

PLAN GENERAL

INTRODUCTION

- Présentation du cours
- Bibliographie
- En savoir plus sur Internet

CONNAISSANCE DE L' ACTIVITE

- L'historique
- Le règlement
- L'organisation de l'activité
- Le matériel
- La technique
- La stratégie

ANALYSE DE L' ACTIVITE

- La logique interne
- Les niveaux
- Les ressources sollicitées

TRAITEMENT DIDACTIQUE DE L' ACTIVITE

- Les étapes
- Les contenus d'enseignement

ENSEIGNEMENT DE L' ACTIVITE

- Les grands principes
- Les différents types de situations
- Les programmes et textes d'accompagnement
- L'évaluation

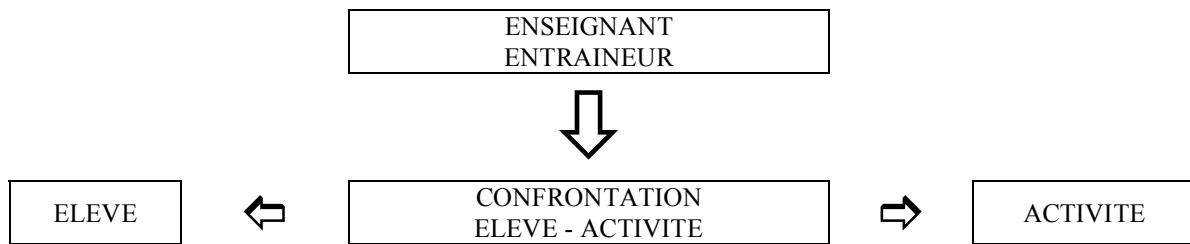
PRESENTATION DU COURS

ORIENTATION GENERALE

Le triangle didactique : L'enseignant intervient sur la confrontation de l'élève face aux exigences et aux difficultés de l'activité. l'enseignant / éducateur / entraîneur a pour rôle d'optimiser cette confrontation pour faciliter l'apprentissage.

Pour cela il doit connaître d'une part l'élève (cours d'anatomie, physiologie, psychologie, sociologie, ontogénèse, etc..)

Il doit connaître d'autre part l'activité (cours de théorie des APS)



LE CONTEXTE

L'enseignant, instrument de l'institution scolaire, a pour objectif de développer les ressources de ses élèves à travers l'utilisation d'APS multiples. Dans chacune de ces APS, certaines ressources sont particulièrement sollicitées et seront donc prioritairement développées. L'APS est un moyen et non pas un but.

L'entraîneur, instrument de l'institution fédérale, a pour objectif le résultat sportif en termes d'efficacité, de résultats. Pour cela, il est impératif que l'athlète ait développé toutes ses ressources.

L'étudiant, doit donc également connaître l'environnement dans lequel se situera son enseignement (cours de connaissance des milieux professionnels)

CONCLUSION

L'objet de ce cours est la connaissance de l'activité tennis de table. La maquette actuelle ne comporte dans la famille des activités de raquettes qu'un cycle sur les trois années de licence. A l'issue de ce cours, l'étudiant doit être en mesure de concevoir et mettre en œuvre un enseignement.

La connaissance de l'activité ne doit pas se limiter à une connaissance « livresque » mais doit déboucher sur une analyse, un traitement didactique, une réflexion pédagogique sur l'activité.

Il est nécessaire pour cela de rechercher en permanence des liaisons entre les enseignements pratique et théorique.

Il est impératif de compléter les enseignements pratique et théorique par une recherche et un travail personnels : la maquette prévoit 28 heures de « charge de travail étudiant » pour cela.

BIBLIOGRAPHIE

Pour la connaissance de l'activité :

Dominique BODIN, Tennis de table, jeu et sport simple, éditions Amphora, collection savoir faire sportif, 1988

Pour l'analyse, le traitement didactique et pédagogique de l'activité :

Carole SEVE, Tennis de table, éditions revue EPS, collection de l'école aux associations, 1994 ou nouvelle réédition 2003

Hervé DELISLE, Tennis de table, technique, tactique et didactique, éditions revue EPS, collection cahiers des sports, 1999.

Ces ouvrages sont disponibles à la bibliothèque universitaire.

Il est à noter que Carole SEVE et Hervé DELISLE enseignants d'EPS ont tous les deux fait partie du jury de l'oral 3 tennis de table au concours du CAPEPS externe.

Enfin, je recommande tout particulièrement les différents ouvrages de Carole SEVE, qui, à la fois enseignante (agrégée et universitaire), ancienne joueuse de haut niveau, et fortement impliquée au niveau fédéral (commission technique nationale, coordinatrice de la conception de la méthode française) fait figure de référence dans l'enseignement de cette activité.

POUR EN SAVOIR PLUS SUR INTERNET

Pour approfondir vos connaissances, voici quelques liens sélectionnés :

Histoire du tennis de table, un site (en anglais) exceptionnel par sa richesse :
<http://www.itf.com/museum/>

Règlement :
<http://www.fft.com>

Le matériel :
<http://www.wsport.com>

Deux sites personnels intéressants
<http://www.chez.com/ttdeaaz/>
<http://www.tennis2table.com>

Enfin tous les sites académiques, accès direct à la rubrique EPS : analyses et traitements didactiques, propositions pédagogiques
http://www.educnet.education.fr/eps/anim_nat/academie.htm

PREAMBULE

LE PING PONG EST IL UN SPORT ?

