



FEDERATION FRANCAISE DE TENNIS DE TABLE  
**LIGUE REGIONALE DE L'ILE-DE-FRANCE**  
*Institut Régional de l'Emploi et de la Formation*

1 - 3 Rue de la Poterie - 93200 SAINT-DENIS  
Tél. : 01 55 87 26 92

Mail : formation@fftt-idf.com - web : www.fftt-idf.com

Mise à jour : 05/12/2023

## Formation Arbitre Régional

### Durée de la formation

Un volume horaire de **8 heures** (réparties comme suit : 9h00-12h30 / 13h30-18h00) + 2 ½ journées pour les examens écrit et pratique.

### Conditions d'inscription et modalités d'accès

- Être licencié Compétition FFTT.
- Délai d'accès : durée estimée entre la demande et le début de la formation  
=> entre 1 semaine et 2 mois (moyenne 4 semaines)

### Capacité d'accueil et Accessibilité

#### Entre 3 et 18 apprenants

Nos formations peuvent être accessibles aux personnes en situation de handicap. Chaque situation étant unique, nous vous demandons de préciser **à l'inscription vos besoins en la matière**. Nous pourrions ainsi confirmer l'ensemble des possibilités d'accueil et vous permettre de suivre la formation dans les meilleures conditions.

PMR => non accessible

Accessible handicaps divers => [Personnes en situation de handicap, des Dispositifs existent pour vous accompagner dans la réussite de votre projet](#)

### Objectifs

- Être capable d'arbitrer une partie sur des compétitions régionales ou Nationales de Tennis de Table
- Connaître parfaitement les règles du jeu
- Utiliser la bonne gestuelle et le bon vocabulaire

### Equipe pédagogique

La formation est dispensée par un(e) formateur(trice) habilité(e) par la FFTT , titulaire du grade de "Formateur FO ARB/JA1".

95 % de l'équipe de formateurs en IDF ont une solide expérience dans ce domaine (parfois depuis plus de 15 ans).

Formateur prévisionnel : Mme Véronique BEAUSSART (Arbitre International depuis 2006 )

-> **Elue responsable des Formations en IDF :**

Véronique BEAUSSART – verobeaussart@yahoo.fr

-> **Contact administratif et financier :**

Stéphanie LEREBOURS – formation@fftt-idf.com

## Modalités pédagogiques et matériel

Cours théoriques basés sur des projections sur écran TV des documents PowerPoint (et autres) en salle de formation, d'exercices individuels et en groupe ainsi que des études de cas.

L'objectif est l'apport et la transmission de savoir. Le but est d'écouter et de mémoriser les connaissances sur les bases de l'arbitrage et toutes les situations possibles voir problématiques. Nous transmettrons des supports numériques sur la page extranet personnelle du stagiaire. Le travail de groupe sera utilisé pour la richesse du collectif et permettre les échanges stagiaires/formateur et stagiaires entre eux sur les expériences de chacun.

Matériels pédagogiques utilisés : raquette / balle / marqueur.

