



TENNIS DE TABLE



REGLEMENT

REGLES GENERALES

Special Olympics se base sur le règlement de l' ITTF (Fédération Internationale de Tennis de Table). Les règles officielles de Special Olympics sont applicables pour toutes les compétitions de Tennis de Table S.O. Le règlement de l'ITTF sera toujours respecté sauf si il est en contradiction avec les règles officielles de S.O. Dans ce cas, les règles officielles sportives de Special Olympics seront appliquées. Ci-dessous, les règles spécifiques de Tennis de Table Special Olympics.

CHAPITRE 1 : le jeu en simple

Article 1 : le service

1.1. 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.
- 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.
- Pour le pongiste qui ne sait pas effectuer le service de manière traditionnelle, un rebond sur sa demie-table est autorisé. 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 en 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.
- Dérogation pour le lancer de la balle d'au moins 16 cm de la paume de la main.

Dans tous les cas, la balle doit décoller de la paume.

1.2. 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.
- 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.
- L'observation stricte de la règle du service peut être écartée en 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).

1.3. Changement 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. L'athlète est déclaré vainqueur du set lorsqu'une différence de deux points est acquise (10-12 ou 24-22 ou 32-

30...)

- Si par erreur, un joueur sert en-dehors de son tour, le jeu doit continuer et on accorde le point. On reprend ensuite le jeu après rectification.

1.4. 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 l'adversaire même en-dehors de la table (avant de toucher le camp de cet adversaire). La balle est à remettre parce que, à partir du moment où elle avait touché le filet, le service ne pouvait plus être régulier.
- 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.

Article 2 : déroulement du match

2.1 Points : un joueur perd un point :

- a) s'il ne réussit pas à effectuer un service régulier (article 1).
- b) si sa main libre touche la surface de jeu pendant que la balle est en jeu.
- c) s'il frappe la balle deux fois consécutivement.
- d) si la balle touche son camp deux fois consécutivement.
- e) par pénalité pour comportement incorrect ou anti-sportif.

2.2. 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.

2.3. Balle à remettre : Il y a balle à remettre :

- a) 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.
- b) si une balle se fend ou se brise en cours de jeu, affectant le renvoi d'un joueur.
- c) si le jeu est interrompu pour corriger une erreur dans l'ordre du jeu ou de camp.
- d) 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.
- e) 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.

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.

2.4. 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.

Article 3 : incidents divers

3.1. 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 :

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

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 et le joueur perd le point.
- Si le joueur persiste dans son comportement, l'arbitre décidera que la manche est perdue pour le 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 perdant par pénalité et accorde la victoire à son adversaire.

L'arbitre fait immédiatement un rapport aux responsables de la manifestation 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.

3.2. Arrêt réglementaire :

- 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 : 1 min.
- 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.
- Des interruptions pour s'essuyer (ou essuyer ses lunettes...) ne sont autorisées que tous les 6 points.
- Ces interruptions sont les plus courtes possibles 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).

3.3. Conseils aux joueurs

- Un joueur peut recevoir des conseils de quiconque durant tout arrêt réglementaire ou autre suspension autorisée du jeu, mais à aucun autre moment tel que durant une interruption momentanée pour s'éponger ou au changement de camp dans la dernière manche possible d'une partie.
- Toute tentative de donner des conseils ou d'influencer le jeu alors qu'une partie ait repris est sanctionnée par une pénalité d'une perte de point du joueur concerné.

3.4. 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, avec un maximum de 10 minutes.

CHAPITRE 2 : le jeu en double

Article 1 : définitions particulières

1.1. 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 demi-camps égaux.

1.2. 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.

1.3. La paire

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

Article 2 : choix de l'ordre du jeu

2.1. - 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.

2.2. Les joueurs en voiturette ne doivent pas suivre l'ordre du jeu.

Article 3 : le service

3.1. Exécution

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.

3.2. Changement

- En double, les 2 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 suivants 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).

3.3. Fautes particulières

- En plus des cas prévus à l'article 2, 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 5, une paire perd le point si l'un des joueurs frappe la balle en dehors de son tour.
- Le présent règlement du jeu en double est applicable aux rencontres Special Olympics.

CHAPITRE 3 : matériel et tenue

Article 1 : la balle

Les balles sont de couleur blanche (ou orange).
Elles seront fournies par l'organisation.

Article 2 : la raquette

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

Article 3 : le revêtement

- Une face de raquette doit être couverte sur toute la surface de frappe d'un revêtement avec les picots vers l'intérieur ou l'extérieur, de pas plus de 2 mm d'épaisseur. L'épaisseur totale caoutchouc plus mousse ne dépassant pas 4 mm.
- Une face de la palette doit être rouge et l'autre face doit être noire.

Article 4 : la table et le filet

- Pour toute rencontre de Tennis de Table ne peuvent être utilisées que les tables agréées.
- 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 ou bleu foncé, sa partie supérieure comporte une bordure blanche d'une largeur maximale de 15 mm.
- 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.

Article 5 : 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.
- Les vêtements autres que les chaussures et les chaussettes ne peuvent pas avoir la couleur de la balle.
- 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.
- Les joueurs d'une même équipe doivent avoir une tenue sportive identique, à l'exception des chaussures et chaussettes.

EPREUVES OFFICIELLES

Simple, Simple avec Fauteuil, Double, Double Unifié, Double Mixte, Double Mixte Unifié.



TESTS INDIVIDUELS TENNIS DE TABLE

1 – Rebond de la balle à la main

L'athlète utilise une ou deux mains pour faire rebondir la balle sur la table. Il peut attraper ou frapper la balle et marque 1 point chaque fois que la balle touche sa main. Si l'athlète perd le contrôle de la balle, lui en donner une autre et poursuivre le compte.

Durée de ce test, 30 secondes.

2 – Rebond de la balle sur la raquette

A l'aide de sa raquette, l'athlète tente de lancer la balle en l'air autant de fois que possible. Il marque 1 point chaque fois qu'il renvoie la balle en l'air avec la raquette. Si l'athlète perd le contrôle de la balle, lui en donner une autre et poursuivre le compte.

Durée de ce test, 30 secondes.

3 – Coup droit

L'athlète se tient de son côté de la table. L'entraîneur de l'autre côté. L'entraîneur envoie 5 balles sur le coup droit de l'athlète. L'athlète marque un point s'il renvoie la balle de l'autre côté de la table. La balle doit toucher la table pour que le point soit marqué.

4 – Revers

Identique au coup droit sauf que le lanceur envoie la balle sur le revers de l'athlète.

5 – Service

L'athlète effectue cinq services. Il marque un point à chaque fois que le service est réussi. Rebond des 2 côtés de la table.