux programmes collège :
Les langages pour penser et communiquer ;

Les méthodes et outils pour apprendre ainsi que la formation du citoyen et de la personne.

- Partager des règles, assumer des rôles et responsabilités. (Collège)
- S'engager lucidement dans sa pratique. (Lycée professionnel, général et technologique).



→ Respecter les règles de vie collective et assumer les différents rôles liés à l'activité (lycée)

Niveau Académique

- Pré requis : Le jeune arbitre doit :
 - Être investi au niveau de son département.
 - Justifier de l'acquisition de son niveau départemental.

ROLES	COMPETENCES	ACQUISITIONS ATTENDUES	PROTOCOLE DE CERTIFICATION
ARBITRE ET ARBITRE ADJOINT	Lors d'une rencontre académique UNSS de tennis de table le jeune arbitre devra être capable de diriger intégralement une partie en simple et en double.	<p>ATTITUDES</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Être capable de diriger une partie avec autorité. ➤ Être capable d'expliquer une décision. ➤ Être capable de sanctionner (Par exemple un service faux ou comportement inadapté) <p>CAPACITES</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Veiller à la conformité de la tenue vestimentaire des joueurs et celle du matériel. ➤ Contrôler les périodes de repos et d'adaptation. ➤ Utiliser un marqueur. ➤ Remplir correctement les fiches de parties, une feuille de rencontre. <p>CONNAISSANCES</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Connaître parfaitement les règles (« Tennis de table en 8 règles »). ➤ Connaître le vocabulaire spécifique du jeune arbitre et la gestuelle appropriée. 	<p>PROTOCOLE</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Arbitrer au moins 1 rencontre académique avec 5 parties minimum dont un double. <p>EVALUATION</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Par le responsable UNSS et le juge arbitre fédéral de l'épreuve ou son représentant. A défaut, par un enseignant présent, d'une autre association. ➤ Questionnaire proposé par la commission fédérale d'arbitrage FFTT ou par la commission mixte régionale de tennis de table (06 / 10 questions) + évaluation pratique (6 / 8 compétences). <p>EQUIVALENCE</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Arbitre de club partie théorique (la partie pratique devant se passer en milieu fédéral) ➤ Les jeunes arbitres pourront être invités sur les formations d'arbitres fédérales par les représentants des ligues de la FFTT.

Répondre au protocole de certification permet :

- L'acquisition du niveau régional : saisir son niveau sur OPUSS.
- La remise d'un diplôme par le service régional

Cette fonction d'arbitre académique permet de développer les compétences attendue dans le socle commun de connaissances, de compétences et de culture, en relation avec les programmes de collège et de lycées :

Elle répond aux domaines 1, 2 et 3 des nouveaux programmes collège :

- Les langages pour penser et communiquer ;
- Les méthodes et outils pour apprendre ainsi que la formation du citoyen et de la personne.
 - Partager des règles, assumer des rôles et responsabilités. (Collège)
 - S'engager lucidement dans sa pratique. (Lycée professionnel, général et technologique).
 - Respecter les règles de vie collective et assumer les différents rôles liés à l'activité (lycée).



Niveau National

- Pré requis : le jeune arbitre doit :
 - Être investi au niveau de son académie.
 - Justifier de l'acquisition de son niveau académique et participer au protocole d'évaluation initiale (théorique et pratique) mis en place sur le championnat de France par les membres de la CMN.

ROLES	COMPETENCE	ACQUISITIONS ATTENDUES	PROTOCOLE DE CERTIFICATION
ARBITRE PRINCIPAL ET ARBITRE ADJOINT	<p>Lors d'une rencontre UNSS de tennis de table le jeune arbitre devra être capable de gérer l'affrontement dans toutes ses dimensions, en simple et en double, avec autorité et sérieux en faisant appliquer le règlement UNSS et FFTT.</p>	<p>ATTITUDES</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Maîtriser les différents moments chronométrés (période d'adaptation, temps mort ...) ➤ Être capable de diriger avec autorité une partie en simple et en double, en tant qu'arbitre et arbitre adjoint (positionnement dans l'aire de jeu, regard, stature...) ➤ Gérer la dimension psychologique de l'affrontement en utilisant à bon escient les avertissements et cartons (joueurs et bancs). ➤ Savoir travailler en équipe avec un arbitre adjoint en différenciant ces rôles complémentaires. <p>CAPACITES</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Gérer, contrôler et utiliser efficacement le matériel (scoreur, balle, séparation, table, filet, équipement du joueur, sol, chronomètre ...) ➤ Remplir sérieusement une feuille de rencontre et les 5 feuilles de parties en vérifiant systématiquement l'identité des joueurs. ➤ Maîtriser parfaitement la gestuelle et le vocabulaire spécifique de l'arbitre et l'arbitre adjoint. ➤ Réussir à annoncer « qui sert sur qui » dans une partie de double en s'aidant du « carré magique » réalisé au dos de la fiche de partie. <p>CONNAISSANCES</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Connaître et faire appliquer l'intégralité du règlement notamment au service. 	<p style="text-align: center;">PROTOCOLE</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Arbitrer au moins 2 rencontres sur des championnats de France. <p style="text-align: center;">EVALUATION</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Par les responsables de la CMN, les enseignants de l'académie organisatrice de l'évènement et le formateur arbitre de la FFTT. ➤ Questionnaire proposé par la commission fédérale d'arbitrage FFTT. <p style="text-align: center;">EQUIVALENCE</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Arbitre régional ou arbitre de club selon le niveau de résultats à l'examen théorique

