



UNSS
UNION NATIONALE
DU SPORT SCOLAIRE



ASSUREUR MILITANT.

**JE SUIS
JEUNE OFFICIEL
EN**

TENNIS DE TABLE

Programme 2004-2008

PREAMBULE

Ce petit mémento doit aider l'élève du collège ou du lycée à arbitrer les rencontres sportives, en cours d'éducation physique et sportive ou dans le cadre de l'Union Nationale du Sport Scolaire le mercredi.

Devenir Jeune Officiel, c'est :

- apprendre à faire des choix et s'y tenir,
- appréhender très vite une situation,
- mesurer les conséquences de ses actes.

En choisissant cette voie, ce livret vous apporte une formation théorique. Sur le terrain, il faudra mettre en œuvre vos connaissances de façon pratique.

La réussite tiendra en un double respect :

- celui des règlements, bien sûr,
- et surtout celui des acteurs.

C'est à vous qu'il appartient de mettre en place des conditions optimales pour permettre la meilleure réalisation possible.

Ce petit livret vous donne quelques informations et rappels, mais n'a pas la prétention d'être complet.

N'oubliez pas que les règlements évoluent ; ce qui est vrai aujourd'hui ne le sera pas forcément demain.

Informez vous, faites une remise à niveau régulièrement.

SOMMAIRE

LE JEUNE OFFICIEL

- 1. S'ENGAGE A REMPLIR SON ROLE**
- 2. DOIT CONNAITRE LES REGLES DE L'ACTIVITE**
- 3. S'INVESTIT DANS LES DIFFERENTS ROLES ET ACTIONS LORS D'UNE MANIFESTATION**
- 4. DOIT RESPECTER LES CODES DE SA FONCTION**
- 5. DOIT VERIFIER SES CONNAISSANCES**
- 6. ASSURE LE SUIVI DE SA FORMATION**
- 7. PEUT PARFAIRE SA FORMATION EN CONSULTANT DES DOCUMENTS COMPLEMENTAIRES**

1 LE JEUNE OFFICIEL S'ENGAGE A REMPLIR SON ROLE

- Le sport, c'est d'abord la confrontation ; c'est aussi le plaisir d'une rencontre, la joie d'être ensemble ; c'est enfin le respect des règles et de celui qui les fait appliquer.

Le jeune officiel se doit de remplir au mieux sa mission en respectant les termes du serment du jeune officiel :

« Au nom de tous les juges et officiels, je promets que nous remplirons nos fonctions en toute impartialité, en respectant et en suivant les règles qui les régissent, dans un esprit de sportivité ».

-

A cet effet, le jeune officiel doit :

- connaître le règlement de l'activité
 - être sensible à l'esprit du jeu
 - être objectif et impartial
 - permettre le déroulement de la rencontre dans le respect de l'équité sportive.
-
- Pour mieux remplir son rôle, il est important que le jeune officiel soit en possession de l'ensemble des documents nécessaires (licence UNSS, carte de jeune officiel, règlement de l'activité, passeport MAIF,...) et du matériel indispensable pour remplir sa fonction.

2 LE JEUNE OFFICIEL DOIT CONNAITRE LES REGLES DE L'ACTIVITE

1. CHOIX INITIAL

Dès que les joueurs arrivent à la table, on effectue le **tirage au sort**, un joueur choisit la couleur du jeton, on le lance, le gagnant du tirage a **3** choix :

1er choix	→ je sers donc	→ il relance et	→ il peut choisir le côté
2è choix	→ je relance donc	→ il sert et	→ il peut choisir le côté
3è choix	→ je prends le côté	→ il est de l'autre côté	→ il peut soit SERVIR soit RELANCER

2. PERIODE D'ADAPTATION

Après le tirage, on annonce aux 2 joueurs en tenue qu'ils ont **2 minutes d'adaptation**.

Lorsque les deux minutes sont commencées, la partie débute, il n'y a plus de conseil de l'entraîneur.

On annonce ensuite : « *1ère manche service X 0/0* ».

Pendant la partie, j'annonce à voix haute le score du serveur en premier dès que le point est marqué.

3. ORDRE DU SERVICE

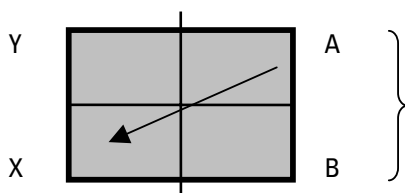
Il y a changement de service tous les **2** points.

