



COMITE DEPARTEMENTAL DE TENNIS DE TABLE



PRESIDENT: Claude MARCASTEL

Adresse : 2 rue Tirard
94000 CRETEIL

Tel : 09 79 34 57 95
Ou 06 07 48 10 91

Courriel : com-dep-94-tt@wanadoo.fr

Nombre de clubs affiliés en 2009 dans le Val-de-Marne: 41 clubs affiliés

Nombre de licenciés en 2009 dans le Val-de-Marne: 6728 licenciés

Nombre de licenciés en France: 189912 licenciés

Clubs proposant des activités handisports et/ou Sports adaptés :

- Alfortville - Union Sportive Alfortville Tennis de Table
Types de handicaps : **Auditif, Mental et Psychique, Physique**
- Arcueil - Elan d'Arcueil
Types de handicaps : **Physique**
- Champigny sur marne - RSC Champigny section Tennis de Table
Types de handicaps : **Auditif, Mental et Psychique, Physique**
- Chevilly-Larue - Elan de Chevilly-Larue
Types de handicaps : **Auditif, Mental et Psychique, Physique,, Polyhandicaps, Visuel**
- Créteil - US Créteil Tennis de table
Types de handicaps : **Mental et Psychique**
- Fontenay sous Bois - Amicale Club Sportif de Fontenay Tennis de Table
Types de handicaps : **Auditif ; Physique**
- Fresnes – Association Amicale Sportive de Fresnes
Types de handicaps : **Auditif, Physique, Mental et Psychique**
- L'Haÿ les Roses - Club Athlétique de l'Haÿ les Roses Tennis de Table
Types de handicaps : **Auditif, Physique, Polyhandicaps**
- Ormesson sur Marne - Union Sportive d'Ormesson
Types de handicaps : **Auditif**
- Saint Mandé - AS Institut Géographique National
Types de handicaps : **Auditif**
- Saint Maurice - Saint Maurice Tennis de Table
Types de handicaps : **Auditif, Physique**
- Sucy en Brie - Espace Sportif de Sucy
Types de handicaps : **Mental et Psychique, Physique**
- Villecresnes - AL Villecresnes Tennis de Table Plateau Briard
Types de handicaps : **Auditif, Mental et Psychique, Physique**

Palmarès Français : Meilleur français – Christophe LEGOUT 56^{ème} joueurs mondial

Meilleur française – XIAN Yi Fang 76^{ème} joueuse mondiale



Présentation de la Fédération :



Le **tennis de table** est un sport de raquette opposant deux ou quatre joueurs autour d'une table. Le tennis de table est une activité de loisir et aussi un sport olympique depuis 1988. Il existe plusieurs manières de nommer ce sport à travers le monde : « *ping pang qiu* » en Chine et à Taïwan, ou « *takkyu* » Japon. En revanche le mot *ping-pong* provient de la marque commerciale sous laquelle le jeu est produit aux États-Unis au début du XX^e siècle. Ce terme est plutôt utilisé pour désigner le jeu de loisirs, alors que le terme de tennis de table est plutôt utilisé pour désigner la pratique sportive ; malgré tout un pratiquant de ce sport, y compris en compétition, s'appelle toujours un « pongiste ».

L'histoire de ce sport est marquée par une série d'évolutions techniques (nature des revêtements de raquettes, introduction puis interdiction d'usage de la colle rapide) qui ont conduit à des innovations dans le style de jeu (utilisation de la « prise porte plume » par les hongrois puis les asiatiques) et dans les tactiques employées au plus haut niveau comme l'apparition du top spin à la fin des années 1970. Le tennis de table moderne permet une grande variété de systèmes de jeu, avec les jeux d'attaque, de contre initiative et les jeux de défense particulièrement spectaculaires.

Le nombre de pratiquants dans le monde est estimé à plus de 260 millions, et la Fédération internationale de tennis de table (ITTF) regroupe plus de 200 nations et 33 millions de licenciés qui se rencontrent à tous les niveaux de compétition, du tournoi de club jusqu'aux championnats du monde en passant par le Pro tour, un ensemble de tournois organisés par l'ITTF se déroulant sur tous les continents et qui concrétise une professionnalisation au plus haut niveau.

Anecdote :

Le tennis de table trouve ses origines dans l'Angleterre de la fin du XIX^e siècle. L'histoire la plus répandue sur la création du tennis de table est qu'au cours d'un dîner, des notables de la société victorienne discutant de tennis ont voulu montrer quelques schémas de jeu sur la table. Ils se sont alors servi d'un bouchon de champagne en guise de balle, des boîtes de cigare pour les raquettes et des livres pour le filet.

Points de règlement :

Déroulement d'une partie

Nombre de manches

Une rencontre de tennis de table se déroule généralement en trois ou quatre manches gagnantes de 11 points avec 2 points d'écart : le premier joueur qui a gagné le nombre de manches requises est déclaré vainqueur. Dans le cas de trois manches gagnantes, les joueurs peuvent donc jouer jusqu'à cinq manches. Pour quatre manches gagnantes, ils peuvent avoir à jouer jusqu'à sept manches.

Avant la partie

Chaque partie commence par une période d'adaptation de 2 minutes maximum. Cette période est faite d'échanges entre les deux adversaires, sans comptage des points pour permettre de prendre en compte tous les paramètres comme l'éclairage ou le rebond de la balle sur la table. Cette période permet aussi de commencer à « tester » l'adversaire pour commencer à envisager ses forces et faiblesses.



Comportement des joueurs

Les joueurs n'ont pas le droit de s'exprimer bruyamment ou vivement au cours d'un échange (cri, réflexion, geste brusque, coup sur la table, coup de pied, etc.) En cas de perturbation extérieure, l'arbitre peut interrompre un échange : bruit gênant, deuxième balle faisant irruption dans l'aire de jeu, etc. En cas de comportement inacceptable de la part d'un joueur, l'arbitre peut même décider de l'expulser, et le juge arbitre peut le disqualifier.

Service

À la fin de chaque manche, les joueurs changent de côté, et le premier service est donné à celui qui n'a pas fait le premier service à la manche précédente. En conséquence, tout au long d'une partie, le premier service d'une manche est toujours du même côté de la table. Chaque joueur sert deux fois de suite, puis c'est au tour de l'adversaire de servir deux fois, sauf lorsque le score atteint 10-10 : le service change alors de côté à chaque échanges. Dans le jeu en double, les joueurs alternent, c'est-à-dire qu'ils se positionnent pour que celui qui est au service serve sur celui qui lui effectuait les services au set précédent.

La « belle »

Quand les joueurs sont à égalité avant d'avoir atteint le nombre de manches gagnantes (par exemple dans un jeu en trois manches gagnantes, chacun a gagné 2 manches), la dernière



manche va servir à désigner le vainqueur. C'est pourquoi on l'appelle couramment la « belle ». Elle possède une règle particulière : les joueurs changent de côté de table dès que le premier d'entre eux a gagné 5 points. Après ce changement, la partie continue normalement.

Clubs présents dans le Val-de-Marne :

(Cf. Liste des Clubs en pdf)