

Les règles du tennis de table et le fonctionnement des tournois

FSGT

TABLE DES MATIERES

Les mots importants à connaître	2
Déroulement d'un tournoi	3
Les règles du tennis de table	4
L'arbitrage.....	5
Le rôle des parents pendant un tournoi	6
L'attitude du joueur.....	6
Les spécificités des tournois FSGT Paris	6
Les spécificités des tournois FSGT Val-de-Marne.....	7

Les mots importants à connaître

Service

- Le **service** est la première balle jouée, qui commence chaque point.
- Il faut :
 1. **Lancer la balle** verticalement,
 2. La **frapper avec la raquette**,
 3. Faire rebondir la balle **une fois sur sa table**, puis **une fois sur la table adverse** (en dehors du service, la balle ne doit pas rebondir sur la table du côté du joueur qui frappe)

Set

- Un **set**, c'est une manche. Un set est gagné quand un joueur atteint **11 points**. Mais il doit y avoir **2 points d'écart** pour gagner.
Exemple : si deux joueurs ont un score de 10-11, ils doivent continuer à jouer jusqu'à ce qu'il y ait 2 points de différence entre leurs scores. Celui qui a le score le plus élevé remporte le set.

Match

- Un **match**, c'est l'ensemble des sets.
- En général, on joue en **3 sets gagnants pour un joueur** (dans ce cas, le match peut donc se jouer jusqu'à 5 sets maximum).
- Parfois, l'arbitre peut décider de jouer en **2 sets gagnants** (dans ce cas, le match peut donc se jouer jusqu'à 3 sets maximum).

Poule

- Une **poule**, c'est un **groupe de joueurs** qui vont devoir chacun affronter les autres joueurs dans des matchs individuels.
- À la fin, on fait un **classement** de la poule selon :
 - le nombre de matchs gagnés,
 - puis, en cas d'ex-aequo, le nombre de sets ou de points gagnés.

Juge-arbitre

- C'est la personne qui **organise le tournoi** :
 - elle constitue les poules,
 - lance les matchs,
 - gère les résultats.

Déroulement d'un tournoi

Avant le tournoi

- Il y a **plusieurs tours** (journées du tournoi) **dans l'année**, mais **aucune obligation** de participer à tous.
- Il est obligatoire de **confirmer sa présence** par SMS ou mail dans les délais indiqués par le club.

À l'arrivée

1. **Arriver à l'heure du pointage** de sa catégorie pour que le tournoi démarre correctement.
2. **Surligner son prénom** sur la feuille de présence (sur la table d'arbitrage).
3. **S'échauffer**

Pendant les matchs de poule

4. Quand le juge-arbitre vous appelle, **récupérer la feuille de match, récupérer une balle et un crayon** (ou aller directement à votre table si c'est indiqué ainsi).
5. À votre table, **vérifier que tous les joueurs concernés par la poule soient présents**.
6. **Jouer les matchs dans l'ordre indiqué** sur la feuille.
7. **Noter les scores** au fur et à mesure des sets. *cf. Remplir une feuille de match*
8. Une fois la poule terminée, **ramener la feuille, la balle et le crayon** au juge-arbitre.

Après les poules : les matchs de classement

- Sauf en cas de **poule unique**, il y a ensuite une deuxième poule d'organisée (même principe que ci-dessus avec les meilleurs des premières poules), soit directement des **matchs de classement**.
- La feuille indique **pour quelles places vous jouez**.
- Tant que vous ne connaissez pas votre **place finale**, vous avez encore des matchs à jouer.
 - Exemple : si vous jouez pour les places **19–20**, ce match est votre dernier.