Cette question peut faire sourire : le ping-pong étant pratiqué par une grande masse de sportifs ou non sportifs, et principalement pendant les loisirs ou les vacances, on lui dénie parfois le titre de sport.

Simplement parce que l'on confond le ping-pong, qui est un jeu et parfois un délassement, et le tennis de table de compétition, qui demande une intense activité physique. Les joueurs ne s'appellent ils pas des « pongistes » ? On « pratique » l'athlétisme, la gymnastique, mais on « joue » au tennis de table.

Les spécialistes de l'université de Brunswick (Allemagne de l'ouest) ont calculé qu'un champion de tennis de table libérait, au cours d'une journée de compétition, la même énergie qu'un coureur de marathon couvrant les quarante deux kilomètres de son épreuve...

Le tennis de table fait partie des sports les plus populaires au monde : sixième rang des disciplines sportives. On estime actuellement à 250 millions le nombre de personnes qui le pratiquent régulièrement en loisir. En compétition c'est également un sport très développé puisque la Fédération Internationale regroupe 140 nations et plus de 30 millions de Joueurs licenciés.

On ne connaît pratiquement aucune contre indication médicale à la pratique de ce sport, qui peut se pratiquer depuis le plus jeune âge et jusqu'à un âge avancé, ce qui n'est pas le cas de toutes les disciplines sportives.

HISTORIQUE

Connaître l'histoire de l'activité, c'est comprendre son évolution et ce qu'elle est aujourd'hui ; connaître son évolution, c'est pouvoir imaginer ce qu'elle sera demain.

EVOLUTION SOCIO HISTORIQUE DES TECHNIQUES SPORTIVES

Toutes les disciplines sportives évoluent dans leur technique.

On pourrait se poser la question : Au vu des premières images dont on dispose (1937) : Que se passerait il en cas de confrontation d'un joueur d'aujourd'hui et un joueur de haut niveau de cette époque ? Il est vraisemblable qu'un joueur issu des premiers classements gagnerait, pourquoi ? Parce que la technique (les techniques) ont évolué. Le joueur d'aujourd'hui dispose de techniques qui n'existaient pas parce qu'elles ne pouvaient pas exister.

Quelles techniques ?

- Technique de jeu : diversification des coups techniques, des systèmes de jeu
- Technique de fabrication du matériel (en particulier les raquettes)
- Techniques d'entraînement

Le tennis de table a 130 ans.

On pourrait comparer son évolution à celle d'un joueur d'aujourd'hui qui découvrirait l'activité. On pourrait aussi comparer les étapes de son histoire à celles de la vie d'un individu : naissance, enfance, errements de l'adolescence, maturité.

Evolution ou révolution ? Chronologie ou périodisation ?

Son évolution (son histoire) est faite à la fois d'événements ponctuels décisifs ou de transformations lentes.

LES CAUSES DE L' EVOLUTION

Les trois éléments essentiels de l'évolution sont :

- Technologiques (recherche permanente sur le matériel)
- Techniques (innovations spontanées)
- Sociologiques (place et statut social du joueur, médiatisation)

Un quatrième élément intervient, mais de façon indirecte.

- Réglementaires (utilisation des failles, contrôle de l'institution)

LES DECOUVERTES TECHNOLOGIQUES

Le matériel de tennis de table n'a que très peu changé, sauf les raquettes.

Les joueurs, dès les premiers classements, font fabriquer leur raquette sur mesure en fonction de leur système de jeu

Des entreprises spécialisées proposent sur catalogue des bois et des revêtements permettant près de 76 millions de combinaisons possibles !

Exemples d'innovations ayant amené une évolution des techniques :

revêtement mousse cellulaire, antitop, picots longs, colle

Dans tous les cas, l'institution est amenée à réglementer, en interdisant, en autorisant, en limitant.

LES INNOVATIONS TECHNIQUES « SPONTANÉES »

Certaines innovations techniques sont apparues spontanément (comme le fut par exemple le fosbury flop en saut en hauteur)

Elles utilisent parfois des failles du règlement (finger spin, service chinois, service camouflé)

Dans certains cas, le matériel s'adapte à ces nouvelles techniques (prise de raquette)

Comme pour les innovations technologiques, l'institution est amenée à réglementer.

LES TRANSFORMATIONS SOCIOLOGIQUES ET MEDIATIQUES

Le statut du sportif et la professionnalisation

Comme dans les autres activités, la place et le statut des joueurs de tennis de table ont évolué.

Obligation de résultat, modernisation et rationalisation de l'entraînement, en quantité (au Japon les cadets ont en moyenne 800 heures d'entraînement par an, 2000 heures pour un senior, soit 6 heures par jour) et en qualité (préparation physiologique, préparation mentale, individualisation de l'entraînement)

Le tennis de table qui était à l'origine un gentil divertissement de salon pour les classes sociales aisées est devenu un sport.