La manche est gagnée lorsqu'il y a 11 points avec 2 points d'écart Il faut gagner 3 manches pour rempoter une partie.

Si on est à 10/10, il y a changement de service à tous les points jusqu'à ce qu'il y ait 2 points d'écart. A la manche décisive (la belle), dès qu'un joueur ou une paire arrive à 5 points, on tourne en changeant de côté (pour donner l'égalité des chances).

S'il y a erreur dans l'ordre du service, on garde le score acquis, et on redonne la balle au bon serveur.

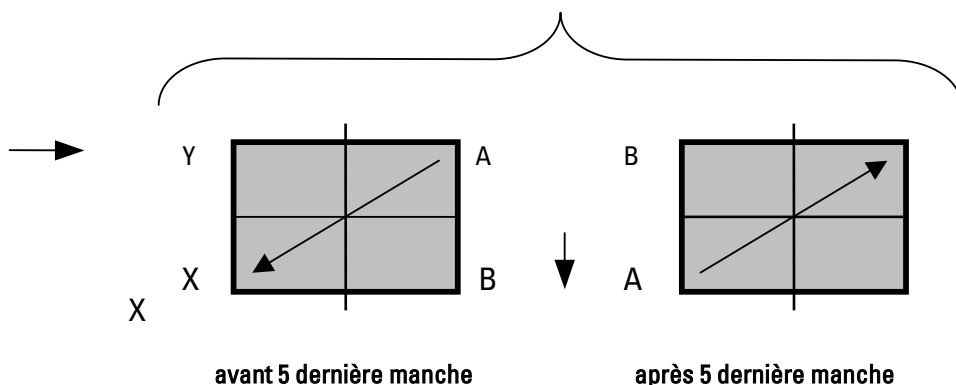
3.1 En simple, après chaque manche le premier serveur devient relanceur



A servait sur X
A donne à X et tourne avec B
X va servir à son tour sur B

3.2. En double, on sert toujours à droite et en diagonale dans le demi-camp droit du relanceur. (Pour se souvenir comment on tourne après le changement de service : celui qui a fini de servir, *donne* la balle à l'adversaire qui la recevait, et *tourne* avec son partenaire). Dans la dernière manche, on tourne en changeant de côté, **on change** l'ordre des relanceurs, **mais** pas celui des serveurs

Exemple dans la dernière manche :
A qui sert sur X, après 5, va servir sur Y



TRES IMPORTANT EN DOUBLE :

- A chaque manche, on peut choisir son serveur, l'ordre du relanceur est l'inverse de celui de la manche précédente. (il y a donc deux choix possible tout le temps)
- L'arbitrage se fait **debout** pour bien observer le service (par rapport à la ligne centrale de la table).
S'il y a une erreur dans l'ordre du serveur, l'arbitre ne change pas le score, mais il redonne la balle au bon serveur (idem en simple)

4. LE SERVICE

Il faut respecter les différents points suivants :

- * Main à plat, pouce écarté (pour éviter les effets de la balle).
- * La balle est visible de l'arbitre et du joueur, à tout moment dès le début de l'exécution du service.
- * La balle au-dessus du niveau de la table et en arrière de la ligne de fond.
- * Lancer la balle verticalement (vers le haut).
- * Lever la balle de 16 centimètres au minimum (environ la hauteur du filet).
- * Toucher la balle dans sa phase descendante.
- * La balle ne doit pas être touchée en arrière de la dernière partie du tronc.
- * Balle jamais cachée au relanceur par n'importe quelle partie du corps ou de la tenue du joueur.
- * Dès que la balle est lancée, le bras libre du serveur doit être retiré de la zone entre le corps du serveur et le filet

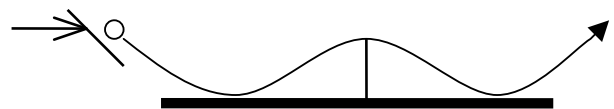
On peut taper du pied au service (à l'appréciation de l'arbitre pour que ce ne soit pas considéré comme de l'anti – jeu)

