



## **CHAMPIONNAT DE France MINIMES-JUNIORS**

01 au 03 mai 2026 - BOURGES

**A :** Tous les arbitres nationaux et régionaux, membres de la table du Juge-Arbitre  
**De :** Claude RAECKELBOOM, Juge-Arbitre

### **INTRODUCTION**

Bienvenue à BOURGES dans le cadre de cette épreuve de prestige.

Présentation de la Table du Juge-Arbitre :

Juge-Arbitre :	Claude RAECKELBOOM
Juge-Arbitre Adjoint :	Gaëtan GOUBERT
Juge-Arbitre Adjoint :	Bernard QUERE
Juge-Arbitre Adjoint/RA :	Yannick VARENGOT
Responsable des Epreuves :	Michaël ZAKRZEWSKI
Formateurs :	Christian DAVID et Frédéric FOUCHARD

Autres officiels :

Directeurs de la compétition :	Franck SAULNIER et Christophe LEGOUT
Délégué fédéral :	Fabrice KOSIAK, représentant officiel de la FFTT.
Responsable Organisation (Arbitres) :	Bruno SIMON

\*\*\*\*\*

Le Plan de Travail des Arbitres pour le 1er jour de compétition vous sera remis lors de la réunion des arbitres qui aura lieu le **Vendredi 01 mai à 8h30 dans la salle de compétition**

Pour les jours suivants, il vous sera remis chaque soir pour le lendemain par le responsable des arbitres.

\*\*\*\*\*

Lieu de compétition, Accueil :

**CREPS Centre Val de Loire  
48 avenue du Maréchal JUIN  
18000 Bourges**

### **Hébergement et restauration**

Pour les cadres nationaux : prise en charge du jeudi 01 mai du dîner au dimanche 04 mai dans l'après-midi.

Logement et tous les repas pour la table JA, formateurs et arbitres :

**CREPS Centre Val de Loire  
48 avenue du Maréchal JUIN  
18000 Bourges**

**Attention :** Le linge de toilette n'étant pas fourni, pensez à apporter vos serviettes...  
La consommation d'alcool n'est pas autorisée en chambre

## Notes de frais des cadres nationaux

Les indemnités et les éventuels frais supplémentaires (déplacements, etc.) feront l'objet du dépôt d'une note de frais dématérialisée par le cadre concerné sur Cleemy.

## Tenues : Arbitres nationaux

Tenue fédérale : Polo et veste avec pantalon noir, chaussures et chaussettes noires.

Arbitres régionaux : tenue régionale.

## Horaires de la compétition

Vendredi 01 mai : 10h00 à 20h00

Samedi 02 mai : 09h00 à 20h15

Dimanche 03 mai : 09h00 à 16h00.

## Tableaux organisés et formules de la compétition

8 tableaux sont organisés, 2 par catégories :

	<b>Simples</b>	Partie au meilleur des	<b>Doubles</b>	Partie au meilleur des
<b>JUNIORS GARÇONS</b>	<b>64 engagés</b> 16 têtes de série 48 joueurs en 16 poules de 3 1 qualifié par poule intégrant <b>le TED</b>	<b>5 manches</b> <b>7 manches</b>	<b>32 paires</b> Tableau à élimination directe	<b>5 manches</b>
<b>JUNIORS FILLES</b>	<b>64 engagées</b> 16 têtes de série 48 joueuses en 16 poules de 3 1 qualifiée par poule intégrant <b>le TED</b>	<b>5 manches</b> <b>7 manches</b>	<b>32 paires</b> Tableau à élimination directe	<b>5 manches</b>
<b>MINIMES GARÇONS</b>	<b>64 engagés</b> 64 joueurs en 16 poules de 4 3 qualifiés par poule intégrant le TED	<b>5 manches</b>	<b>32 paires</b> Tableau à élimination directe	<b>5 manches</b>
<b>MINIMES FILLES</b>	<b>64 engagées</b> 64 joueuses en 16 poules de 4 3 qualifiées par poule intégrant le TED	<b>5 manches</b>	<b>32 paires</b> Tableau à élimination directe	<b>5 manches</b>

Les tirages pour les mises en poules seront effectués en public jeudi à partir de 18h00.

