

Je joue au Ping, je connais les règles !

Contenus de formation « initiation aux règlements »

Que se passe-t-il avant le début de la partie ?

Dès que les adversaires arrivent à la table en tenue sportive (short ou jupette et maillot d'une autre couleur que la balle, chaussures de sport), je vérifie si les raquettes sont valables (un côté rouge, un côté noir avec écrit ITTF dessus) puis j'effectue **le tirage au sort**.

Le (la) gagnant(e) du tirage peut servir, relancer ou choisir le camp. Si le service (ou la relance) est choisi(e), l'adversaire peut alors choisir le camp.

En simple, le (la) premier(ère) serveur (se) désigné(e) servira au début des 1^{ère}, 3^{ème} et 5^{ème} manches.

En double, on sert toujours du demi-camp droit vers le demi-camp droit opposé (diagonale) et on joue chacun son tour. On tourne après le changement de service (celui ou celle qui a fini de servir donne la balle à l'adversaire qui la recevait et tourne avec son partenaire).

Après le tirage, les adversaires ont le droit à **2 minutes** pour s'adapter aux conditions de jeu (table, éclairage, balle, sol ...).

La partie commence



Je tiens mon **marqueur** à jour (0/0) et j'annonce à voix haute le score du (de la) serveur (se) en premier, dès que le point est marqué.

Au **service**, il faut respecter différents points :

- la balle repose dans la paume de la main à plat ;
- la balle n'est pas cachée, elle est toujours visible de l'adversaire ;
- la balle se situe plus haut que la table mais derrière la ligne de fond ;
- la balle est projetée vers le haut d'au moins 16 cm, le bras libre est retiré pour ne pas cacher la balle.



Si ces points ne sont pas respectés, le service est faux et le point va à l'adversaire.

Il y a changement de service tous les 2 points.

Pendant le jeu

Tous les 6 points, les adversaires ont le droit de prendre leur **serviette** uniquement pour s'essuyer.

Entre chaque manche, il y a une **pause d'1 minute** pour boire et prendre des conseils.

La manche est gagnée lorsqu'il y a **11 points** marqués avec 2 points d'écart. Il faut gagner 3 manches (parfois 4 dans les compétitions importantes) pour remporter la partie.

Si l'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. À la manche décisive (« la belle »), on change de côté dès qu'un(e) joueur (se) ou une paire a marqué 5 points.

Chaque adversaire (ou son conseiller) peut demander un **temps mort** (carton blanc) durant la partie. Il a alors le droit à 1 minute maximum pour boire et être conseillé. La partie reprend dès que l'adversaire qui a demandé le temps mort revient à la table.

J'arrête le jeu et je remets la balle si :

- la balle touche le filet au service après avoir rebondi dans le camp A et avant de toucher le camp B ;
- 2 balles se trouvent dans l'aire de jeu ;
- la balle ou la raquette se casse involontairement ;
- un bruit fort retentit dans la salle, un flash se déclenche, la lumière s'éteint, les séparations tombent, le filet casse

Je donne le point à l'adversaire quand :

- la balle ne touche pas le ½ camp adverse ;
- la balle touche le côté de la table ;
- le (la) joueur (se) crie ou parle fort pendant l'échange ;
- la main qui ne tient pas la raquette est posée sur la table ;
- la table est déplacée ou le filet touché ;
- la raquette est lâchée pour jouer la balle.
- la balle est renvoyée avec la main qui ne tient pas la raquette (main "libre").

Si les adversaires se comportent mal (énervement, insultes, coups de pied ou de raquette dans la table ou dans les séparations, jet de raquette...), je peux leur mettre un **carton** :

- 1^{ère} faute : carton jaune
- 2^{ème} faute : carton jaune + carton rouge plus point accordé à l'adversaire
- 3^{ème} faute : carton jaune + carton rouge plus 2 points accordés à l'adversaire
- 4^{ème} faute : j'appelle le Juge-Arbitre, s'il est présent dans la salle.

Je note le score sur la fiche de partie à l'issue de chaque manche.


A la fin de la partie

Je finis de **remplir la fiche** de partie en vérifiant que les manches gagnées sont entourées ainsi que le nom du (de la) gagnant(e). Je note mon nom et je signe la fiche que je rends au juge-arbitre avec la balle.

Compétition : **Tournois Jeunes**
 Heure : **16^h30**
 Tableau : **1/4 de finale 500**
 Table : **3**
 Arbitre : **Hugo MARTIN**

PARTIE	MANCHES				
	1	2	3	4	5
	Premier service : GAUCHE (DROITE)				
Evan Picot contre	11	18	09	11	/
Baptiste Mousset	03	16	11	08	/

CARTONS	J	J+R 1	J+R 2
Evan Picot	X		

Signature de l'Arbitre : 

Sitôt la partie terminée : rapporter cette fiche à la table du Juge-Arbitre

C'est plus clair pour moi ?

Si oui, alors je peux passer l'examen d' « Arbitre Débutante(e) » quand je veux en cliquant sur le lien suivant : <http://www.formaping.fr/>

J'ai 10 minutes pour répondre aux 10 questions.

Si j'ai obtenu 7 bonnes réponses sur 10, je suis reçu(e) et je recevrai prochainement un diplôme.