La médiatisation

Le tennis de table est maintenant olympique

Il subit comme les autres sports les pressions des médias à la recherche d'audience

Celles ci ont déjà réussi à imposer les couleurs de l'environnement de jeu
En tennis de table, pressions pour ralentir le jeu (augmentation de la grosseur de la balle)

L' EVOLUTION DU REGLEMENT

Intervient, mais de façon particulière : l'institution est amenée à contrôler en réglementant les évolutions de la technique provoquées par des innovations techniques spontanées ou par des technologies nouvelles dans la fabrication des raquettes.

Exemples :

Limitation de la durée de jeu (1937, 1950, 1965) : Actuellement, la règle d'accélération est quasiment devenue obsolète (3,5 touches par échange, sets de 7 min maximum)

Le service

Très nombreuses variations du règlement (finger spin, service chinois, joueurs à matériel tournant la raquette, service caché derrière le corps, derrière le coude maintenant, hauteur du lancer, lignes latérales, temps d'arrêt)

Raquettes et revêtements

Les caractéristiques ont été progressivement réglementées de façon extrêmement précise

Dans chaque cas, cette évolution du règlement est décidée en fonction de l'idée que se fait l'institution du bien fondé de l'évolution potentielle de la discipline.

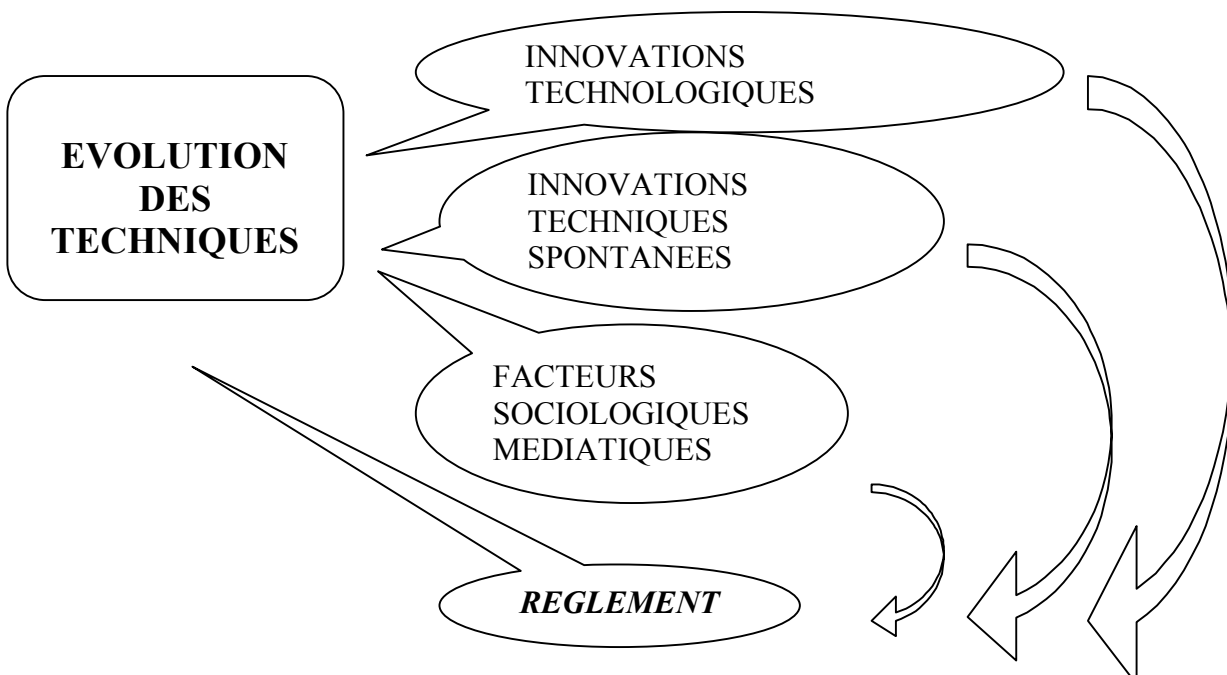
Cette évolution est toujours sujette à de nombreuses polémiques

On peut même parfois s'interroger sur le bien fondé des décisions prises par l'institution (en fonction de la domination de certains pays et de leur représentation au niveau des instances ayant le pouvoir de décision ?)

Il est également intéressant de constater que l'institution a parfois réagi très vite (finger spin), mais a, le plus souvent fait preuve de sagesse en prenant le temps de mesurer les conséquences de chaque nouveauté.

INTERACTIONS

On a pu constater que les différentes composantes de l'évolution des techniques du tennis de table étaient liées de façon interactive (technologies matérielles nouvelles ou contexte sociologique permettant de nouvelles techniques, innovation techniques spontanées nécessitant un matériel adapté, réactions de l'institution ouvrant de nouvelles possibilités)



LE TENNIS DE TABLE AUJOURD'HUI

L'évolution s'est toujours traduite par « plus de vitesse, plus de rotation »

Le tennis de table est maintenant arrivé à l'âge adulte : tous les coups techniques physiquement possibles sont maintenant connus.