## ECHAUFFEMENT

Chaque jour, dès 20 minutes avant le début du premier tour, l'échauffement sera interdit sur les tables de compétition. L'échauffement se fera alors uniquement sur les tables installées dans la salle dédiée.

## COLLAGE

- Le collage est strictement interdit dans l'enceinte du complexe sportif, sans autorisation du juge-arbitre ou de ses adjoints.
- Si vous voyez un joueur en train de coller, demandez-lui de stopper immédiatement et venez prévenir le juge-arbitre.

# PROCÉDURES

## Travail d'équipe

- **Vous arbitrez seul jusqu'au samedi 18h00.**
- Chaque arbitre devra être présent à la chambre d'appel 30 minutes avant le début de sa première partie de chaque journée.

## Chambre d'appel

- Le contrôle de raquettes, la tenue des joueurs et le choix des balles seront faits avant le début de la partie dans la chambre d'appel.
- Les joueurs sont invités à se présenter 20 minutes avant le début prévu de leur partie.

## Fiche de partie

- Elles seront distribuées 25 minutes avant la partie en chambre d'appel.
- Si l'arbitre n'est pas disponible pour effectuer les contrôles de sa partie, ceux-ci seront effectués par des arbitres présents en chambre d'appel.

## Couleur des maillots

- Les balles seront de couleur blanche, les tenues blanches ne seront donc pas acceptées.

## Dossards

- Le port du dossard dans son intégralité est obligatoire, sauf si le joueur possède un maillot avec son nom dans le dos.
- En chambre d'appel : vérifier la présence du bon nom sur le maillot ou vérifier le numéro du dossard et sa fixation avec 3 épingles minimum.

## Contrôle de raquette

- Vous effectuerez les contrôles habituels. Le revêtement doit s'étendre jusqu'aux bords de la palette avec une tolérance de + ou - 2 mm. Vérifiez également l'épaisseur maximale de 4,05 mm en 2 points sur chaque face et la planéité des 2 revêtements de la raquette.
  - La liste de revêtements homologués en vigueur à la date de l'épreuve est en PJ.
- Les raquettes doivent être manipulées par le manche : attention à ne pas toucher aux revêtements.
- Vous devez le faire consciencieusement, et à chaque fois, même si vous avez déjà arbitré ce joueur.
- En cas de doute sur la raquette, faites appel au juge-arbitre/RA présent à la chambre d'appel.
- A l'issue du contrôle, les raquettes seront conservées dans la chambre d'appel dans un sac en papier : une raquette par sac avec sur chaque sac le nom du joueur/joueuse, le N° de Table et l'heure prévue.
- Les raquettes non contrôlées au préalable seront vérifiées après la partie dans la chambre d'appel par le juge-arbitre présent ou le RA. Les joueurs pourront y récupérer leur raquette 15 minutes après la fin de leur partie.

## Choix des balles

- Il est donné l'opportunité aux joueurs de choisir les balles de leur partie (2 par joueur). Il se fera sur demande uniquement, dans la chambre d'appel : aucun choix de balle ne se fera sur les tables de la compétition.
- Si un joueur est absent 15 minutes avant le début de sa partie, prévenir le JA présent dans la chambre d'appel. Il pourra alors valider le choix des balles par le joueur présent. Si l'absent arrive après ce délai, il devra accepter les choix effectués par son adversaire présent à l'heure.
- Pour la journée du dimanche, les parties devraient se dérouler avec des ramasseurs de balles : des précisions seront apportées à ce moment.

## Conseillers

- En simple, chaque joueur n'a droit qu'à un conseiller qui sera le même du début à la fin de la partie. Il vous sera indiqué par le joueur, lors de la présentation en chambre d'appel et noté sur la fiche de partie. Si le joueur préfère, cela pourra être fait à la table, avant le début de la partie.
- En double, si la paire est constituée de joueurs de 2 clubs différents, possibilité de 2 conseillers distincts qui sont toutefois considérés comme un tout pour les cartons et la prise des temps mort.

## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Toutes les personnes faisant partie de l'organisation doivent faire de leur mieux afin d'assurer la réussite de cette épreuve. Cela comprend bien évidemment les juge-arbitres et les arbitres.