Fin du tournoi

- Une **remise des récompenses** a lieu pour **au moins les 3 premiers** de chaque catégorie (classes d'âge ou de niveau)

Les règles du tennis de table

- Un match se joue en **3 sets gagnants** (ou **2** si l'arbitre le précise).
Un set est gagné quand un joueur atteint **11 points**. Mais il doit y avoir **2 points d'écart** pour gagner
- Chaque joueur sert **2 fois de suite**, mais si on atteint le score de **10-10**, on alterne alors **1 service chacun son tour**.
- On doit **toujours laisser la balle rebondir** sur sa table avant de la renvoyer.
 - Si on touche la balle **au-dessus de sa table avant le rebond**, le point va à l'adversaire.
 - Si on touche la balle **derrière ou sur le côté de la table**, sans rebond, le point est pour nous.
- Chaque joueur dispose d'**un temps mort d'une minute** par match.
Entre deux sets, il y a également **une minute de pause**.
- On **change de côté** à la fin de chaque set.
Dans le **5e set**, on change de côté dès qu'un joueur atteint **5 points**.
- Au service, si la balle touche le filet mais retombe correctement dans le camp adverse, c'est un **let** : on rejoue le service, sans limite de nombre.
- Pendant l'échange, si la balle touche le filet, le point continue normalement.
- Il est d'usage de s'excuser d'un geste auprès de l'autre joueur quand on réalise ce type de point ou une « carotte » (balle qui frappe le coin de la table adverse et part de travers), même si ces points comptent.
- Il est interdit de **toucher la table avec la main libre** ou de la **faire bouger** : sinon le point est pour l'adversaire.
(Une tolérance existe pour les plus jeunes.)
- Si une balle ou un joueur extérieur **entre dans l'aire de jeu**, le point est **arrêté et rejoué**, pour la sécurité de tous.
- On peut frapper la balle avec **toute la raquette** et avec la **main qui tient la raquette**. Cela n'invalidé pas le coup.

L'arbitrage

Les rôles de l'arbitre

- Assurer le bon déroulement du match.
- Permettre aux joueurs de se concentrer uniquement sur leur jeu.

Ses missions

1) Vérifier la présence des deux joueurs

S'assurer que les deux adversaires sont prêts à commencer.

2) Faire le tirage au sort après les 2 minutes d'adaptation (balles avec son adversaire)

Le tirage au sort peut se faire :

- en cachant la balle dans une main,
- ou avec une pièce (pile ou face).

Le gagnant du tirage choisit :

- soit de servir ou recevoir,
- soit le côté de la table.

L'autre joueur choisit l'option restante.

Exemple : le joueur 1 gagne le tirage et choisit de recevoir → le joueur 2 choisit son côté.

3) Compter les points

Annoncer clairement le score et tenir le décompte tout au long du set.

4) Rappeler les règles si nécessaire

Si un joueur enfreint plusieurs fois le règlement (ex. toucher la table avec la main libre), l'arbitre peut attribuer le point à l'adversaire.

5) Noter le résultat à la fin de chaque set

En poule, on note uniquement le score du perdant.

Pour indiquer le vainqueur du set, on ajoute un "-" devant le score du perdant (ex : « -6 ») quand c'est le joueur de droite sur la feuille qui gagne le set et on ne met rien quand c'est celui de gauche qui gagne le set. A la fin du match, on entoure le nom du gagnant.

6) Faire vérifier les scores

À la fin du match, les joueurs doivent relire et valider les résultats pour éviter les erreurs.

7) Ramener le matériel

Rapporter la feuille, la balle et le crayon au juge arbitre.

Le rôle des parents pendant un tournoi

- **Encourager et soutenir** son enfant, sans critiques.
- **Respecter** tous les joueurs, les arbitres, les organisateurs et les parents.
- **Arbitrer** le match de son enfant est possible, et même demandé, s'il n'y a pas d'arbitre.
- **Durant l'arbitrage, rester neutre** et silencieux, sans favoritisme.
- En cas de **question ou de problème**, s'adresser directement à un organisateur.

L'attitude du joueur

- **Respecter** tous les adversaires, arbitres et organisateurs.
- **Rester calme** pendant le match.
- **Donner le meilleur de soi** : s'engager dans chaque point, ne jamais abandonner.
- **Garder un bon esprit sportif** : féliciter l'adversaire, accepter la défaite, rester humble en cas de victoire.
- **Être prêt à arbitrer** si nécessaire, avec sérieux et neutralité.
- **Aller voir un adulte organisateur** au moindre problème ou question.