Utilisation de la désinformation au service mais également dans l'échange

Polyvalence des meilleurs joueurs

Prédominance cependant d'un système de jeu basé sur le pressing en rotation - vitesse et de la « défense du point » (jeu contre l'initiative)

PROSPECTIVES D'EVOLUTION FUTURE : LE TENNIS DE TABLE DE DEMAIN

Technique

Techniquement, tous les coups possibles physiquement sont actuellement connus mais pas forcément utilisés

Stratégiquement, certains pensent qu'il est néfaste d'enfermer les joueurs dans un système de jeu unique, en le présentant par exemple comme modèle aux jeunes joueurs, empêchant par là même une évolution vers d'autres systèmes de jeu. Et pourtant la présence du défenseur coréen en finale 2003 à Paris Bercy redonne espoir de revoir des systèmes de jeu variés.

Technologique

La recherche sur le matériel, motivée par ailleurs par des intérêts commerciaux, ne s'arrête pas : Toutes les failles du règlement sont exploitées. Les recherches actuelles se situent toujours au niveau de la chimie des caoutchoucs, mais aussi sur les palettes et les manches.

Certaines innovations sont d'ailleurs argumentées de manière scientifiquement très douteuse

Médiatique

Pour la première fois dans l'histoire du tennis de table, la pression des médias s'est traduite récemment par une modification du règlement visant à ralentir le jeu (balle de 40 mm) mais en même temps le passage aux sets de 11 points a redynamisé le jeu.

REPERES CHRONOLOGIQUES : HUIT GRANDES PERIODES

1874 – 1902 : Les prémices

1874 : Naissance de la GOSSIMA inventée par des tennismen anglais

1874 : Invention de la balle en caoutchouc gonflée à l'air comprimé (WINFIELD)

1890 : Invention de la balle en celluloïd (GIBB)

1891 : Apparition du nom : "PING PONG" du bruit produit par cette balle

1897 : Premières compétitions en Hongrie

1899 : Apparition au Japon

1900 : Premiers tournois, apparition en France sous le nom de PIM PAM

1902 : Introduction des revêtements en caoutchouc (GOODE) Jusque là, les raquettes étaient en cordage, puis en tambour, puis en bois recouvert de liège ou papier de verre

1902 – 1920 : En sommeil

1902 : Le jeu disparaît pendant près de vingt ans !

1920 – 1936 : La vraie naissance, Erreurs d'adolescence

1920 : Nombreux tournois et championnats nationaux après la fin de la 1^{ère} guerre mondiale

1923 : Apparition en Chine

1925 : Naissance de la fédération internationale (7 pays)

1926 : Premier championnat du monde gagné par un Hongrois (7 pays)

1927 : Naissance de la FTTT, harmonisation des règles mais deux systèmes de comptage cohabitent (sets de 21 et sets de 6 jeux) large diffusion des revêtements caoutchouc

1928 : Un seul système de comptage (sets de 21)

1929 : la FITT compte 5 pays de plus dont la France et le Japon

1930 : Suprématie Hongroise (BARNA) et Polonaise (Ehrlich)

1936 : On observe : un point de 2h 12min, un set de 6h, un match interrompu après 7h30 de jeu!

1936 – 1952 : Stabilisation Le règlement évolue

1937 : La FITT fait évoluer le règlement pour enrayer le jeu passif :

Limite de temps: 1h 45 pour un match en 5 sets, 1h pour un match en 3 sets

Abaissement du filet de 17 cm à 15,25 cm

Réglementation du service pour éviter les rotations de balle données avec les doigts

(FINGER SPIN)

1939 : Apparition de la prise porte plume (Japonais) premiers championnats du monde en Europe

1948 : Limite de temps : 20 min. pour un set

1952 – 1971 : La raquette en mousse, la suprématie japonaise, la technique évolue

1952 : Le Japonais SATOH joue avec un revêtement de 10 mm d'épaisseur et gagne le championnat du monde

1952 : Apparition du Top spin, suprématie asiatique (japonaise)

1959 : Limite d'épaisseur des revêtements : 4mm

1957 : création de l'union Européenne, alternance des championnats mondiaux et européens

1960 : Domination chinoise grâce à la prise chinoise

1967 / 1973 : Premier retour des Européens au 1^{er} plan en particulier grâce à la Suède

1971 – 1987 : La prise chinoise, la suprématie chinoise, Le matériel évolue

1971: Nixon et Mao TSE TOUNG jouent devant le monde entier pour prouver le dégel des relations diplomatiques

1976 : le Français Jacques SECRETIN est champion d'Europe

1977 : SECRETIN / BERGERET champions du monde en double mixte

1985 : Apparition des colles "rapides"

1987 – 2000 : L'ère olympique, Le duel Chine Suède

1988 : Le tennis de table devient sport olympique

1989 : Deuxième retour en force des suédois avec WALDNER

1992 : Les revêtements doivent être rouges et noirs. Interdiction des colles rapides nocives

1992 : Gatien vice champion olympique 1993 : Gatien champion du monde

2000 – 2005 : L'Europe se réveille, De nouvelles règles

<p>2000 : La balle passe de 38 à 40 mm 2001 : Le jeu se déroule désormais en 4 sets gagnants de 11 points. Apparition du temps mort 2002 : Le service doit être totalement apparent</p>
--

CONCLUSION LES DATES CHARNIERES ESSENTIELLES

1937 : Parce que le changement de règlement va permettre au jeu de se transformer réellement en sport

1952 : Parce que la raquette de SATOH va permettre l'apparition du jeu moderne en vitesse et en rotation

2000 : Parce que pour la première fois la réglementation inverse la tendance en essayant de ralentir le jeu.