4.1. Sanctions au service

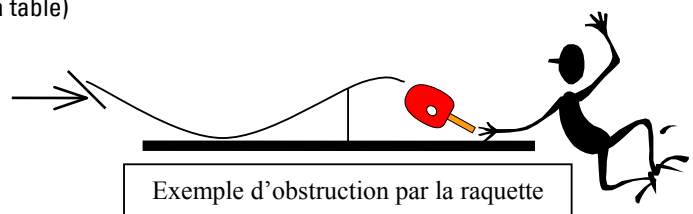
- Si le joueur ne respecte pas les points ci-dessus, l'arbitre arrête le jeu et donne le point à son adversaire car le mauvais serveur a perdu le point ; il n'y a aucun doute.
- S'il y a doute de la part de l'arbitre (avec ou sans adjoint), il arrête le jeu une seule fois et avertit le joueur oralement : s'il continue, il perd le point comme pour le cas précédent. L'arbitre a donc le droit d'avoir un seul doute dans la partie

4.2. Balles à remettre au service

* si la balle qui a bien touché le camp adverse, a aussi touché le filet.



* s'il y a obstruction, au-dessus de la table, après que la balle ait touché le filet. (Obstruction = arrêt de la balle par la tête, le corps ou la raquette avant que la balle touche la table)



5. LE JEU

Il doit être continu (pas de perte de temps volontaire).

Le score est annoncé par l'arbitre dès que le point est marqué.

5.1. Arrêts autorisés :

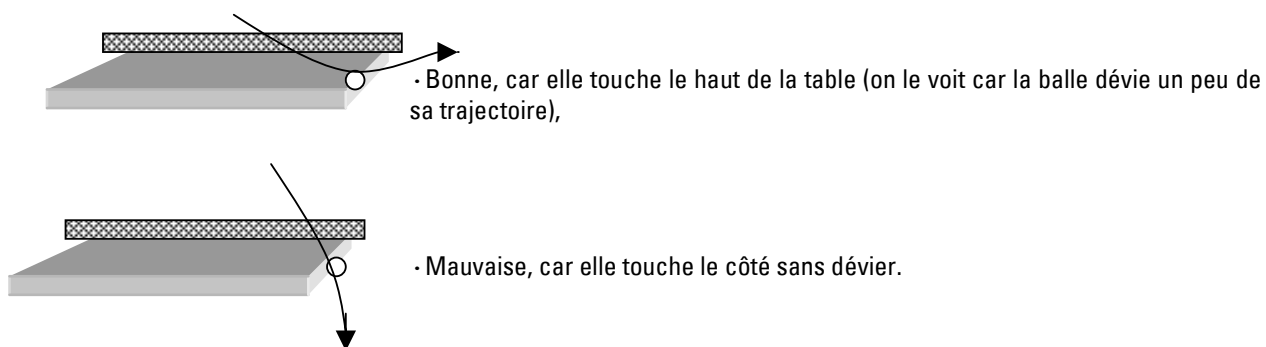
- * Au changement de service, tous les 6 points pour s'essuyer, (par contre la crampe due à une mauvaise condition physique n'entraîne pas d'arrêt).
- * Par équipes, il y a 5 minutes de repos entre deux parties.
- * En cas de blessure, on va voir le juge arbitre qui peut accorder jusqu'à 10 minutes de repos au maximum, si il y a saignement, faire effacer toute trace de sang avant la reprise du jeu.
- * En cas de panne de lumière.
- * Le temps mort (carton blanc). La gestuelle est un **T avec les mains**, demandé par le joueur ou l'entraîneur. Tout temps mort demandé est pris. Un seul temps mort par joueur (1 fois, **1 minute** maxi par partie). Pendant ce temps mort, on peut boire, être conseillé. Si le demandeur revient à la table avant la fin de la minute, l'autre joueur doit également revenir à la table.
Si les deux joueurs demandent un temps mort en même temps, il y a 1 minute d'arrêt au maximum.
Si il y a désaccord entre le joueur et le coach, la décision du joueur prime sur celle du coach en compétition individuelle. Par contre, pour toute compétition par équipes, c'est le contraire ; la décision du coach prime sur celle du joueur.

Après une interruption de jeu, il faut annoncer à nouveau la marque.

5.2. Balles à remettre en jeu :

- Si 2 balles se trouvent dans l'aire de jeu.
- Si la balle casse ou la raquette casse, on la change et on refait un échange non comptabilisé.
- Lorsqu'un bruit très fort retentit dans la salle, lors d'un flash, si le filet casse ou que les séparations tombent etc.