## Contenu

THÈME	CONTENU / OBJECTIF	MÉTHODE
PRÉSENTATION	<ul style="list-style-type: none"><li>■ Formateurs et stagiaires</li><li>■ Déroulement :<ul style="list-style-type: none"><li>• du stage (horaire)</li><li>• de l'examen :<ul style="list-style-type: none"><li>* à une date ultérieure</li><li>* QCM de 30 questions</li></ul></li></ul></li></ul>	tour de table exposé
C.F.A.	C.R.A. - C.D.A. Grades d'Arbitrage et de Juge Arbitrage	exposé
DÉFINITIONS (Langage de l'arbitre)	Pourquoi ? (Les arbitres doivent parler le même langage) <ul style="list-style-type: none"><li>• aire de jeu, surface de jeu</li><li>• parties, manches, au meilleur des 5 ou 7 manches</li><li>• serveur et relanceur</li><li>• main de la raquette et main libre</li><li>• échange</li><li>• renvoi</li><li>• point et balle à remettre</li><li>• frappe de la balle</li><li>• côté</li></ul>	exposé
Les OFFICIELS d'une PARTIE	<ul style="list-style-type: none"><li>■ Arbitre : <b>sa décision est définitive sur toute question de fait</b><ul style="list-style-type: none"><li>• valide le point</li><li>• annonce la marque</li><li>• inflige les cartons</li></ul></li><li>■ Arbitre adjoint :<ul style="list-style-type: none"><li>• tient le marqueur et souvent le chronomètre</li><li>• juge les services</li><li>• juge les balles sur les arêtes</li></ul></li></ul>	exposé participative collecte
Les AUXILIAIRES d'une PARTIE	<ul style="list-style-type: none"><li>■ compteur de renvois</li><li>■ marqueurs de coin<ul style="list-style-type: none"><li>• suit la marque de l'officiel</li><li>• aucune intervention sur les décisions de l'arbitre</li></ul></li></ul>	
TENUE DE L'ARBITRE	<ul style="list-style-type: none"><li>■ Nationaux : tenue obligatoire pour être nommé par la C.F.A.</li><li>■ Autres : tenue correcte</li></ul>	exposé
MATÉRIEL DE L'ARBITRE	<ul style="list-style-type: none"><li>■ pige, jeton bicolore, chronomètre, cartons : jaunes, rouge, et blancs</li><li>■ facultatif : chiffon, paire de ciseaux</li></ul>	

<b>SALLE ET EQUIPEMENTS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ La salle : <ul style="list-style-type: none"> <li>• arrière-plan <ul style="list-style-type: none"> <li>• sol</li> <li>• température</li> </ul> </li> <li>■ L'espace de jeu <ul style="list-style-type: none"> <li>• dimensions</li> <li>• entourages</li> <li>• éclairage</li> </ul> </li> <li>■ La surface de jeu <ul style="list-style-type: none"> <li>• table <ul style="list-style-type: none"> <li>* deux camps séparés par un filet</li> <li>* chaque camp divisé par une ligne blanche</li> <li>1/2 camp droit - 1/2 camp gauche</li> </ul> </li> <li>• table filet (publicité autorisée sur le filet)</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul>	exposé
-----------------------------	---	--------

THÈME	CONTENU / OBJECTIF	MÉTHODE
<b>MATÉRIEL et TENUE DU JOUEUR</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ La balle : <ul style="list-style-type: none"> <li>• blanche ou orange</li> <li>• elle mesure 40 mm de diamètre et pèse 2,7 gr</li> </ul> </li> <li>■ La raquette : <ul style="list-style-type: none"> <li>• formes</li> <li>• dimensions</li> <li>• couleur des revêtements</li> </ul> </li> <li>- si raquette mauvaise, en faire changer</li> <li>- si doute sur la raquette : voir Juge Arbitre</li> <li>- la raquette ne peut être changée que si elle endommagée</li> <li>- la main tient toujours la raquette pour marquer le point</li> <li>- le joueur peut changer sa raquette de main en cours de jeu</li> <li>■ La tenue : <ul style="list-style-type: none"> <li>• chemisette <ul style="list-style-type: none"> <li>* publicité</li> <li>alcool, tabac (interdit)</li> </ul> </li> <li>superficie : <ul style="list-style-type: none"> <li>devant : 314 cm<sup>2</sup> (1 couleur)</li> <li>derrière : 500 cm<sup>2</sup> (plusieurs couleurs)</li> </ul> </li> <li>sticker de 30 cm<sup>2</sup> sur chaque manche</li> <li>• short ou jupette : <ul style="list-style-type: none"> <li>* un sticker de 30 cm<sup>2</sup></li> </ul> </li> <li>• chaussures de sport et chaussettes</li> </ul> </li> </ul>	<p>exposé</p> <p>participative collecte</p>
<b>PÉRIODE D'ADAPTATION ARRÊTS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Période d'adaptation : 2 minutes</li> <li>■ arrêts autorisés pour s'éponger tous les 6 points</li> <li>■ arrêts réglementaires : <ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 min. entre chaque manche</li> <li>• 5 min. entre deux parties consécutives (Ch par équipes)</li> <li>• 10 min. entre deux parties consécutives (épreuves individuelles)</li> <li>• 10 minutes sur blessure (seul le J.A peut l'accorder)</li> <li>• temps mort : 1 min. par partie et par joueur</li> </ul> </li> </ul>	exposé
<b>Le CHOIX INITIAL</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ choix : <ul style="list-style-type: none"> <li>• camp</li> <li>• serveur</li> <li>• relanceur</li> </ul> </li> </ul>	exposé
<b>Le CHRONOMÉTRAGE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ contrôle la durée de la période d'adaptation</li> <li>■ contrôle la durée de repos entre les manches</li> <li>■ contrôle la durée des manches</li> <li>■ arrêts : <ul style="list-style-type: none"> <li>• la balle se casse</li> <li>• panne d'éclairage, chute des entourages</li> <li>• changement de camp à la manche décisive</li> <li>• blessure d'un joueur</li> <li>• temps mort</li> </ul> </li> </ul>	<p>exposé</p> <p>collecte</p>
<b>Le SERVICE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ définition</li> </ul>	exposé

