

# Le Service

## Actions arbitrales

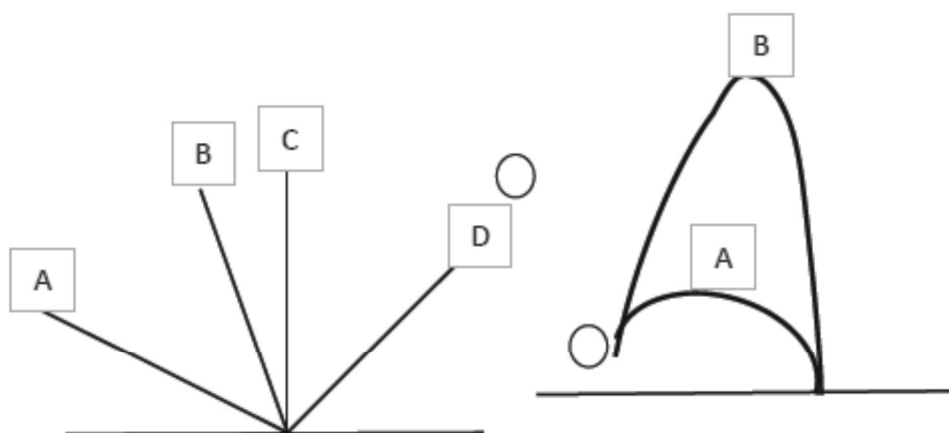


### I - Analyse du service : Art. 2.6 des R.S./

Le service est l'un des coups les plus importants du tennis de table.

Les **aspects d'un bon service** :

- \* La balle repose librement sur la paume de la main libre ;
- \* La balle doit être au-dessus du niveau de la surface de jeu ;
- \* La balle doit être derrière la ligne de fond du serveur ;
- \* La balle doit être lancée proche de la verticale, vers le haut et doit s'élever d'au moins 16cm.



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 :

- Le **receveur** doit **voir la balle**. Elle ne doit être **masquée à aucun moment du receveur** par n'importe quelle partie du **corps du serveur**, ou par quoi que ce soit que **porte le serveur** ;
- Le serveur doit clairement **ôter son bras libre** de l'espace entre la balle et le filet.

## II - Vigilance arbitrale /

Les arbitres doivent rester très vigilants sur l'application de la règle du service et éviter de se focaliser sur les points les plus faciles à vérifier.

Si un joueur effectue un service clairement douteux ou non réglementaire, les arbitres doivent réagir 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 parce que vous jugez le service légèrement faux ou peut-être douteux, il y a de fortes chances que la justesse des services s'empire au fil de la partie. De fait, il vous sera de plus en plus difficile d'intervenir.

## III - Gestuelles arbitrales /

### 31) Rappel :

- Art. 2.6.6.1 - Si l'arbitre ou l'arbitre adjoint a des **doutes** quant à la correction de l'exécution d'un service, il peut, la **première fois** que cela se produit au cours d'une partie, annoncer "échange à rejouer" (**let**) et avertir le joueur de l'obligation qui lui incombe.



- Art. 2.6.6.2 - Si ultérieurement au cours de la même partie, l'exécution d'un service par le même joueur, ou par son partenaire de double, est à **nouveau douteuse**, que ce soit pour la même ou pour toute autre raison, un **point** doit être attribué au relanceur.



- Art.2.6.6.3 - Chaque fois qu'il y a un **net manquement** en ce qui concerne le respect des règles fixées pour l'exécution d'un service régulier, **aucun avertissement** ne peut être donné et un **point** doit être attribué au relanceur, tant à la première faute que lors de toute faute ultérieure.

32) Ci-après la gestuelle arbitrale appropriée au type de faute constatée (avec l'annonce verbale associée si nécessaire).



"Pas assez haut"



"Paume non ouverte"



"Balle reste sur les doigts"



"Sous la table"



"Sur la table"



"Lancé non vertical"



"Balle cachée...par l'épaule"

Dans un 1<sup>er</sup> temps, l'arbitre procède à la gestuelle propre à la "balle cachée". C'est uniquement si le joueur demande à l'arbitre "cachée par quoi ?", que l'arbitre indique alors la gestuelle complémentaire, ici, "par l'épaule".

33) Lors d'un **arbitrage à deux**, il convient de distinguer le rôle de l'arbitre du rôle de l'arbitre adjoint.

331) En cas de **service "let"** (balle qui touche le filet par exemple).

L'arbitre :



tout en annonçant **"Let"** et **répète le score précédent**.

L'arbitre adjoint :



en ne faisant **aucune annonce**.

**L'arbitre principal** annoncera **"Let"** et **répètera le score précédent**.

332) En cas de **service faux**.

L'arbitre :



tout en annonçant **"faute"** et annonce aussitôt le nouveau score. Utilise les gestuelles appropriées vues précédemment, si nécessaire.

L'arbitre adjoint :



tout en annonçant **"faute"**. Indique le motif à l'arbitre principal et au joueur si nécessaire (gestuelle appropriée).

**L'arbitre principal** annonce le nouveau score.



En cas de **service douteux (1<sup>ère</sup> fois dans la partie)**

L'arbitre :



tout en annonçant **"Let"**. Répète le score précédent. Indique le motif au joueur.

L'arbitre adjoint :



tout en annonçant **"STOP"**.

Indique le motif au joueur.

Renseigne **l'arbitre principal** qui annoncera **"Let"** et **répètera le score**.

En cas de **récidive** du même joueur (paire) et à n'importe quel autre moment dans la partie, l'arbitre ou l'arbitre adjoint agiront **identiquement au cas du service faux**.