5.3. Balles qui touchent le bord de table :



6. LA TENUE

- * La tenue exigée comporte un short et un tee-shirt à manches courtes ou sans manches (identiques pour les équipes).
- * Si la balle est blanche, la tenue doit être de couleur. Si elle est orange, elle doit être d'une toute autre couleur que l'orange (le blanc est alors autorisé).

7. POINTS PERDUS

- * Quand la balle ne touche pas le ½ camp adverse,
- * Quand il y a obstruction sur la surface du jeu, (sur la table)
- * Quand il se produit des cris ou paroles de la part d'un joueur pendant l'échange,
- * Si on pose la main libre sur la table (celle qui ne tient pas la raquette),
- * Si on déplace la table,
- * Si on touche le filet,
- * Si la balle est envoyée par la raquette seule (lâchée), car pour marquer un point, il faut avoir la raquette tenue en main.

7.1 Problèmes de comportement des joueurs

- * En cas de comportement antisportif (coup de pied, coup de raquette sur la table ou une séparation, langage ou cri excessif) : on donne **un carton jaune avec avertissement oral**, s'il continue, on lui donne un carton jaune + rouge avec une pénalité d'1 point, s'il continue, un deuxième carton jaune + rouge avec pénalité de 2 points (on met deux points à l'adversaire) ; s'il persiste, on le signale au juge arbitre qui lui attribue un carton rouge avec **PARTIE** perdue ou exclusion du joueur de la compétition.

* *Récapitulatif :*

- 1ère faute = carton jaune
- 2ème faute = carton jaune + carton rouge = 1 point perdu (mis à l'adversaire)
- 3ème faute = carton jaune + carton rouge = 2 points perdus (mis à l'adversaire)
- 4ème faute = carton rouge, l'arbitre va voir le juge arbitre qui donne partie perdue ou exclusion du joueur.

8. REGLE D'ACCELERATION

Si la manche (un set) dure plus de 10 minutes de jeu effectif, on applique la règle d'accélération. On sert alors chacun son tour: un autre arbitre « compteur de renvoi » compte « 1,2,3,...13 », et si le relanceur remet 13 fois la balle bonne sur la table, il gagne le point (sauf si on arrive à un score de 9/9 ou plus, pas de règle d'accélération).

CONSEIL DES ENTRAINEURS

Il est **INTERDIT** pendant les manches de donner des conseils au joueur ou de faire des signes :

- * si l'entraîneur conseille pendant la manche, on l'avertit oralement, et on met un carton jaune
- * si l'entraîneur continue, on sort un carton rouge et on lui demande, de quitter la salle, donc :

CARTON ROUGE → EXCLUSION DE L'ENTRAINEUR.
(qui ne peut être remplacé par personne)

CAS PARTICULIER DU CHAMPIONNAT PAR EQUIPES

- Si un carton jaune est attribué à une des personnes sur le banc (coach ou joueur), il compte pour tout le banc. Par la suite le carton rouge sera nominatif.

CAS PARTICULIER DU CRITERIUM FEDERAL (INDIVIDUEL)

- Le coach ne peut être qu'une personne désignée à l'avance.

LEXIQUE : ON DIT

- * balle à remettre (et non NET OU LET)
- * relanceur et serveur,
- * 1/2 camp serveur, 1/2 camp relanceur (dans le double)
- * avertissement oral -----> carton jaune,
- * 1 point perdu -----> carton jaune + carton rouge,
- * 2 points perdus -----> 2ème carton jaune + carton rouge,
- * une partie (et non match), se déroule en 2 manches gagnantes (et non sets),
- * période d'adaptation de 2 minutes (et non d'échauffement).



Balle à remettre
Main levée au dessus de la tête.
Ex : 2 balles dans l'aire de jeu



Changement de côté
Dans la dernière manche, lorsque qu'un joueur à 5, l'arbitre croise les avant bras



Carton jaune ou rouge
L'arbitre principal se lève et va vers le joueur ou le professeur pour l'avertir ou le sanctionner



Camp du serveur
Main tendue sur le côté du serveur.