LES DOMINATION MONDIALES

1927 1935 : Hongrie

1936 1951 : Tchécoslovaquie

1952 1969 : Japon

1971 1988 : Chine

1989 1997 : Chine / Suède

1997 2006 : Chine / Europe

REGLEMENT

REGLEMENT CONCERNANT L' ENVIRONNEMENT DU JEU

L' environnement du tennis de table, comme celui de tous les sports de filet est déterminé de façon extrêmement précise et ne varie jamais. Dans le cas contraire, le joueur, habitué à jouer dans un environnement parfaitement stable, perd ses repères.

Rappelons également que cet environnement détermine en partie les spécificités de cette activité. Les compétitions ne peuvent se jouer qu' avec un matériel homologué, sur lequel sera apposé le sigle ITTF .

ESPACE DE JEU

Dimensions : 12 x 6 x 4 m minimum
14 x 7 x 4 m (pour les rencontres internationales)
Entourages : hauteur : 75 cm, couleur foncée, publicité réglementée
Sol : rigide, non glissant, plan et uniforme, foncé et mat
Eclairage : 400 lux (600 en nationale 1)
Température : 12 °C minimum
Murs : foncés, unis, si possible verts

TABLE

Dimensions : longueur : 274 cm
largeur : 152,5 cm
hauteur : 76 cm
Surface de jeu : (surface supérieure du plateau)
matériau indifférent, plane, couleur foncée et mate
bandes blanches de 2 cm (lignes de fond et lignes latérales) ligne blanche de 3 mm pour les parties de double
rebond de 23 cm (balle lâchée de 30 cm)
Filet
183 cm de long (dépasse de 15,25 cm de la table) et 15,25 cm de haut (hauteur uniforme)
couleur vert foncé, mailles de 7,5 à 12,5 mm
bande blanche de 15 mm maximum en haut du filet

Construction

Les tables peuvent être construites en bois (aggloméré ou contre-plaqué), en matériau synthétiques ou en béton (tables d' extérieur) Seules les tables en bois sont utilisées en compétition.
La qualité est fonction de l' épaisseur du plateau (19 à 28 mm) et de la stabilité (piètement)
Elle se traduit par la hauteur de rebond de la balle.

BALLE

Sphérique, en celluloïd, blanche ou orange, et mate.
Diamètre : 40 mm . Poids : 2,70 g

RAQUETTE

Dimension, forme et poids non réglementés
palette en bois, d' un seul tenant de même épaisseur, plate et rigide.
Considérée en bois si 85% est en bois naturel

Matériaux autres : moins de 7,5% de l'épaisseur ou 0,35 mm
Une face peut ne pas être recouverte, dans ce cas elle ne peut être utilisée.
Epaisseur des revêtements
2 mm maximum pour le revêtement, 4 mm maximum au total (mousse + revêtement)
picots : 10 à 50 au cm²
Couleurs uniformes Rouge et Noir

RESUME DES PRINCIPAUX POINTS DU REGLEMENT DE JEU

LE SCORE

Un match se joue en quatre sets (manches) gagnants de 11 points.
Le set ne peut être gagné que s'il y a deux points d'écart.

LE TIRAGE AU SORT (TOSS)

le gagnant du tirage peut choisir :

- de servir (l'autre choisit le camp)
- de relancer (l'autre choisit le camp et sert)
- le côté (l'autre choisit de servir ou de relancer)
- de ne pas choisir et ainsi obliger l'autre à choisir le premier

LE SERVICE

- La balle doit être visible dans la paume de main ouverte (doigts joints, pouce écarté) immobile, au dessus du niveau de la table
- La balle doit être lancée vers le haut (16 cm minimum) sans effet, par la main seule
- L'impact doit se faire dans la phase descendante, derrière la ligne de fond ou ses prolongements.
- aucune partie du corps ne peut cacher la balle pendant toute la réalisation du service.
- un rebond et un seul sur le camp du serveur, un rebond au moins sur le camp adverse
- la balle peut contourner le filet
- balle non touchée = point perdu (en effet, la balle est en jeu sitôt le lancer fait)
- chaque joueur sert deux fois de suite, sauf si le score atteint 10 – 10 auquel cas il y a changement de service à chaque point.