Pour l'équipe des juge-arbitres, cela implique de la constance dans les décisions et dans l'approche des différentes situations.

### Leurs responsabilités

- suspensions de jeu et entraînement durant celles-ci ;
- permission aux joueurs de quitter la zone des 3 mètres autour de l'aire de jeu ;
- actions disciplinaires en cas de mauvais comportements graves ou répétés ;
- interprétation des règles et règlements, par exemple l'acceptabilité des tenues, du matériel des joueurs ou des conditions de jeu ;
- désignation des officiels sur les différentes parties.

### Avant la partie

- 5 minutes avant le début de la partie, l'arbitre (ou la paire) se prépare à entrer sur le plateau de jeu.
- Nous vous indiquerons lors de la réunion des arbitres le chemin d'accès aux différentes aires de jeu.
- L'arbitre tient dans la main gauche la plaquette avec la fiche de partie ainsi que les sacs contenant les raquettes et en poche la balle n°1 (l'arbitre adjoint le suit avec les autres balles)
- L'arbitre sort les raquettes des sacs, les pose sur la table côte à côte (en regardant rapidement l'état des revêtements même si c'est lui qui a fait le contrôle des raquettes en chambre d'appel) dans le quart de table le plus proche de lui, à droite du filet avec la face noire contre la table (l'arbitre adjoint récupère les sacs après les vérifications d'usage de la table, du filet et des séparations)
- L'arbitre vérifie qu'il s'agit des bons joueurs avec les noms, et si besoin les numéros de dossard correspondant à ceux de la fiche de partie. Il s'assure que les dossards sont bien fixés.
- Si une raquette n'a pas été présentée en chambre d'appel, l'arbitre effectue une rapide vérification visuelle pour voir si la raquette est endommagée : pas de contrôle d'épaisseur, pas de vérification si le revêtement est sur la liste. Cette raquette sera récupérée en fin de partie pour contrôle en chambre d'appel.
- Demander à chaque joueur de vous désigner son conseiller. Vérifier le badge du conseiller pendant la période d'adaptation.
- Si un conseiller arrive pendant une manche, ne pas interrompre le jeu. Vérifier son badge à la prochaine interruption de jeu (fin de manche ou temps mort).
- Faites le tirage au sort avec un jeton bicolore. N'oubliez pas de laisser le second choix au perdant du tirage. Le jeton doit être rattrapé dans la main : ne le laissez pas tomber par terre ou sur la table.
- Donner la balle de la partie et annoncer le début de la période d'adaptation.
- Le retard des joueurs ne doit pas excéder 2 minutes ; sinon prévenir le juge-arbitre présent dans la salle.
- Ne jamais commencer avant l'heure prévue par l'horaire, sauf autorisation du juge-arbitre.

### Pendant la partie

- Tous les échanges sont conclus par un point ou une «balle à remettre (let)», avec la gestuelle habituelle.
- L'arbitre (ou l'arbitre adjoint) doit surveiller les services des joueurs, et peut annoncer un service faux ou une balle à remettre en cas de service douteux.
- Dans le cas où un joueur se blesse, l'arbitre doit suspendre la partie et prévenir immédiatement le juge-arbitre ou son adjoint et doit enclencher son chronomètre. Si un des acteurs du jeu saigne, le jeu doit être interrompu jusqu'à ce que toute trace de sang soit nettoyée dans l'aire de jeu.
- Les raquettes doivent être sur la table pendant les interruptions de jeu. Une raquette ne peut pas être changée durant une partie, sauf dans le cas où elle est endommagée involontairement de telle façon qu'elle ne puisse plus être utilisée en l'état.
- A chaque courte interruption de jeu pendant une manche, tourner le marqueur à 45° pour qu'il soit visible des conseillers.
- A la fin d'une manche, l'arbitre observe les joueurs se rendant vers leur conseiller avant d'inscrire le score sur la fiche de partie. Penser à récupérer la balle (rôle de l'adjoint qui la donne à l'arbitre sauf en fin de partie : la balle est gardée par l'adjoint)

### Comportement des joueurs

La majorité des joueurs se comporte calmement et ne montre pas de grandes émotions. Mais il est tout à fait autorisé d'être expressif et de s'encourager dans l'aire de jeu... néanmoins si ces émotions se transforment en provocation ou animosité envers l'adversaire, les spectateurs ou les officiels, l'arbitre doit réagir. De même, les

atteintes aux matériels, les grossièretés, le manque de respect aux officiels... doivent être réprimés par l'usage des cartons jaune puis jaune/rouge, voire rouge du juge-arbitre.