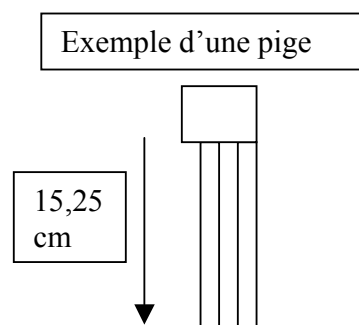
Balle à remettre au service (Filet)
Main levée avec le doigt montrant le filet

3 LE JEUNE OFFICIEL S'INVESTIT DANS LES DIFFERENTS ROLES ET ACTIONS LORS D'UNE MANIFESTATION

AVANT

* Je vais voir le *Directeur des Arbitres* qui me remet :

- un jeton
- un carton jaune + un carton rouge + deux cartons blancs
- un chronomètre
- une balle
- la plaquette avec la fiche de partie et le crayon
- une pige
- des ciseaux.



* Je vais à ma table *5 minutes* avant le début du tour.

* Je vérifie en entrant dans l'aire de jeu :

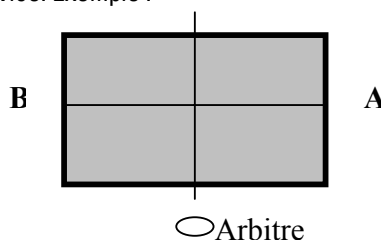
- si les séparations sont bien mises
- si le filet est tendu et à la bonne hauteur (grâce à ma pige)
- si le marqueur est complet et je le laisse sans chiffres.

* Dès que les deux joueurs entrent dans l'aire de jeu *je regarde* :

- s'ils sont en *tenue* (pas de survêtements)
- leur numéro de *dossard* avec leur nom correspondant (sur la fiche de partie)
- leur *raquette* (les revêtements doivent être noir et rouge et ne doivent ni dépasser du bois, ni être trop petits et doivent être marqués du sigle *ITTF* (agrément)).

* J'effectue le tirage au sort du côté de la table où j'officie et :

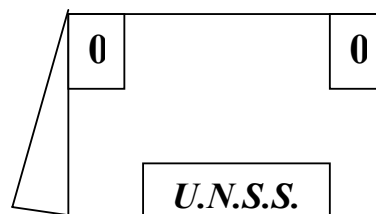
- j'inscris sur ma fiche le joueur qui servira en premier en entourant celui qui, situé sur ma droite ou ma gauche, a le service. Exemple :



Si A sert, j'entoure droite car A est à la droite de l'arbitre.

* J'annonce aux joueurs qu'ils ont *2 minutes d'adaptation* et

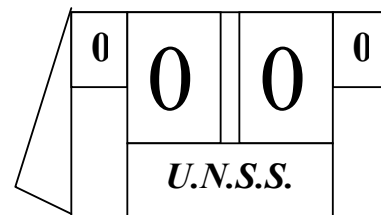
- je déclenche mon chronomètre,
- je mets alors *les 2 petits zéros des manches du marqueur* (seulement ceux-là).



PENDANT

* **Au bout des 2 minutes, début de la partie :**

- Je note l'heure du départ,
- J'annonce : « 1ère manche, nom du 1^{er} serveur 0/0 »
- Je mets les **2 gros zéros des points (en +)**.
- A chaque point j'annonce toujours le score du serveur en premier.



* **Après la 1ère manche :**

- Je note le score et j'arrête le chronomètre pour reprendre la minute entre les deux manches, en surveillant que les joueurs ne sortent pas de l'aire de jeu et laissent les raquettes sur la table (l'entraîneur peut alors conseiller le joueur entre les manches). Juste avant le début de la 2ème manche, on met les "2 gros zéros" et le "petit 1" de la manche du côté de celui qui l'a gagnée.

* S'il y a **manche décisive (la belle)** :

Dès qu'il y a 5 points, **les joueurs tournent**, je change le score du marqueur (**sans le tourner**) et je demande aux joueurs d'attendre que je sois prêt au cas où ces derniers reprendraient le jeu avant le nouvel affichage.

CONSIGNES :

- Quand une balle arrive dans l'aire de jeu, lever la main au dessus de la tête de suite pour arrêter le jeu et remettre la balle.
- On annonce le score à **haute voix** clairement **dès que le point est fini**.
- A chaque changement de service, on annonce le score suivi du nouveau serveur.
- On met toujours le 11ème point, et on remet le marqueur sans chiffres en quittant l'aire de jeu.
- Se servir correctement des **cartons**. Le carton jaune avertit et permet d'empêcher les fautes graves.
- S'il y a un **gros problème** de comportement de la part du joueur (agression par exemple), on va **directement** voir le juge arbitre sans passer par tous les cartons.