BALLE A REMETTRE AU SERVICE

- bonne, mais touche le filet (net)
- relanceur pas prêt
- incident extérieur (bruit, lumière, 2^{ème} balle dans l'ère de jeu)
- interrompu par l'arbitre pour irrégularité
- « net + touch » : balle à remettre
- frappe sonore du pied

BALLE A REMETTRE EN COURS DE JEU

- balle cassée
- deux balles
- incident extérieur
- règle d'accélération
- erreur dans l'ordre du jeu ou de camp

TRAJECTOIRES

- la balle peut passer sur le côté du filet et même sous les parties du filet qui dépassent de la table

-la balle peut toucher l'arête supérieure de la table mais pas la partie verticale ou l'arête inférieure

BALLE DE VOLEE (TOUCH)

Ce n'est plus une faute maintenant que si l'impact se situe au dessus de la table

LE POINT

Le point est marqué lorsque l'adversaire n'arrive pas à renvoyer la balle conformément au règlement (cas général)

Cependant le point peut également être marqué si l'adversaire commet une faute.

FAUTES DIVERSES

- déplacer la table
- toucher la table avec la main libre
- toucher le filet
- toucher la balle avec autre chose que la raquette ou la main qui tient la raquette (jusqu'au poignet)
- frappe sonore du pied volontaire ou autre bruit destiné à masquer le bruit de l'impact

REGLES « FANTASISTES »

Ces règles souvent utilisées par les enfants n'existent pas (ou n'existent plus)

- match gagné à 7-0
- point perdu après trois « nets »
- service ne devant pas sortir par le côté

REGLE D' ACCELERATION

appelée également règle des 13 renvois destinée à limiter la durée d'une partie

- le serveur perd le point si le service et douze renvois réguliers successifs sont tous suivis de renvois réguliers du receveur (si bien sûr il n'y a pas eu de faute préalable)
- l'arbitre compte à haute voix les renvois du receveur, dit halte pour arrêter l'échange

LES REGLES PARTICULIERES AU JEU DE DOUBLE

LIGNE CENTRALE

- délimite les deux demi camps droit et gauche et sert au service uniquement
- le service se fait toujours du demi camp droit vers le demi camp droit

ORDRE DU JEU

Exemple :

A ET C JOUENT CONTRE B ET D

- les joueurs peuvent se placer où ils veulent dans l'aire de jeu
- les deux joueurs de la même paire doivent jouer alternativement
- l'ordre des touches sera donc toujours le même dans la manche (ABCD ABCD ...)

ORDRE DU JEU AU SERVICE

A ET C JOUENT CONTRE B ET D

1ère manche:

la paire qui sert peut choisir le premier serveur

la paire qui relance peut choisir le premier relanceur
- l'ordre des serveurs sera donc également ABCD ABCD...

Manche suivante:

si A a servi sur B et C sur D, c'est B qui servira sur A et D sur C
- l'ordre des services sera donc BADC BADC...
- l'ordre des touches sera le même (DCBA DCBA)

LES REGLES PARTICULIERES AU JEU HANDISPORT

Les joueurs présentent une déficience mentale, une amputation ou autres déficiences motrices. Ils participent debout ou à l'aide d'un fauteuil roulant et sont classés dans 10 catégories de handicap suivant leur degré de motricité :

Classe 1 à 5 pour les fauteuils roulant

Classe 6 à 10 pour les joueurs debout

Seules quelques modifications ont eu lieu pour les athlètes en fauteuil roulant.

L'adaptation principale est l'obligation pour le serveur, en simple, de servir de manière à ce que la balle ne sorte pas latéralement.

Dans les matchs de double, les joueurs ne sont pas tenus de frapper la balle chacun leur tour.

ORGANISATION DE L' ACTIVITE

L' ITTF (International Table Tennis Fédération)

Organise les épreuves internationales, les championnats du monde depuis 1927. Le tennis de table devient olympique en 1981, les premiers jeux en 1988 On estime à 22 M , le nombre de joueurs dans le monde (10 M en Chine) ce qui placerait le tennis de table au 6^{ème} rang mondial.

LA FEDERATION FRANCAISE DE TENNIS DE TABLE

En France, l'état a le monopole de l'organisation du sport : Il délègue ses pouvoirs aux Fédérations Françaises (ordonnance du 28/8/1945). Ces Fédérations Françaises, (une seule par sport) appelées également Fédérations unisport ou dirigeantes, sont sous tutelle et sous contrôle de l'état, par l'intermédiaire du ministère de la Jeunesse et des sports.

Statut juridique : Elles ont le statut d'association loi du 1^{er} Juillet 1901 et doivent donc à ce titre être conforme à cette réglementation (déclaration, statuts types, but, composition, élections, règlement intérieur, etc..)

Le règlement fédéral précise les modalités de fonctionnement. La FFTT doit être en accord avec l' ITTF au niveau de son fonctionnement et de son règlement.

