

MANUEL DU JUGE-ARBITRE 2^e DEGRÉ

SOMMAIRE

LE JUGE-ARBITRE 2 ^e degré	5
Profil	5
Rôle	5
Compétences	5
POULES	6
Définition	6
Notion de tour	6
Nombre de parties	6
Ordre des parties	9
Tableau récapitulatif	9
Notation des résultats	9
Exemple	10
Égalité entre plusieurs joueurs dans une poule	11
Principes	12
Exemple	13
Répartition des joueurs en plusieurs poules	17
poules de nombre pair	17
poules de nombre impair	20
LE TABLEAU DU CRITÉRIUM FÉDÉRAL	23
Exemple	23
Principes	24
Notation des résultats	24
PLAN D'OCCUPATION DES TABLES	25
Principes	25
Exemple	26
EXEMPLES DE PLAN D'ARBITRAGE	28

LE JUGE-ARBITRE 2^e degré (Critérium fédéral)

SON PROFIL :

C'est un technicien de l'Arbitrage, qui est avant tout un dirigeant du Tennis de Table :

- ▶ il connaît, parfaitement, les règles de l'arbitrage ;
- ▶ il connaît, parfaitement, les règlements du Critérium fédéral ;
- ▶ il connaît les structures de la F.F.T.T. à l'échelon où il travaille ;
- ▶ il connaît les règles administratives fédérales, concernant les joueurs, les dirigeants, les catégories d'âges ... (Règlements fédéraux) ;

SON RÔLE :

Dès qu'il est pressenti pour diriger une épreuve :

- ▶ il s'imprègne du règlement de l'épreuve ;
- ▶ il prend contact avec la commission sportive et l'organisateur ;

Pendant l'épreuve :

- ▶ il contrôle le déroulement de celle-ci ;
- ▶ il prend les décisions en cas de litige.

Dès la fin de l'épreuve :

- ▶ il transmet les résultats à la commission sportive de l'échelon considéré accompagnés d'un rapport.

Il est responsable du tirage au sort

SES COMPÉTENCES :

- ▶ Il sait établir l'horaire général de l'épreuve (H.G.) ;
- ▶ Il connaît parfaitement la mise en poules et la gestion des tableaux associés ;
- ▶ Il sait appliquer le tirage au sort du Critérium fédéral ;
- ▶ Il sait faire un plan d'occupation des tables (P.O.T.) ;
- ▶ Il sait gérer une salle déjà montée,

POULES

DÉFINITION

Une poule est un groupe de joueurs au sein duquel chaque compétiteur est opposé successivement à tous les autres.

A) Notion de tour :

On dit, dans une poule, qu'un tour a été effectué lorsque chaque joueur a joué une fois et une seule.

N.B. : deux joueurs disputent une partie

L'individu ne pouvant se rencontrer lui-même, le nombre de tours est égal au nombre de joueurs moins un.

$$\text{Nombre de tours} = \text{nombre de joueurs} - 1$$

B) Nombre de parties

1°) Par tour :

Par tour, le nombre de parties est fonction du nombre de participants dans la poule. Il est de la moitié du nombre des joueurs.

$$\text{Nombre de parties par tour} = \frac{\text{nombre de joueurs}}{2}$$

Donc, pour une poule de 6 joueurs, le nombre de parties dans un tour est 3, pour une poule de 8, 4...

2°) Par poule :

On trouve le nombre total de parties en multipliant le nombre de tours par le nombre de parties par tour (N étant le nombre de joueurs de la poule).

$$\text{Nombre de parties} = \frac{N(N-1)}{2}$$

Pour une poule de 6, par exemple, l'application de la formule donnera :

$$\frac{6(6-1)}{2} = 15 \text{ parties}$$

Il est à noter que la notion de nombre total de parties dans une poule est un élément très important pour un calcul d'horaire.

C) Etablissement de l'ordre des parties :

1^o) NOMBRE PAIR DE JOUEURS DANS UNE POULE :

Ici, chaque individu est représenté par un numéro qui lui est attribué en fonction de sa valeur.

Voyons comment est établi l'ordre des parties dans une poule de 6 :

- on commence par placer en une colonne verticale la première moitié des joueurs :

1
2
3

- à côté, et, en remontant, on place l'autre moitié des joueurs et on relie par un tiret :

1 - 6
2 - 5
3 - 4

Cela signifie que 1 joue contre 6, 2 joue contre 5 et 3 joue contre 4 ; ceci est l'ordre du premier tour.