### Les différentes actions et sanctions

- Avertissement verbal : cela devrait être fait sans interrompre le jeu et avant que la situation ne dégénère, et est laissé à votre appréciation. Cet avertissement devra alors se faire de façon audible et visible.
- Carton jaune : indique que la mauvaise conduite n'est pas appropriée et que la répétition entraînera un point de pénalité - placer un témoin jaune sur le marqueur.
- 1<sup>er</sup> carton jaune et rouge : répétition d'un mauvais comportement, un point de pénalité doit être accordé à l'adversaire - placer un témoin rouge à côté du jaune sur le marqueur.
- 2<sup>e</sup> carton jaune et rouge : deux points de pénalité doivent être accordés, informez le joueur pénalisé qu'au prochain débordement, le juge-arbitre sera appelé. En cas de point(s) de pénalité attribué(s) à la fin d'une manche, le report devra se faire sur la manche suivante. Si un joueur est pénalisé d'un ou plusieurs cartons, remplir l'espace prévu à cet effet sur la fiche de partie, noter au dos de cette fiche le motif du carton et ne pas oublier de faire signer le joueur pénalisé à la fin de la partie.

### Comportement des conseillers

- Un joueur ne peut recevoir de conseils que par le conseiller désigné.
- Un joueur peut recevoir des conseils à tout moment sauf pendant les échanges et à condition que cela n'affecte pas la continuité du jeu.
- Si le conseiller donne des conseils illégalement, l'arbitre doit la première fois brandir un carton jaune. Si le conseiller averti récidive, l'arbitre brandit un carton rouge et l'expulse loin de l'aire de jeu. Si ce dernier refuse de partir, suspendre le jeu et prévenir le juge-arbitre.
- Si une personne non autorisée donne des conseils, l'arbitre doit montrer un carton rouge et expulser cette personne loin de l'aire de jeu.
- Si un carton rouge est montré à un conseiller, merci de le noter au dos de la fiche de partie et d'en informer la table du juge-arbitre.

### Temps mort

- Il peut être demandé soit par le joueur soit par son conseiller. En cas de désaccord entre eux c'est la décision du joueur qui primera.
- Quand un joueur demande un temps mort valablement, l'arbitre brandit un carton blanc du côté de ce joueur, (l'arbitre adjoint va poser un carton blanc sur la demi-table du joueur et attend debout près du marqueur).
- Dès la fin du temps mort, l'arbitre (adjoint) retire ce carton et l'affiche alors sur le marqueur.

### Règle d'accélération

- Sauf si un total de 18 points ou plus a été marqué, elle est introduite automatiquement après 10 minutes de jeu dans une manche ou à tout moment antérieur à la demande des deux joueurs.
- Un membre de l'équipe de réserve sera envoyé comme compteur de renvoi.
- Chaque joueur servira une fois et si le relanceur effectue 13 bons renvois consécutifs, il marquera le point.

### Action du service

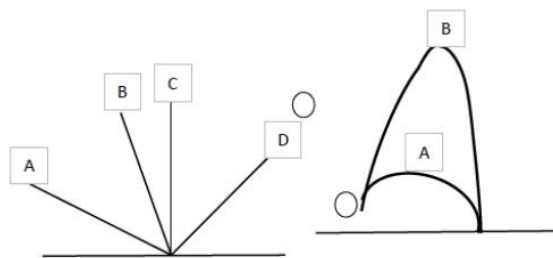
Le service est l'un des coups les plus importants du tennis de table. Soyez très vigilant sur l'application de la règle du service. Regardez attentivement le service des joueurs et, si un joueur effectue un service clairement douteux ou non réglementaire, réagissez promptement et le plus tôt possible, et ce pour deux raisons :

1) en réagissant rapidement et clairement, vous montrez au joueur que vous surveillez ses services, et la majorité des joueurs tentera alors de modifier sa mise en jeu,