BUT

- Organiser
- Développer
- Contrôler

ORGANIGRAMME

UN COMITE DIRECTEUR

UN CONSEIL CONSULTATIF
(Membres du comité directeur + 2 représentants de chaque ligue)

LES 13 COMMISSIONS
(groupes de travail sur des thèmes et des tâches particulières)

ARBITRAGE	Application des règles de jeu, Formation des arbitres
CORPORATIVE	Relation avec les associations
FEMININE	Promotion du tennis de table féminin
FINANCIERE	Projets de budget, Contrôle et rapports
JEUNES	Règlement des compétitions jeunes, Calendrier
MEDICALE	Contrôle médical, Recherche
MEDIAS	Relations avec les médias
PROPAGANDE	Publications, journal
MATERIEL	Recensement, agrément, salles
SPORTIVE	Règlement des épreuves, Calendrier, organisation
STATUTS REGLEMENTS	Contrôle, règlement des litiges
TRANSFERT DISCIPLINE	Accord pour les mutations
CLASSEMENTS	Proposition et mises à jour

DECENTRALISATION DE LA FEDERATION

La FFTT se décentralise au travers d'organismes régionaux appelés ligues, comités départementaux qui assurent la liaison entre associations et fédération.

Il y a 24 Ligues, plus 5 Ligues d'Outre mer

Des Comités départementaux, voire de district prolongent cette décentralisation jusqu'à l'échelon des associations (clubs) : Tous ont un statut loi de 1901.

DIRECTION TECHNIQUE NATIONALE

L'état apporte son aide aux fédérations sous forme de subventions, d'un programme d'équipements sportifs mais aussi par l'appoint d'un personnel technique rétribué par l'état.

Les cadres techniques agents de l'état. Ce sont des agents de l'état (fonctionnaires dépendants du ministère J&S) Nommés par J&S mais proposés par les fédérations pour leur compétence reconnue et dépendant techniquement d'elles :

- Directeur technique national
- Entraîneur national
- Conseillers techniques régionaux et départementaux

ROLE

- Formation des entraîneurs nationaux
- Plan annuel d'actions
- Sélection des équipes de France
- Direction des équipes de France
- Prospection
- Promotion sociale de l'élite
- Stages d'entraînement
- Recherche technique

FORMATION DES CADRES DIPLOMES D' ETAT

Brevets d'état d'éducateur sportif (1^{er}, 2^{ème}, 3^{ème} degrés) autorisant l'enseignement à titre professionnel (donc rémunéré d'une activité sportive)

Ces diplômes sont délivrés par l'état ou sous son contrôle, avec l'aide technique des fédérations dirigeantes.

LE CLASSEMENT DES JOUEURS

Principe : On monte ou on descend dans la hiérarchie du classement en fonction des « performances » ou « contre performances » (victoires et défaites contre des joueurs classés au dessus ou en dessous.

Non classé	80% des joueurs
Régional 4 ^{ème} série	70 65 60 55 50
Régional 3 ^{ème} série	45 40
National 2 ^{ème} série	35 30 25 20 15
National 1 ^{ème} série	N° d'ordre

LES PREMIERS PAS PONGISTES (60 000 joueurs)

Ouvert aux enfants n'appartenant pas à un club, n'ayant jamais été licenciés (FFTT, FSCF, FSGT, UFOLEP) (mais USEP et UGSEL possible) regroupés par poules de 4 de la même catégorie (G CM2, F CM2, G CE1 2 CM1, F CE1 2 CM1) . Les premiers de poule participent à une finale départementale, dont les premiers participeront à un stage de détection organisé par la DTN .

LA METHODE FRANCAISE

Initiée par Carole SEVE, elle propose une formation des jeunes joueurs, avec passage de grades (balle blanche..., raquette d'or)

LE SPORT SCOLAIRE

Les « Fédérations scolaires »

	public	privé
primaire	USEP	UGSEL
collège, lycée	UNSS	UGSEL ou UNSS
université	FNSU	

Fonctionnent toutes sur le même mode : associations rattachées à un établissement et affiliées à une Union nationale (contrôlée par le MEN). Fonctionnent comme une Fédération affinitaire

LE TENNIS DE TABLE A L' UNSS

année	licenciés	place
1991	22000	11 ^{ème}
1992	31000	9 ^{ème}
2002	54000	8 ^{ème}

Trois types de compétitions :

Championnat des associations sportives

Championnat par équipes d'établissement (4 joueurs : 3 garçons + 1 fille)

Championnat élite scolaire individuel

LE MATERIEL

LES RAQUETTES SUR MESURE

Les joueurs de tennis de table de niveau classé utilisent des raquettes fabriquées sur mesure par des fournisseurs spécialisés. Le choix d'un bois et des deux revêtements est effectué par le joueur après une analyse de son système de jeu.

La plupart du temps, la démarche va dans le sens de l'amélioration des points forts (un attaquant choisira ainsi un revêtement rapide pour obtenir encore plus de vitesse) Beaucoup plus rarement, le choix est déterminé par une compensation des points faibles.

Une fois le choix fait, le joueur passe par une période d'adaptation aux caractéristiques de la raquette.

Pour cette raison, il ne change pas de matériel juste avant le début d'une saison. De même, l'usure rapide des revêtements modifie les caractéristiques de la raquette, ceci risquant de dérouter le joueur s'il tarde trop à changer.

Le choix de raquettes très typées pour de jeunes joueurs risque de les enfermer dans un système de jeu.