Répondre au protocole de certification permet :

- L'acquisition du niveau national : saisir son niveau sur OPUSS.
- Remise d'un diplôme par le service organisateur du championnat de France.

Cette fonction d'arbitre national permet de développer les compétences attendue dans le socle commun de connaissances, de compétences et de culture, en relation avec les programmes de collège et de lycées

Elle répond au domaine 1, 2 et 3 des nouveaux programmes collège :

Les langages pour penser et communiquer ;

Les méthodes et outils pour apprendre ainsi que la formation du citoyen et de la personne.

- Partager des règles, assumer des rôles et responsabilités. (Collège)
- S'engager lucidement dans sa pratique. (Lycée professionnel, général et technologique).
- Respecter les règles de vie collective et assumer les différents rôles liés à l'activité (lycée).



EVALUATION ET HARMONISATION DES CERTIFICATIONS

- Un Jeune Arbitre acquiert le niveau 5 de la compétence (national) à partir d'une note de 16/20 lors de son évaluation.

Exigences minimales requises Niveau 1/2 : Niveau départemental 12/20	Exigences minimales requises Niveau 3/4 : Niveau académique 14/20	Exigences minimales requises Niveau 5 : Niveau national (Lycées : option facultative EPS) 16/20
---	--	---

L'évaluation se déroulera en deux parties :

- **Théorique** : vidéos à privilégier, QCM, oral.
- **Pratique** : mise en situation lors d'un Championnat de France, déterminer les différents rôles que le candidat doit assumer (2 rôles souhaités si possible)

Il s'agit d'additionner le résultat théorique (sur 4 points) à l'évaluation pratique (sur 16 points) du Jeune Arbitre.

<i>Partie théorique</i>	1 à 1.5 points	2 à 2.5 points	3 à 4 points
Sur 4 points	<i>A consolider</i>	<i>Satisfaisant à Bien</i>	<i>Très bien à Excellent</i>

Compétences attendues à tous les niveaux Jeune Arbitre: TENNIS DE TABLE		PRINCIPE D'ELABORATION DE L'EPREUVE JEUNE ARBITRE. (Du niveau 1 au niveau 5) TENNIS DE TABLE		
 		<p>L'évaluation se déroulera en deux parties :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Théorique : QCM voire vidéo ➤ Pratique : mise en situation lors d'un Championnat de France (cf fiche d'observation mise à disposition des jurys pour l'évaluation) <p>Compétence attendue : Lors d'une rencontre UNSS de tennis de table le J.O. devra être capable de gérer l'affrontement dans toutes ses dimensions, en simple et en double, avec autorité et sérieux en faisant appliquer le règlement UNSS et FFTT.</p>		
Points	Élément à évaluer	Exigences requises Niveau 1/2 : Niveau départemental 12/20	Exigences requises Niveau 3/4 : Niveau académique 14/20	Exigences requises Niveau 5: Niveau national 16/20
16 points	Partie pratique	3 à 5.5 pts	6 à 8.5 pts	9 à 10 pts
	<p>ARBITRE PRINCIPAL (10 points)</p> <p>ARBITRE ADJOINT (6 points)</p>	<p>ACCUEIL sur 2 points : TOS, vérification des dossards/raquettes, rattrape le jeton</p> <p>ANNONCES ET SCORE sur 2.5 points : début et fin de manches, annonce claire, annonce points dans l'ordre</p> <p>GESTUELLE sur 2.5 points : Début de manche, changement de service, balle à remettre, faute de service</p> <p>AUTORITE / PRESENCE sur 2 points : Maitrise l'aire de jeu, gère le comportement joueur et du banc, annonce reprise de jeu</p> <p>FICHES DE PARTIES ET DE RENCONTRE sur 1 point : Nom et signature, entoure les manches gagnantes et nom du vainqueur, note les cartons et temps morts, note le côté du 1er serveur, en double note le serveur et le relanceur, affiche la manche lors du retour à blanc.</p>	<p>1 à 2 pts</p>	
4 points	Partie théorique	1 à 1.5 pts	2 à 2.5 pts	3 à 4 pts
	<p>QCM</p> <p>Questionnaire proposé par la FFTT niveau arbitre de club ou arbitre régional</p>	<p>A consolider</p> <p>Note au QCM : moins de 21 points</p>	<p>Satisfaisant à bien</p> <p>Note au QCM : de 21 à 23 points</p> <p>Equivalence Arbitre de Club (FFTT)</p>	<p>Très bien à excellent</p> <p>Note au QCM : à partir de 24 points</p> <p>Equivalence Arbitre Régional (FFTT)</p>