2) en attendant trop longtemps car vous jugez le service légèrement faux ou peut-être douteux, il y a de fortes chances que la justesse des services se dégrade au fil de la partie, et il vous deviendra de plus en plus difficile d'intervenir. Mais même si nous vous demandons d'être attentif au service, nous ne vous poussons aucunement à réagir excessivement à ce sujet. Rappelez-vous toujours l'intention de la règle

Il y a parfois une tendance à se focaliser sur les points les plus faciles à vérifier. Pour contrer cette tendance, un bref résumé rappellera les aspects d'un bon service :

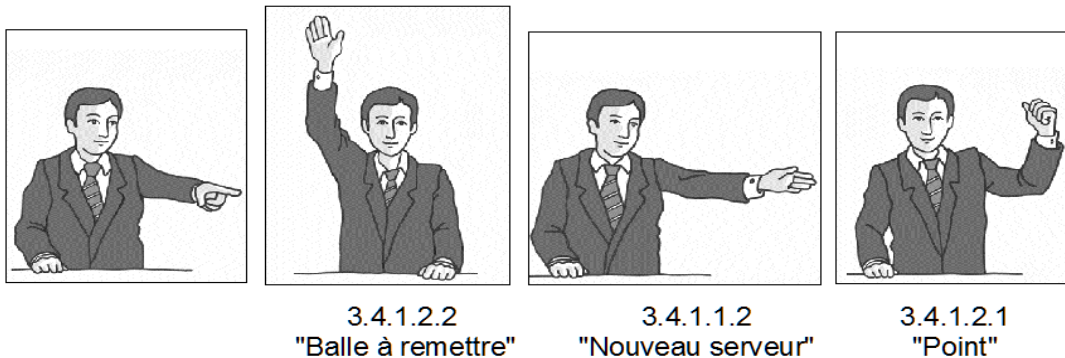
- \* Main libre : la balle repose librement sur la paume
- \* Au-dessus du niveau de la surface de jeu et la balle doit être derrière la ligne de fond du serveur
- \* Lancer la balle : proche de la verticale, elle doit s'élever d'au moins 16 cm



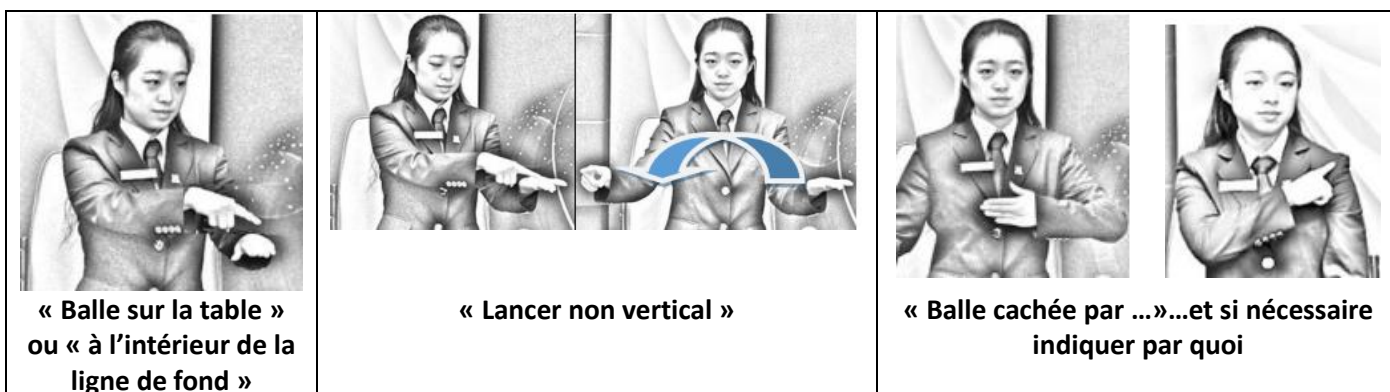
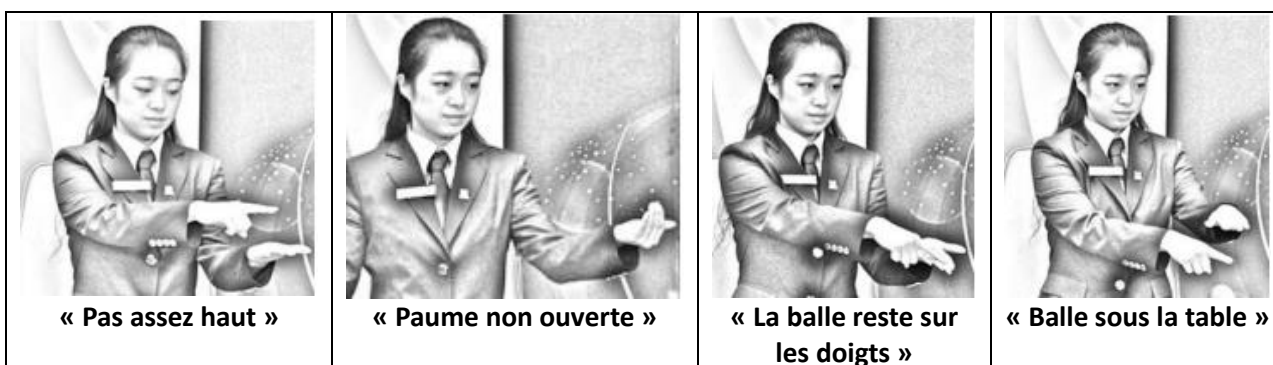
Dans le schéma de gauche, les services B et C sont acceptables, tandis que A et D ne le sont pas. La hauteur du jet de la balle est également un facteur pour déterminer si ce jet est proche de la verticale. Dans le schéma de droite, la balle est projetée puis frappée au même endroit dans les deux cas, mais le service A est une faute, tandis que B est acceptable.