* **Après la 3^{ème} manche gagnée**

- **La partie est finie.**

APRES

- 1/ Je serre la main des joueurs qui viennent vers moi.
- 2/ Sur ma fiche de partie je note le score, je signe, j'entoure le nom du vainqueur, je vérifie le tout.
- 3/ J'enlève tous les chiffres du marqueur.
- 4/ Je ramène **tout au juge arbitre le plus vite possible**.

4 LE JEUNE OFFICIEL DOIT RESPECTER LES CODES DE SA FONCTION

NIVEAU DEPARTEMENTAL

Rôles	Compétences	Précisions Attendues	Protocole de certification
ARBITRE	<ul style="list-style-type: none"> - Enoncer les règles de base: <ul style="list-style-type: none"> • Point gagné • Point perdu • Ordre de service • Comptage des points - Faire respecter la tenue - Annoncer le score à voix haute 	<ul style="list-style-type: none"> - Différencier les règles « fantaisistes » d'arbitrage des règles du Tennis de table (se référer au TT en 8 règles) - Etudier le mémento du jeune arbitre. - Suivre la formation d'animateur en arbitrage. 	<p>PROTOCOLE Arbitrer le plus grand nombre de parties.</p> <p>EVALUATION Par le professeur d'EPS.préparation à l'examen d'arbitrage.</p>
ARBITRE	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser un marqueur. - Etre capable de remplir une fiche de partie. - Rester impartial. 	<ul style="list-style-type: none"> - Arbitrer debout en double pour bien juger les services. - Interrompre l'échange et faire remettre la balle en cas de gêne (2 balles dans l'aire de jeu) 	<p>PROTOCOLE 2 journées officiées (district y compris) 5 parties minimum par journées</p> <p>EVALUATION Par le délégué départemental ou son représentant et toute personne possédant son diplôme fédéral d'arbitrage</p> <p>Obtenir 11 à 13 points sur un questionnaire de 20 questions</p>

NIVEAU ACADEMIQUE

ARBITRE	<ul style="list-style-type: none"> - Connaître parfaitement les règles. - Etre capable de diriger une partie. - Faire respecter les règles - Etre capable d'expliquer - Etre capable de sanctionner. 	<ul style="list-style-type: none"> - Veiller à la tenue et à la conformité du matériel. - Remplir correctement une fiche de partie, une feuille de poule. - Connaître la signification des différents cartons et leur application. - Contrôler les périodes de repos. - Utiliser le vocabulaire approprié. 	<p>PROTOCOLE Arbitrer 2 séances académiques avec 5 parties minimum.</p> <p>EVALUATION Par le responsable UNSS et le juge arbitre fédéral de l'épreuve ou son représentant. Questionnaire proposé par la commission fédérale d'arbitrage FFTT.(30 questions)</p> <p>EQUIVALENCE arbitre fédéral théorique. (la partie pratique devant se passer en milieu fédéral).</p>
---------	---	---	---

NIVEAU NATIONAL

<p>ARBITRE</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Etre capable de maîtriser son aire de jeu (joueurs et entraîneurs) - Diriger effectivement le jeu: <ul style="list-style-type: none"> • connaissance des différents choix possibles en début de partie. • respect des règles de service. • chronométrage. - Faire preuve d'autorité auprès des joueurs, des entraîneurs. - Etre capable de prendre des décisions avec justesse, impartialité et promptitude. 	<ul style="list-style-type: none"> - Participer à la tenue de la compétition: <ul style="list-style-type: none"> • matériel spécifique, • dossards, fiche de partie complétée ramenée rapidement au juge arbitre. - Savoir lire un plan d'arbitrage. - Avoir une tenue d'arbitre conforme (couleur foncée, chaussures de sport) - Savoir travailler en équipe avec un arbitre adjoint - Veiller au matériel. 	<p>PROTOCOLE</p> <p>Etre déjà niveau Académique</p> <p>Questionnaire partie théorique avant le Championnat de France</p> <p>Pratique passée pendant le Championnat de France</p> <p>EVALUATION</p> <p>Par la Commission mixte nationale et un juge arbitre fédéral.</p> <p>Questionnaire proposé par le directeur des arbitres formateur fédéral. (30 questions)</p> <p>EQUIVALENCE</p> <p>arbitre fédéral théorique. (la partie pratique devant se passer en milieu fédéral).</p>
----------------	---	--	---

5 LE JEUNE OFFICIEL DOIT VERIFIER SES CONNAISSANCES

1- Avant le début de la partie opposant J. Philippe à Christophe, vous procédez au tirage au sort. J. Philippe le gagne. Que peut-il faire ?