7 JEUNE COACH PEUT ETRE EVALUE

Se référer au livret, je suis Jeune Coach en Tennis de Table, collaboration entre la FFTT et l'UNSS.

8. LE JEUNE ARBITRE DOIT VERIFIER SES CONNAISSANCES

À chaque niveau de formation, une épreuve de vérification des acquis (épreuve pratique, support vidéo, QCM, oral ...) donnera lieu à l'attribution du niveau de certification correspondant et d'un retour d'évaluation auprès du Jeune Arbitre (oral ou écrit).

De la même façon, une évaluation initiale de chaque jeune arbitre sera faite au Championnat de France pour distribuer les rôles et favoriser le bon déroulement de la compétition. La certification portera sur sa prestation tout au long de la compétition.

Officier en tant qu'Arbitre sur un Championnat de France n'engendre pas systématiquement une certification nationale.

Un collégien déjà certifié au niveau national doit officier à l'occasion d'un Championnat de France durant son cursus lycée (en classes de seconde et de première) s'il veut pouvoir valider les seize points dans le cadre de l'enseignement facultatif ponctuel du baccalauréat EPS.

Exemple de questionnaire pour le jeune arbitre :

- 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 ?

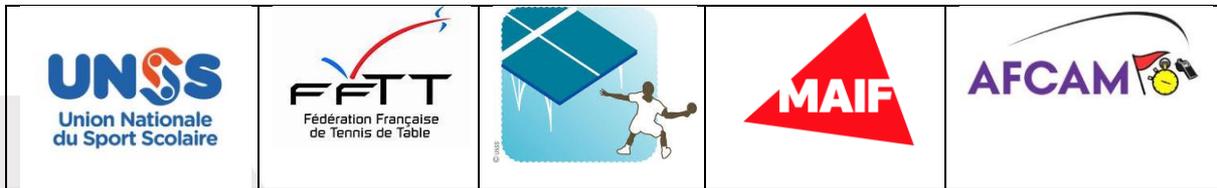
- a - Quand le relanceur frappe la balle.
- b - Quand la balle va toucher le camp du relanceur.
- c - Quand le serveur frappe la balle.
- d - Quand la balle revient dans le camp du serveur.

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 - Quant 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.



9. LE JEUNE ARBITRE ASSURE LE SUIVI DE SA FORMATION /PASSERELLES FEDERALES

Dès que possible l'UNSS proposera à tout Jeune juge/arbitre certifié de pouvoir gérer son suivi de formation sur le serveur OPUSS : www.unss.org

Passerelles entre l'UNSS et la FFTT :

Suite à la convention signée entre l'UNSS et la FFTT, il est convenu que les championnats de France UNSS les Jeunes Arbitres certifiés au niveau national recevront une attestation de la part de la FFTT stipulant qu'ils pourront obtenir par passerelle une équivalence d'arbitre régional ou d'arbitre de club FFTT selon le niveau des résultats en théorie et en pratique validé par un formateur en arbitrage FFTT.

En cas de réussite à l'examen théorique uniquement, ils recevront une attestation les dispensant de l'examen théorique en vue de la préparation du diplôme d'arbitre de club ou d'arbitre régional (selon le niveau des résultats) au sein de la FFTT.

Condition exigée : être licencié FFT avant de la fin de l'année en cours

10. LE JEUNE ARBITRE PEUT PARFAIRE SA FORMATION EN CONSULTANT DES DOCUMENTS COMPLEMENTAIRES

- Direction Nationale UNSS : www.unss.org
- Adresse de la fédération concernée : www.fftt.com
- EDUC'PING : site alimenté à partir de vidéos sur un ensemble de 12 thématiques variées allant de la différenciation pédagogique aux connaissances scientifiques en passant par la formation de jeunes arbitres.
<http://www.fftt.com/site/jouer/les-pratiques/educ-ping>