- \* Frappe de la balle : La balle ne doit pas être frappée jusqu'à ce qu'elle soit dans sa phase descendante.
- \* Visibilité : Assurez-vous que la balle ne soit pas cachée par le serveur ou ce qu'il porte, et l'arbitre (ou l'arbitre adjoint) doit être convaincu que c'est le cas.
- \* Attention : Un arbitre ou son adjoint qui a des doutes quant à la correction de l'exécution du service d'un joueur, peut avertir le joueur sans la perte d'un point. Mais un seul avertissement par joueur ou par paire peut être donné lors d'une partie.

### La gestuelle est obligatoire (sauf le point et l'arête quand vous arbitrez seul)



Si vous sanctionnez un service, la gestuelle adéquate est à mettre en place pour bien expliquer au joueur la raison de sa faute, avec si besoin un bref complément verbal.



## Après la partie

- Restez vigilant, attendez de voir si les joueurs se comportent correctement et, le cas échéant, utilisez les cartons, avec discernement et pédagogie, même à ce stade de la partie.
- Collectez les raquettes non contrôlées avant la partie pour les ramener en salle de contrôle de raquettes.
- Remplissez la fiche de partie correctement et lisiblement, entourez les manches gagnées et le vainqueur. N'oubliez pas de reporter les scores de la dernière manche sur la fiche de partie.
- S'il y a lieu faites signer la fiche de partie par les joueurs sanctionnés.
- Ne discutez pas avec les joueurs ou les conseillers sur les événements survenus pendant la partie (services, comportement...)
- Remettez le marqueur à blanc et l'aire de jeu en état.
- Reprenez les sacs vides. (rôle de l'arbitre adjoint)
- Quand vous êtes prêts, dirigez-vous vers la sortie de l'aire de jeu. (l'arbitre suivi de son adjoint)
- L'arbitre sort avec la plaquette et la fiche de partie dans la main gauche (sacs en main gauche de l'adjoint)
- Vous rappez la plaquette avec la fiche de partie à la chambre d'appel.
- Les arbitres au repos ne doivent pas se trouver sur le plateau de jeu

.....

Nous restons bien entendu à votre disposition pour toute question ou problème, et vous souhaitons à toutes et tous une excellente compétition.

Merci d'avance pour votre coopération et bons championnats de France.

Le Juge-Arbitre, Claude RAECKELBOOM

Pièces jointes :

- Liste des revêtements homologués valable du 1er janvier 2026 au 31 décembre 2026
- Note d'information aux joueurs
- Liste des cadres nationaux convoqués