




**REGLEMENT
TENNIS DE TABLE
OLYMPIADES
DES ARRONDISSEMENTS**



Dans le cadre de l'accueil des Jeux Olympiques et Paralympiques à Paris en 2024, la Ville de Paris, par l'intermédiaire de sa Direction de la Jeunesse et des Sports, en lien avec les mairies d'arrondissement, organise une manifestation sportive et ludique, à laquelle toute personne d'un âge supérieur ou égal à 7 ans peut participer : seul, entre amis ou en famille.

Les Olympiades d'arrondissements se veulent la préfiguration d'une rencontre sportive destinée à s'autoévaluer sur une épreuve à l'instar de ce que peuvent vivre les athlètes.

sommaire



1	Organisation générale.....	4
2	Règles.....	5
3	Respect du règlement.....	9



ORGANISATION GÉNÉRALE

Article 1 : Participants et catégories

Chaque binôme créé en début d'olympiades doit se rendre disponible pour la finale d'arrondissement du 06/07/2024 et la finale parisienne du 13/07/2024.

Les participants seront séparés en deux catégories :

- Catégorie 1 : Binôme constitué d'un enfant inférieur ou égal à 15 ans et d'une personne supérieur ou égal à 16 ans
- Catégorie 2 : Binôme constitué de personnes supérieur ou égal à 16 ans

Chaque participant doit respecter les critères d'âge (âge révolu) et de sexe (sexe de naissance) correspondant à la catégorie fixée et devra pouvoir justifier de son identité et de son âge par le biais de sa pièce d'identité individuelle.

Les jours de compétition, le remplacement d'un joueur du binôme ne sera autorisé qu'en cas de circonstances exceptionnelles. Il reviendra à l'organisateur de décider si le binôme peut poursuivre sa participation à la compétition ou non.

Article 2 : Organisation de la compétition

Pour participer à la compétition, l'un des joueurs doit inscrire son binôme sur la plateforme de préinscription via la page Que Faire à Paris de l'évènement.

Les données fournies lors de l'inscription (adresse e-mail et numéro de téléphone) permettront à la direction de la jeunesse et des sports de contacter les participants si besoin.

Pour les mercredis 26/06/2024 et 03/07/2024 :

L'organisation des phases de qualifications se déroule sous la forme d'un tournoi à élimination directe.

Le premier binôme à 33 points gagne la partie.

La durée d'une partie est d'environ 13 minutes.

A la fin de la phase de qualification, deux binômes par catégorie seront qualifiés pour la finale d'arrondissement.

Finale d'arrondissement Samedi 06/07/2024 :

Dans chaque catégorie, les binômes qualifiés suite à la phase de qualification des mercredis 26/06/2024 et 03/07/2024 s'affronteront en plusieurs matchs pour déterminer le binôme champion de chaque catégorie.

Grande finale Parisienne Samedi 13/07/2024 :

Les binômes champions d'arrondissement de chaque catégorie seront qualifiés pour la grande finale parisienne qui s'organisera sous la forme d'un tournoi à élimination directe.

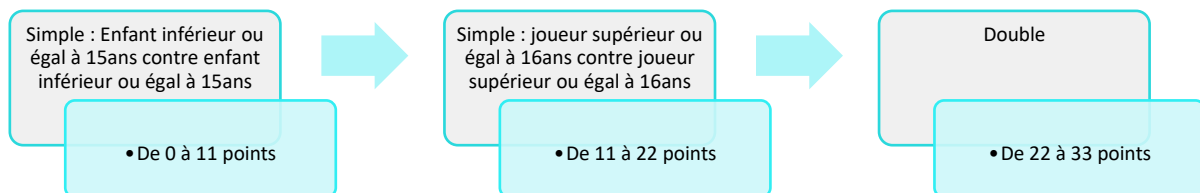
2

RÈGLES

Article 3 : Règles de jeu

L'organisation des matchs se déroulera sous forme de relais de la manière suivante :

- Pour la Catégorie 1, binôme constitué d'un enfant \leq à 15 ans et d'une personne \geq 16 ans

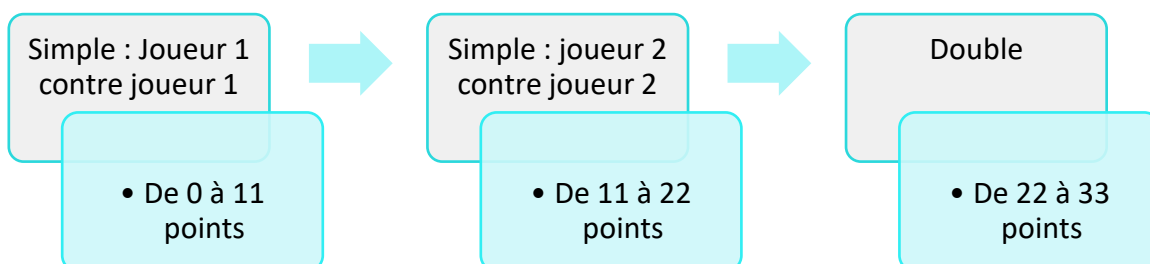


Au début de la partie, les enfants de moins de 16 ans doivent s'affronter en 1 contre 1 jusqu'à ce que la première équipe arrive à 11 points.

