

U²⁰¹⁶NSS

Règlement 2016/2017

UNSS

Tennis de Table



UNSS
UNION NATIONALE
DU SPORT SCOLAIRE

SOMMAIRE

LES REGLES DE L'ACTIVITE

1. CHOIX INITIAL
2. PERIODE D'ADAPTATION
3. ORDRE DU SERVICE
4. LE SERVICE
5. LE JEU
6. LA TENUE
7. POINTS PERDUS
8. REGLE D'ACCELERATION
9. LE COACHING

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

1. FICHE DE COMPOSITION D'EQUIPE
2. ORDRE DES PARTIES
3. FEUILLE DE RENCONTRE
4. FEUILLE DE PARTIE
5. EN CAS D'EGALITE DE POINTS ENTRE 3 EQUIPES D'UNE MEME POULE
6. ABANDON



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

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

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

Pendant la partie, 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 et on annonce le score des deux joueurs et le nom du vainqueur de la manche.

3. ORDRE DU SERVICE

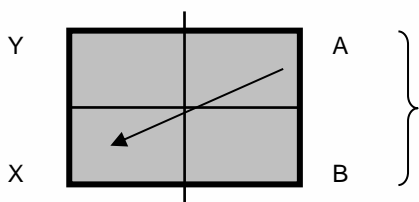
Il y a changement de serveur tous les **2 points**.

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 un 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.

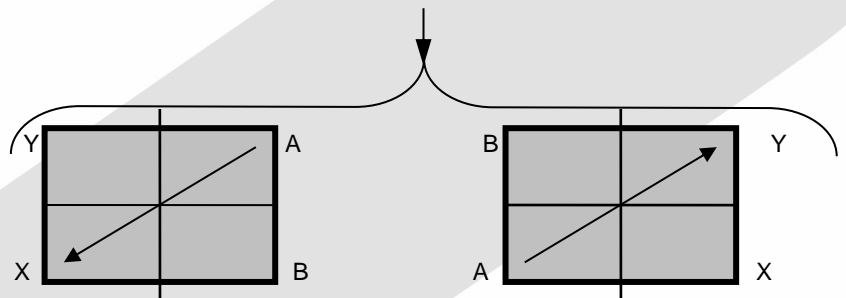


A servait sur X
X servira sur B qui a pris la place de A

Exemple dans la dernière manche :
A qui sert sur X, après 5, A va servir sur Y

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



avant 5 dernière manche

après 5 dernière manche

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)

4. LE SERVICE

Il faut respecter les différents points suivants :

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

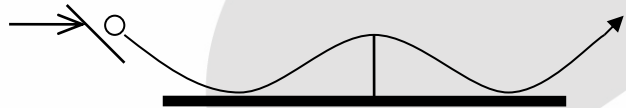
On peut taper du pied au service .

4.1. Sanctions au service

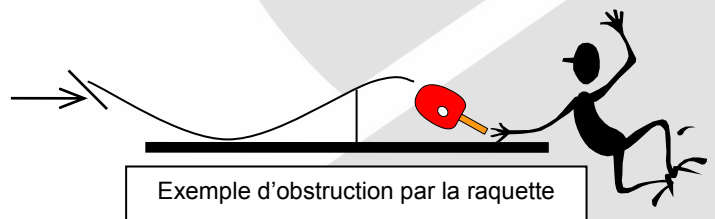
- Si le joueur ne respecte pas les points ci-dessus, l'arbitre arrête le jeu et donne le point à son adversaire car le serveur qui n'a pas respecté le règlement du service a perdu le point ; il n'y a aucun doute.
- S'il y a doute de la part de l'arbitre (avec ou sans adjoint), il arrête le jeu et signale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

4.2. Balles à remettre au service

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



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



5. LE JEU

Il doit être continu (pas de perte de temps volontaire).
Le score est annoncé par l'arbitre dès que le point est marqué.