Les spécificités des tournois FSGT Paris

Les catégories

Contrairement aux tournois FSGT Val de Marne, les jeunes ne sont pas répartis par âge mais par niveau. Il y a ainsi trois catégories : les poussins, les non confirmés et les confirmés.

Montées et descentes

Chaque tour est indépendant donc il n'y a ni montée ni descente mais la possibilité de changer de groupe selon le niveau.

Les spécificités des tournois FSGT Val-de-Marne

Le principe général

- Il y a **4 tours** dans l'année en **simple**.
- À l'issue de chaque tour, les joueurs gagnent des **points** selon leur résultat dans **leur catégorie** (poussins, benjamins, minimes, etc.).
- Le 1er gagne **100 points**, le 2e **99 points**, le 3e **98 points**, etc.
- A la fin de l'année, on établit un **classement général** avec tous les points cumulés.

Les catégories

Les catégories sont : poussins, poussines, benjamins, benjamines, minimes garçons, minimes filles, cadets, cadettes, juniors garçons, juniors filles.

Pour les **matches**, certaines catégories sont regroupées, mais pour le **classement**, les catégories seront de nouveau distinguées. Les groupes ainsi formés sont :

Poussins / Poussines

Benjamins / Benjamines

Minimes

Cadets / Cadettes / Juniors

Exemple : une cadette qui joue avec les cadets/juniors sera classée **uniquement parmi les cadettes**.

Le 1er tour : déterminer les divisions

- Le premier tour sert à créer des **divisions de niveau**.
- Tous les joueurs sont répartis dans des **poules**, puis jouent plusieurs matchs pour établir un classement complet.
- À partir de ce classement, on crée les divisions : D1, D2, D3, etc.

Les tours suivants : fonctionnement des divisions

- À chaque tour, les joueurs sont regroupés dans des **divisions de 10 joueurs**.
 - La **D1** regroupe les 10 meilleurs du tour précédent.
 - La **D2** les 10 suivants, etc.

- Dans chaque division, les joueurs sont répartis en **2 poules de 5**.
- Après les matchs de poule, chaque joueur ne joue qu'un seul (ou deux si le tournoi avance très vite) matchs de classements :
 - les 1ers des deux poules s'affrontent pour la 1ère place,
 - les 2èmes pour la 3ème place,
 - etc.

Remarque : un joueur de **D1** sera forcément mieux classé qu'un joueur de **D2**, qui joue pour les places **11 à 20**.

Remarque : un joueur **absent au 1^{er} tour** se verra jouer dans la **division la plus basse**. S'il est absent à **l'un des tours suivants**, il **descendra** alors d'une division.

Montées et descentes

À la fin de chaque tour :

- Les **2 premiers** de chaque division **montent** dans la division supérieure.
- Les **2 derniers descendent** dans la division inférieure.
- Si un joueur est déjà en **D1**, il monte alors en **D1 de la catégorie d'au-dessus**.

Ex : un joueur en D1 catégorie « Minimes » montera en D1 catégorie « Cadets/[Juniors](#) »

Les joueurs surclassés

Un joueur surclassé est un joueur qui joue dans une catégorie **au-dessus de la sienne**.

- Pour le **classement final**, il est **toujours classé dans sa vraie catégorie**.
- Exemple :
 - Un minime joue avec les cadets.
 - Il sera classé **parmi les minimes**, même s'il joue contre des cadets.
 - S'il est le seul minime surclassé, il sera automatiquement **1er des minimes surclassés**.
- Cela peut créer **deux premiers** dans une même catégorie :
 - un joueur qui joue dans sa catégorie,
 - un joueur surclassé.

Remarque : pour le classement général de la saison, les joueurs surclassés sont considérés comme mieux classés que ceux qui ne le sont pas.