Ensuite, les joueurs de plus de 16 ans doivent s'affronter en 1 contre 1 jusqu'à ce que la première équipe arrive à 22 points.

La partie se finit en double (2 contre 2), le premier duo qui atteint les 33 points gagne la partie.

- Pour la catégorie 2 : Binôme constitué de personnes \geq à 16 ans



Pour cette catégorie, les binômes doivent désigner à l'avance un joueur 1 et un joueur 2.

Au début de la partie, les joueurs 1 désignés doivent s'affronter en 1 contre 1 jusqu'à ce que la première équipe arrive à 11 points.

Ensuite, les joueurs 2 doivent s'affronter en 1 contre 1 jusqu'à ce que la première équipe arrive à 22 points.

La partie se finit en double (2 contre 2), le premier duo qui atteint les 33 points gagne la partie.

Ordre des services, de la réception et des camps :

Le droit de choisir l'ordre initial du service, de la réception ou du camp est déterminé par tirage au sort et le vainqueur de ce tirage au sort peut choisir, soit de servir ou de recevoir le premier, dans ce cas-là, l'adversaire peut choisir le camp.

Soit de débiter dans l'un ou l'autre camp, dans ce cas-là, l'adversaire peut choisir de servir ou de relancer le premier.

Lorsqu'un joueur ou une paire aura choisi de servir ou de recevoir en premier, ou de débiter dans l'un ou l'autre camp, l'autre joueur ou l'autre paire pourra faire l'autre choix.

Chaque fois que 2 points ont été marqués, le joueur ou la paire qui recevait devient le joueur ou la paire qui sert et ainsi de suite jusqu'à la fin de la manche.

En double, lors de chaque changement de service, le relanceur précédent devient le serveur, et le partenaire du serveur précédent devient le relanceur.

Echange à rejouer si :

- Au cours du service, la balle touche le filet ou ses accessoires (si elle touche le filet et qu'elle sort alors, le point est perdu pour la personne au service)
- Si le service est exécuté alors que le relanceur ou le binôme n'est pas prêt, à condition qu'ils n'aient pas tenté de frapper la balle
- Si le fait de ne pas exécuter un service ou un renvoi correct, ou de ne pas se conformer aux règles de quelque autre manière est dû à un incident indépendant de la volonté du joueur
- Si le jeu est interrompu par l'arbitre

Jeu interrompu :

- Pour corriger une erreur dans l'ordre des services
- Pour mettre en application la règle d'accélération
- Pour donner un avertissement à un joueur ou pour le pénaliser
- Parce que les conditions de jeu ont été perturbées d'une façon qui peut influencer sur le résultat de l'échange.

Article 4 : Arbitrage

L'arbitrage des rencontres se fera par les participants, en auto-arbitrage.

Un juge-arbitre sera désigné pour s'occuper de deux tables, soit 2 juges pour 4 tables et 4 juges pour 8 tables ainsi il pourra régler les éventuels litiges liés à l'auto-arbitrage.

Article 5 : La raquette

La raquette peut être de n'importe quels poids et de forme, mais la palette doit être plate et rigide.

Avant d'utiliser une raquette pour la première fois dans une partie, et s'il doit en changer durant celle-ci, tout joueur doit la montrer à son adversaire et au juge arbitre qui auront ainsi la possibilité de l'examiner.

Article 6 : La balle

La balle est sphérique et son diamètre est de 40mm.

Article 7 : Définitions

- Un "échange" est la période durant laquelle la balle est en jeu
- Une "balle à remettre" est un échange dont le résultat n'est pas compté
- Un "point" est un échange dont le résultat est compté
- Le "serveur" est le joueur qui doit frapper la balle le premier dans un échange
- Le "relanceur" est le joueur qui doit frapper la balle le second dans un échange
- La "ligne de fond", bande blanche, large de 2 cm, située sur les largeurs de la surface de jeu. Elle est considérée comme s'étendant à l'infini à ses deux extrémités.