5.1. Arrêts autorisés :

- * Au changement de service, tous les 6 points pour s'essuyer, (par contre la crampes due à une mauvaise condition physique n'entraîne pas d'arrêt).
- * Par équipes, il y a 5 minutes de repos entre deux parties.
- * En cas de blessure, on va voir le juge arbitre qui peut accorder jusqu'à 10 minutes de repos au maximum, si il y a saignement, faire effacer toute trace de sang avant la reprise du jeu.
- * En cas de panne de lumière.
- * Le temps mort (carton blanc). La gestuelle est un **T avec les mains**, demandé par le joueur ou l'entraîneur. Tout temps mort demandé par le capitaine de l'équipe est considéré comme pris (même si le joueur refuse). Un seul temps mort par

joueur ou par paire (1 fois, **1 minute** maxi par partie). Pendant ce temps mort, on peut boire, être conseillé. Si le demandeur revient à la table avant la fin de la minute, l'autre joueur doit également revenir à la table.

Si les deux joueurs demandent un temps mort en même temps, il y a 1 minute d'arrêt au maximum.

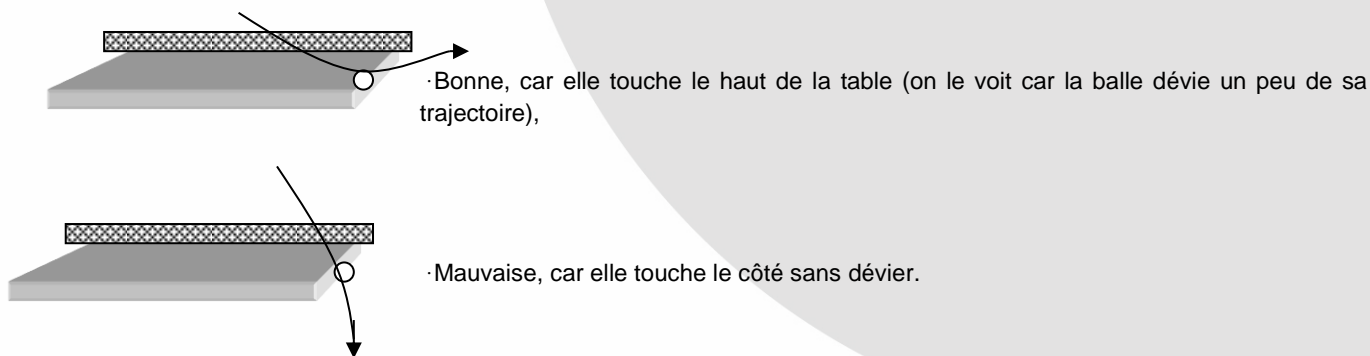
Si il y a désaccord entre le joueur et le coach, la décision du joueur prime sur celle du coach en compétition individuelle. Par contre, pour toute compétition par équipes, c'est le contraire ; la décision du coach prime sur celle du joueur.

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

5.2. Balles à remettre en jeu :

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

5.3. Balles qui touchent le bord de table :



6. LA TENUE

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

7. POINTS PERDUS

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

7.1 Problèmes de comportement des joueurs

- * En cas de comportement antisportif (coup de pied, coup de raquette sur la table ou une séparation, langage ou cri excessif) : 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

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

- * si le coach ou jeune coach conseille pendant la manche, l'arbitre l'avertit oralement et lui met un carton jaune.
- * si le coach ou jeune coach continue, l'arbitre sort un carton rouge et on lui demande, de quitter la salle, donc :

CARTON ROUGE → EXCLUSION DU COACH OU DU JEUNE COACH.
(qui ne peut être remplacé par personne)

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

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).

POINTS DE REGLEMENTS CONCERNANT LES CHAMPIONNAT 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 ou 5 meilleurs joueurs dont au moins un garçon et une fille.

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

le coach ou jeune coach

Dans la phase de poules, toutes les parties d'une rencontre sont disputées jusqu'à 5-0, 4-1 ou 3-2

Dans le tableau de classements, les rencontres sont arrêtées à la victoire acquise à 3-0, 3-1 ou 3-2

1. FICHE DE COMPOSITION D'EQUIPE

La composition d'équipe peut changer à chaque rencontre.

Établissement :		Établissement :	
	NOM et PRÉNOM		NOM et PRÉNOM
A		V	
B		W	
C = garçon faisant les doubles		X = garçon faisant les doubles	
D= fille		Y = fille	
E*		Z*	

*5^{ème} compétiteur possible

Avant chaque rencontre, les responsables d'équipe remplissent la fiche de composition d'équipe.

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

4. FEUILLE DE PARTIE

La feuille de partie sera également disponible sur OPUSS. Il est essentiel que le jeune arbitre sache tenir parfaitement cette feuille.

5. 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.

6. 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)