- a - Il peut choisir de rester de son côté
- b - Il doit obligatoirement servir
- c - Il peut obliger Christophe à faire le premier choix
- d - Il peut choisir son côté à condition d'être relanceur.

2- Parmi ces affirmations, une seule est correcte, laquelle ?

- a - Vous annoncez au début de la partie « 1ère manche, Xavier , 0-0».
- b - Au service, le serveur peut cacher la balle de la vue de son adversaire même si celui-ci est d'accord.
- c - A l'arrivée dans l'espace de jeu, vous affichez 0-0 manches et 0-0 point.
- d - Au service, la balle est frappée dans sa phase ascendante.

3- Pendant une partie, un des joueurs demande un temps mort. Que faites-vous ?

- a - Vous demandez l'avis du joueur adverse
- b - Vous allez demander au juge arbitre
- c - Vous lui refusez
- d - Vous lui accordez 1 minute, sachant qu'il peut revenir à la table avant.

4- J'arbitre avec mon arbitre adjoint. J'ai déjà donné un carton jaune à Xavier pendant la 1ère manche. Dans la 3ème manche, Xavier renouvelle son mauvais comportement. Que faites-vous ?

- a - Vous brandissez un carton jaune et un carton rouge à Xavier et vous lui donnez 1 point de pénalité
- b - Vous excluez Xavier de la partie.
- c - Vous ne faites rien.
- d - Vous arrêtez le jeu et allez prévenir le juge arbitre.

5- Vous arbitrez en arbitre principal une partie de double opposant Xavier et Yves à André et Bruno. Vous remarquez que lors du service de Xavier, la balle est masquée par son buste. Que faites-vous ?

- a - Vous laissez le jeu continuer
- b - Vous laissez l'arbitre adjoint prendre la décision.
- c - Vous intervenez de suite et donnez un point à la paire adverse.
- d - Vous attendez la fin de l'échange pour pénaliser le serveur.

6- Vous arbitrez la partie André contre Xavier. En contrôlant la raquette d'André, vous avez un doute sur l'agrément d'un des revêtements. Que faites-vous ?

- a - Vous en référez au juge arbitre.
- b - Vous laissez André jouer avec la raquette.
- c - Vous demandez à Xavier s'il veut bien accepter cette raquette.
- d - Vous interdisez André de jouer avec cette raquette.

7- Vous avez fait appel à un compteur de renvoi car vous avez une règle d'accélération à arbitrer. A quel moment va t-il faire les annonces de 1 à 13 ?

- a - Quand le relanceur frappe la balle.*
- b - Quand la balle va toucher le camp du relanceur.*
- c - Quand le serveur frappe la balle.*
- d - Quand la balle revient dans le camp du serveur.*

8- Lors d'une partie de critérium fédéral, un joueur peut recevoir des conseils :

- a - De son entraîneur, quand il y a la règle d'accélération.*
- b - D'une personne désignée à l'avance.*
- c - De personne pendant toute la durée de la partie.*
- d - Entre deux échanges lorsque son adversaire s'éponge.*

9- Parmi ces propositions, cochez celle qui n'est pas en accord avec les règles de jeu :

- a - Quand il y a une demande de temps mort, l'arbitre brandit un carton blanc*
- b - Quand au service, la balle touche le filet, l'arbitre annonce balle à remettre*
- c - Au cours de la partie interrompue par le saignement d'un joueur, il faut faire effacer toute trace de sang avant de recommencer à jouer**
- d - Entre deux manches d'une même partie, les joueurs ont droit à un repos de 5 minutes.*

6. LE JEUNE OFFICIEL ASSURE LE SUIVI DE SA FORMATION

L'UNSS propose à tout jeune officiel certifié de pouvoir gérer son suivi de formation sur son serveur Intranet.