Article 8 : La marque

Un joueur marque un point si :

- Son adversaire n'effectue pas un service régulier
- Son adversaire n'effectue pas un renvoi régulier
- Si après qu'il ait effectué un service ou un renvoi, et avant d'être frappé par son adversaire la balle touche n'importe quoi d'autre que le filet ou ses accessoires
- Si après qu'elle a été frappée en dernier par l'adversaire la balle touche la ligne de fond sans avoir touché son camp
- Si après qu'elle a été touchée en dernier par l'adversaire la balle touche le filet et ses accessoires, ou qu'elle passe à travers le filet et le poteau.
- Si son adversaire frappe délibérément la balle deux fois consécutivement.
- Si la main libre de son adversaire touche la table
- Si, en double l'un de ses adversaires frappe la balle en dehors de la séquence établie par le premier serveur et le premier relanceur.

Article 9 : Début de la rencontre

Adaptation: Période de 2 minutes précédant le début d'une partie. Elle permet aux joueurs de s'adapter aux conditions de jeu.

Article 10 : Temps de jeu / Vainqueur d'une rencontre

La première équipe à atteindre 33 points remporte la partie. Dans cette compétition les deux points d'écart ne sont pas pris en compte.

Article 11 : Service

En simple le service s'effectue sur tout la surface de la table adverse.

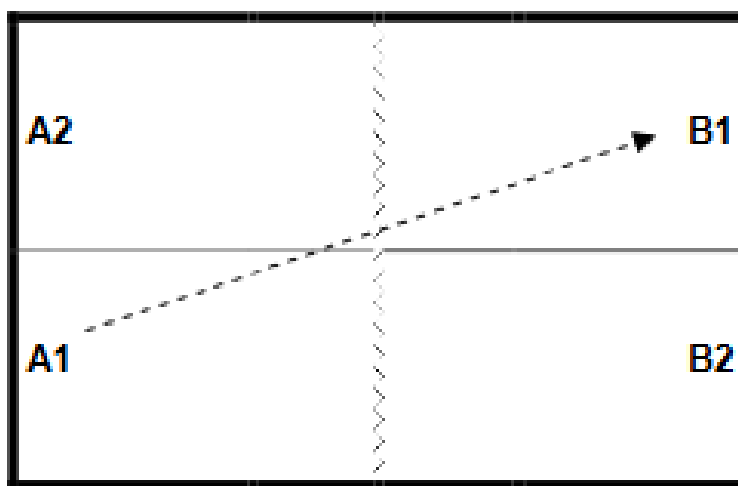
Elle doit d'abord rebondir dans le camp du joueur qui sert, puis dans le camp adverse.

Le service change de main tous les deux points marqués.

En double le service doit d'abord rebondir sur la moitié droite de la table du joueur qui sert, puis sur la partie droite de la table du receveur. Le service doit donc obligatoirement s'effectuer en diagonale.

Ensuite les joueurs jouent chacun leurs tours, ils doivent frapper la balle à tour de rôle.

Exemple de service en double :



A1 sert sur B1 (2 services),

B1 sert alors sur A2 qui a permuté avec A1 (2 services)

A2 sert alors sur B2 qui a permuté avec B1 (2 services)

B2 sert alors sur A1 qui a permuté avec A1 (2 services) et ainsi de suite tous les 2 services



RESPECT DU RÈGLEMENT

Article 12 : Exclusion d'un participant

Une exclusion d'un participant de l'ensemble de la compétition peut être décidée par l'organisation et les juges d'une épreuve en cas de violence physique ou verbale (insulte, menace) à l'encontre d'un.e participant.e ou d'un.e juge

Article 13 : Respect du règlement

Le présent règlement est disponible sur le site internet [Les sportifs fêtent les jeux : olympiades des - Ville de Paris](#) ou sur demande auprès du personnel de l'établissement.

Toute personne qui se déclare participant aux Olympiades d'arrondissement est réputée avoir pris connaissance du présent règlement et l'accepter sans réserve. Elle reconnaît, pour son application, l'autorité de la Ville de Paris par l'intermédiaire des agents publics affectés à l'établissement qui les accueille.

Ce règlement ne se substitue pas au règlement intérieur propre à l'établissement qui accueille les Olympiades d'arrondissement. Ainsi, toute personne, participant ou non aux Olympiades d'arrondissement, qui entre dans l'enceinte de l'établissement reconnaît avoir pris connaissance du règlement intérieur et s'y soumettre implicitement. De fait, toute personne est tenue de se conformer aux instructions, prescriptions et directives portées par le personnel de l'établissement.