- réalisation :
  - sur la paume de la main
  - au dessus de la table, derrière la ligne de fond
  - lancer la balle sans effet
  - hauteur 16 cm
- obstruction
- balles à remettre
- points perdus

<b>ORDRE du SERVICE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ change :           <ul style="list-style-type: none"> <li>• tous les 2 points</li> <li>• tous les points à "10 - 10"</li> </ul> </li> <li>■ qui sert sur qui ?</li> </ul>	<p>exposé</p> <p>exercices</p>
<b>Le DOUBLE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Définitions particulières</li> <li>■ pas de gêne entre joueurs de la même équipe</li> <li>■ attention au changement de côté</li> </ul>	<p>exposé</p>

THÈME	CONTENU / OBJECTIF	MÉTHODE
-------	--------------------	---------

<b>ORDRE du SERVICE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ change :           <ul style="list-style-type: none"> <li>• tous les 2 points</li> <li>• tous les points à "10 - 10"</li> </ul> </li> <li>■ qui sert sur qui ?</li> </ul>	<p>exposé</p>
-------------------------	--	---------------

<b>Règles spécifiques avec un joueur en fauteuil</b>	<p>Service à remettre (coté, arrêt sur la table, balle rétro)</p> <p>Ordre de jeu, en double, si un joueur en fauteuil avec un joueur debout</p>	<p>exposé</p>
--	--	---------------

<b>La BALLE en JEU</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ A quel moment la balle est considérée en jeu ?</li> <li>■ Jusqu'à quand ?</li> </ul>	<p>exposé</p> <p>collecte</p>
------------------------	---	-------------------------------

<b>Le POINT</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ définition : un point est un échange dont le résultat est compté</li> <li>■ frappe avec face non autorisée</li> <li>■ 2 fois consécutives</li> <li>■ obstruction (attention la règle a changé en 2000)</li> <li>■ déplacement de la surface de jeu, appui sur la surface de jeu</li> <li>■ 2 rebonds</li> <li>■ contact avec le filet</li> <li>■ gêne envers l'adversaire</li> <li>■ balle "rétro"</li> </ul>	<p>exposé</p> <p>collecte</p>
-----------------	--	-------------------------------

<b>La BALLE à REMETTRE</b>	<p>dans quel cas ?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• balle qui pénètre ou sort de l'aire de jeu</li> <li>• une personne pénètre dans l'aire de jeu</li> <li>• application de la règle <u>d'accélération</u></li> <li>• avertissement à un joueur</li> </ul>	<p>exposé</p> <p>collecte</p>
----------------------------	--	-------------------------------

<b>• COMPORTEMENT DES JOUEURS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 3 étapes :           <ul style="list-style-type: none"> <li>• carton jaune</li> <li>• carton jaune + rouge (1 point de pénalité)</li> <li>• carton jaune + rouge (2 points de pénalité)</li> </ul> </li> <li>■ ensuite voir le Juge Arbitre</li> </ul>	<p>exposé</p>
-----------------------------------	---	---------------