LES « QUALITES » OU CRITERES DE CHOIX

Pour les bois : VITESSE / CONTROLE
Pour les revêtements : VITESSE / CONTROLE / ADHERENCE

DEFINITIONS

Vitesse : capacité de renvoyer plus vite ou plus fort la balle (+ difficile à jouer)
Contrôle : capacité de renvoyer la balle avec précision (+ facile à jouer)
Adhérence : capacité de donner de l'effet à la balle

PRINCIPES

On ne peut pas tout avoir : quand la vitesse augmente, le contrôle diminue et inversement

L'adhérence est liée de façon plus complexe à la vitesse et au contrôle : Ainsi, il existe des revêtements très adhérents et très rapides, et des revêtements très adhérents avec beaucoup de contrôle.

L'adhérence est effectivement le résultat de plusieurs facteurs : la nature chimique du caoutchouc et des pigments qu'il contient et la dureté du caoutchouc qui déterminera l'enfoncement, donc le temps de contact avec la balle et la possibilité de faire tourner celle contre initiative.

D'autre part, une grande adhérence, si elle permet d'imprimer de fortes rotations, fait par ailleurs subir fortement les rotations produites par l'adversaire.

CINQ CATEGORIES DE SYSTEMES DE JEU

offensifs : rapides pour les attaquants, adhérents pour les top spineurs.
 offensifs allround : rapides mais + de contrôle
 allround : jeu mixte, bon équilibre entre vitesse, adhérence et contrôle
 défensifs : beaucoup de contrôle, adhérents, peu rapides
 spéciaux (concerne les revêtements) anti tops pas d'effets, et picots longs effets spéciaux.

LES BOIS

		VITESSE	CONTROLE
POIDS	lourd (contre plaqués)	+	-
	léger (bois africains)	-	+
EPAISSEUR (influe sur le poids)	Epais	+	-
	Mince	-	+
NOMBRE DE PLIS (à épaisseur égale)	peu de plis (1 à 3)	+	-
	beaucoup de plis (5 à 7)	-	+
RIGIDITE (résistance à la flexion)	Rigide	+	-
	souple	-	+

Tout ceci ne constituant pas des règles absolues, beaucoup d'autres facteurs intervenant par ailleurs, en particulier la nature des essences de bois ou des matériaux autres insérés.

TABLEAU DES BOIS

BOIS	vitesse	contrôle
Offensif	8/9/10	5/6/7
Offensif allround	6/7	7/8
Allround	4/5/6	8/9
Défensif	3/4/5	9/10

LE CAOUTCHOUC ALVEOLAIRE

Il s'agit (en termes de règlement) de la sous couche des revêtements en mousse. Sa présence n'est pas obligatoire.

Plus cette mousse est épaisse (jusqu'à épaisseur « max » : 4mm moins l'épaisseur du revêtement), et plus elle est dure (mousses claires), plus on aura de vitesse (donc moins de contrôle)

MOUSSE	Epaisseur
Top spineur	2 à 2.2 mm
Attaquant loin de la table	2 à 2.2 mm
Attaquant près de la table	1.5 à 1.8 mm
Allround	1.2 à 1.5 mm
Défenseur	1 à 1.2 mm

LES REVETEMENTS

Caoutchouc à picots non alvéolaire (en termes de règlement) dont l'épaisseur ne doit pas dépasser 2 mm. Deux types de fabrication : picots renversés (lisse) et picots extérieurs (apparents)

PICOTS RENVERSESES

- backside : Les plus utilisés (90 % des joueurs) toutes les variétés de l'offensif au défensif
- anti top : lisses, sans adhérence, utilisés en raquette combi (un côté seulement)

PICOTS EXTERIEURS

- picots secs : excellent contrôle, très peu utilisés dans le jeu moderne
- picots courts (soft) : plus rapide que les backsides à qualité égale, bon contrôle, pas adhérents
- picots longs : offensifs ou défensifs, utilisés en raquette combi
- picots mi longs : compromis entre soft et picots longs (apparition récente)

TABLEAU DES REVETEMENTS

REVETEMENTS	Vitesse	Adhérence	Contrôle
Offensif	8/9/10	7/8/9	6
offensif allround	6/7	8/9/10	7
allround	5	3 à 9	8/9/10
défensif	4	6 à 10	9
soft	8/9	3/4/5	8/9
antitop offensif	4/5	2/3	9
antitop défensif	1/2	2/3	10
picots longs	5	0	6
picots secs	0/1	0	10

QUEL MATERIEL CHOISIR POUR LES DEBUTANTS

Le matériel pour débutant ne doit pas être un matériel au rabais : Il est primordial de connaître avec précision les qualités des raquettes, ce qui n'est possible que chez les fournisseurs spécialisés.

Les raquettes que l'on trouve dans le circuit traditionnel en font parfois mention, mais les données (souvent très vagues) sont fournies par le fabricant, ce qui ne présente aucune objectivité et répond surtout à des préoccupations commerciales.

	Vitesse	Contrôle	Adhérence
BOIS	4/5	9/10	/
REVETEMENTS			
Débutant (privilégier le contrôle)	3	10	3
Niveau 2 (augmenter l'adhérence)	4	9	4
Niveau 3 (augmenter la vitesse)	5	8	5
Niveau 4 (augmenter fortement l'adhérence)	6	7	9
Niveau 5 (augmenter fortement la vitesse)	sur mesure		