Pour accéder au serveur, il devra **demander à son professeur d'EPS** ses codes d'accès :

- Son identifiant (c'est son numéro de jeune officiel qui sera inscrit sur sa licence UNSS)
- Son mot de passe.

Pour ce faire, le professeur d'EPS devra se connecter sur le serveur Intranet avec les codes d'accès de son Association Sportive d'établissement, et déclarer le jeune officiel. En retour, le mot de passe s'affichera à l'écran. Ces codes d'accès sont valables pendant dix ans.

Sur le serveur, le jeune officiel pourra enregistrer régulièrement deux types d'informations le concernant.

- Toutes les actions qu'il aura réalisées en tant qu'arbitre ou juge de rencontres UNSS.
- Toutes les actions de formation (stages par exemple) qu'il aura suivies.

Celles-ci seront analysées immédiatement et automatiquement et pourront être consultées sous différentes formes. Un tableau statistique simple rendra compte de l'histoire de toutes les actions réalisées.

L'adresse du site pour accéder au serveur Intranet est :

www.unss.org

7 LE JEUNE OFFICIEL PEUT PARFAIRE SA FORMATION EN CONSULTANT DES DOCUMENTS COMPLEMENTAIRES

Site UNSS :

www.unss.org

Site Fédération Française de Tennis de Table :

[www : fft.com](http://www.fft.com)

BIBLIOGRAPHIE SUR LE TENNIS DE TABLE

TENNIS DE TABLE - TECHNIQUE, TACTIQUE ET DIDACTIQUE - Hervé Delisle - REVUE EPS (EDUCATION PHYSIQUE ET SPORT) - PARA SCOLAIRE

TENNIS DE TABLE - C. Sève - REVUE EPS (EDUCATION PHYSIQUE ET SPORT) - SPORT

TENNIS DE TABLE EN SITUATION - C. Sève - REVUE EPS (EDUCATION PHYSIQUE ET SPORT) - PARA UNIVERSITAIRE

LES FONDAMENTAUX DU TENNIS DE TABLE - INITIATION POUR TOUS - Carole Sève - AMPHORA - SPORT

PASSEPORT TENNIS DE TABLE - SE PREPARER A L'ORAL 3 - H. Delisle - REVUE EPS (EDUCATION PHYSIQUE ET SPORT) - PARA UNIVERSITAIRE

LE TENNIS DE TABLE - Gilles Erb - AMPHORA - SPORT - LOISIRS

COURS DE TENNIS DE TABLE - Bernard Lebourg - De Vecchi - SPORT - LOISIRS

TENNIS DE TABLE - C. Sève - REVUE EPS (EDUCATION PHYSIQUE ET SPORT) - PARA SCOLAIRE

J'AIME LE TENNIS DE TABLE - Nebiere - MANGO - SPORT - LOISIRS

TENNIS DE TABLE - Jean-Philippe Gatien, Olivier Breton - Robert Laffont - SPORT - LOISIRS

LE PETIT GUIDE DU TENNIS DE TABLE - collectif - MARABOUT

LE TENNIS DE TABLE - collectif - BORNEMANN - SPORT - LOISIRS

LE PETIT GUIDE DU TENNIS DE TABLE - collectif - LE CIL

LE TENNIS DE TABLE - Angelescu - VIGOT

TENNIS DE TABLE - Bodin - AMPHORA

TENNIS DE TABLE DES ECOLES AUX ASSOCIATIONS - C. Sève - REVUE EPS (EDUCATION PHYSIQUE ET SPORT) - SPORT

PING – 101 FACONS DE S'ECLATER – F.F.T.T.

TENNIS DE TABLE LA ROUTE DU SUCCES – LAROUTE DU SUCCES – Michel Gadal

TENNIS DE TABLE LA TACTIQUE – Yves Régnier

AU TOP DU TOP – F.F.T.T.

LE TENNIS DE TABLE TACTIQUE ET STRATEGIE – Dominique Bodin

TENNIS DE TABLE - V. Rebière

LE TENNIS DE TABLE . DU PING PONG A LA COMPETITION – MARABOUT

LA METHODE SAIVE – LE TENNIS DE TABLE – TRUCS, ASTUCES ET ANECDOTES – Philippe et Jean –Michel Saive

TENNIS DE TABLE 3 D. Jeu pour P.C.