

# LE GUIDE DE L'ACCOMPAGNATEUR

Avant le départ :

vérifier que le joueur possède : sa licence, sa raquette, sa tenue, une bouteille d'eau et quelque chose à grignoter

En arrivant sur la compétition :  
se présenter au juge-arbitre avec sa licence

Pendant la compétition :  
faire attention au fair-play et aux règles de civismes telles que la politesse et la propreté

Pour les personnes intéressées par l'entraînement ou l'arbitrage, deux formations (une fois par an pour chacune d'entre elles) sont dispensées par le Comité Départemental de tennis de table de la Charente Maritime :

## LA FORMATION D'ANIMATEUR TECHNIQUE DE CLUB

## LA FORMATION D'ARBITRE DE CLUB

Pour tout renseignements, n'hésitez pas à contacter le Conseiller Sportif Départemental Nicolas Gervreau  
06 66 25 98 85 ou [nicocd17@yahoo.fr](mailto:nicocd17@yahoo.fr)



## Nos partenaires



COMITÉ DÉPARTEMENTAL

DE TENNIS DE TABLE

DE LA CHARENTE MARITIME

# COMMENT ENCADRER ET CONSEILLER LES JEUNES PONGISTES EN COMPÉTITION

Intervention réalisée par Nicolas Gervreau  
Conseiller Sportif Départemental

## LES GÉNÉRALITÉS

- Avoir sa licence :
  - + on doit toujours avoir sa licence sur soi et la présenter au juge-arbitre avant le début de la compétition.
- Avoir une tenue pongiste :
  - + short (ou juquette pour les filles) avec tee-shirt ou polo
  - + attention le pantalon de jogging est interdit !
- Une raquette correcte :
  - + homologuée : ITTF marqué sur les plaques et le bois
  - + interdit de changer de raquette pendant un match !
- Se préparer avant une compétition :
  - + arriver 45 min avant le début de la compétition
  - + s'échauffer en dehors de la table
  - + s'échauffer à la table



- Le service :  
+ présenter sa balle / lancer sa balle

- Le temps mort :  
+ 1 temps mort par match pour chaque joueur  
+ à n'importe quel moment du match  
+ demandé par le joueur ou l'accompagnateur

- La règle des 6 points :  
+ on peut s'essuyer les mains, ou marquer une petite coupure tous les 6 points  
+ pas de conseils  
+ on ne peut pas aller boire

- Boire :  
+ après chaque manche pendant la minute de conseil  
+ lors d'un temps mort

- Remplir une feuille de partie :  
+ vérifier la feuille remplie par l'arbitre  
+ la remplir quand on est arbitre

- Le fair-play :  
+ on s'excuse sur des balles chanceuses (balles qui touché le filet ou l'arrête de la table)  
+ on serre la main de son adversaire et de l'arbitre à la fin de la rencontre

## NOTIONS D'ARBITRAGE

## LES CONSEILS

- Quand les donner :  
+ avant le match et entre les manches

- On n'a pas le droit :  
+ de donner des indications de jeu à son joueur pendant les manches.  
Exemple : 'joue dans le revers, sers coupé, c'est ça...'

- Que dois-je dire :  
+ donner des indications claires, précises et peu nombreuses  
+ ne pas parler de technique. La technique se travaille à l'entraînement et ne changera pas en cours de match.

- Comment dois-je le dire :  
+ vous devez être un 'thermostat' s'il s'énerve, essayez de le calmer s'il est mou, secouez-le !