<b>CONSEILS aux JOUEURS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ autorisés, quand ?</li> <li>■ interdits, quand ?</li> <li>■ sanctions :           <ul style="list-style-type: none"> <li>• carton jaune (avertissement)</li> <li>• carton rouge (exclusion)</li> </ul> </li> </ul> <p>En individuel : une seule personne désignée avant le début de la partie peut donner des conseils</p> <p>Rencontre par équipes : l'avertissement donné au capitaine ou à un joueur s'applique à tout le banc</p>	
-----------------------------	--	--

<b>La RÈGLE</b>	<p>Mise en application (10 min.)</p>	<p>exposé</p>
-----------------	--------------------------------------	---------------

<b>D'ACCÉLÉRATION</b>	plus de règle d'accélération dans la manche en cours si les deux joueurs sont à "9 - 9", par contre, les manches suivantes se déroulent suivant la règle d'accélération	
	Procédure : on compte au moment où le relanceur frappe la balle	
<b>DÉROULEMENT de la PARTIE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ entrée dans l'aire de jeu</li> <li>• vérifications : marqueur, filet, séparations ...</li> <li>• propreté de l'aire de jeu, de la surface de jeu</li> <li>■ arrivée des joueurs : <ul style="list-style-type: none"> <li>• affichage marqueur</li> <li>• vérifications : tenue, raquettes, dossards</li> <li>• tirage au sort</li> </ul> </li> </ul>	exposé collecte
<b>ANNONCE de la MARQUE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ dès que le point est marqué</li> <li>■ score acquis reste acquis sauf si les deux joueurs sont d'accord</li> <li>■ annonces : début de partie, début de manche, fin de manche, fin de partie ...</li> </ul>	
<b>FIN DE STAGE</b>	<b>Bilan de la formation</b>	Tour de table discussion

## Suivi de l'exécution et évaluation des résultats

- Feuilles de présence
- Autoévaluation en amont
- Questionnement oral, exercices (évaluer le degré d'acquisition au regard des objectifs fixés tout au long de la formation)
- Questionnaire de satisfaction
- Examen écrit sous forme de QCM (convocation ultérieure après la formation sur 1h)
- Après réussite de l'examen écrit passage de l'examen pratique sur une compétition par équipe (1/2 journée)

## Modalités de certification

### Résultats attendus à l'issue de la formation

- Maîtriser parfaitement les règles du jeu et savoir gérer l'arbitrage d'une partie (communication / gestuelle ...)

### Modalité d'obtention

- Obtention par certification après participation intégrale à la formation : Réussite à l'examen écrit avec un minimum de 24/30 (QCM 30 questions, env 1h correction comprise)

Note égal ou supérieure à 24 => Candidat admissible AR

Note inférieur à 24 => Candidat ajourné pour Arbitre Régional => Candidat reçu Arbitre de Club

**Attention : un stagiaire ne peut se présenter à l'U.V. 1 (examen écrit) qu'une fois par saison sportive.**

- Réussite à l'examen pratique sur une compétition par équipe = obtention au moins 15 points / 20  
Délivrance d'un Certificat de Capacité Arbitre Régional (par mail)

### Détails sur la certification

Arbitre Régional est le 1er grade de la filière arbitrage et est un pré requis pour se lancer dans le Juge-Arbitrage (JA1 / JA2 / JA3 ...) ou bien aller plus loin et devenir Arbitre National ou Arbitre International.

## Engagement - Prestations

- Activité d'arbitre régional par saison : 4 prestations de 6 parties
- Recyclage tous les 3 ans

**=> l'inactivité entraîne le recyclage l'année suivante.**



Ligue d'Île de France de Tennis de Table ; 1 rue de la Poterie – 93200 SAINT-DENIS

Tél. 01 55 87 26 92 – formation@fftt-idf.com – www.fftt-idf.com

Association Loi 1901 - N° de SIRET: 785346362 000 60 - Code APE 9312 Z

Déclarée en Préfecture le 08/08/1957 - Publiée au J.O.R.F le 08/09/1957

Organisme de formation enregistré sous le numéro 11 93 02 422 93. Cet enregistrement ne vaut pas agrément de l'Etat