Pour les tours suivants, le n^o1 restera fixe et les autres numéros seront chaque fois décalés d'un cran dans le sens inverse de la marche des aiguilles d'une montre :

1 ^{er} tour	2 ^e tour	3 ^e tour	4 ^e tour	5 ^e tour
1 - 6	1 - 5	1 - 4	1 - 3	1 - 2
2 - 5	6 - 4	5 - 3	4 - 2	3 - 6
3 - 4	2 - 3	6 - 2	5 - 6	4 - 5

On remarquera que cet ordre privilégie le n^o1 car il joue ses adversaires dans l'ordre inverse de leur valeur théorique : 6, 5, 4, 3, 2.

Le même principe est appliqué dans le T.E.D. On dit qu'on "protège le n^o1" ; ce principe, très important en juge-arbitrage, est largement employé lors du "tirage au sort".

De plus, pour harmoniser l'ensemble, on mettra toujours le plus petit numéro en premier et ainsi on sera amené à écrire 4-6 au 2^e tour et 2-4 au 4^e tour.

2°) NOMBRE IMPAIR DE JOUEURS DANS UNE POULE :

En général, on cherche à faire des poules ayant un nombre pair de joueurs, **sauf la poule de 3 qui est voulue ainsi au départ.**

a) Cas général :

Dans toutes les poules comportant un nombre impair de joueurs, on dit que la poule est incomplète et on raisonne sur la poule au nombre pair de joueurs immédiatement supérieur.

Par exemple, si on n'a que 5 joueurs, on établit l'ordre des parties comme s'ils étaient 6.

1 ^{er} tour	2 ^e tour	3 ^e tour	4 ^e tour	5 ^e tour
1 - 6	1 - 5	1 - 4	1 - 3	1 - 2
2 - 5	4 - 6	3 - 5	2 - 4	3 - 6
3 - 4	2 - 3	2 - 6	5 - 6	4 - 5

En barrant le 6, on s'aperçoit qu'à chaque tour, un joueur est exempt et que pour la poule de 5, on a les chiffres suivants :

Nombre de tours : 5

Nombre de parties par tour : 2

Nombre total de parties : 10

Ce dernier nombre aurait pu être obtenu par la formule mathématique donnée pour les poules de nombre pair de joueurs :

$$\text{Nombre de parties} = \frac{5(5-1)}{2} = 10$$

Si on compare poule complète (6) et poule incomplète (5), on a donc :

	Poule de 6	Poule de 5
Nombre de tours :	5	5
Nombre de parties par tour :	3	2
Nombre total de parties :	15	10

b) Cas particulier : la poule de 3

- en ce qui concerne l'ordre des parties, il s'établit ainsi :

1^{er} tour : 1 contre 3

2^e tour : 2 contre perdant du 1^{er} tour

3^e tour : 2 contre gagnant du 1^{er} tour

La poule de 3 nous donne les chiffres suivants :

Nombre de tours : 3
 Nombre de parties par tour : 1
 Nombre total de parties : 3

D) Tableau récapitulatif :

Poules de	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
Nombre de tours	3	3	5	5	7	7	9	9	11	11	13	13
Nombre de parties par tour	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7
Nombre total de parties	3	6	10	15	21	28	36	45	55	66	78	91

Au Critérium fédéral, si la poule devient impaire par suite de l'absence d'un joueur, on fait jouer dans l'ordre de la poule paire prévue et c'est le numéro qui lui était attribué qui devient celui de l'exempt.

Par exemple, si dans une poule de 4, le n°1 est absent, l'ordre des parties sera :

1 ^{er} tour	2 ^e tour	3 ^e tour
1 - 4	1 - 3	1 - 2
2 - 3	2 - 4	3 - 4

E) Notation des résultats :

En général, on note les résultats sur une feuille spéciale pour la table du juge-arbitre.

Voici un exemple de feuille établie par le juge-arbitre. Les manches perdues par le premier nommé sont signalées par le signe moins devant (-10) :

Toutes les marques seront notées avec 2 chiffres : 03 pour une manche gagnée 11/3.

Nom Prénom			Association		Points	N° lic.	Cat	Pts
1	ADRIEN	Jean-Charles	Intitulé	Levallois SCTT	2785			
			Numéro					
2	DÉSIRÉ	Pierre	Intitulé	SAG Cestas	2520			
			Numéro					
3	PASCAL	Benoît	Intitulé	Montpellier TT	2885			
			Numéro					
4	RICHARD	Damien	Intitulé	Elan Nevers	2400			
			Numéro					
5	ALEXANDRE	Nicolas	Intitulé	Caen TTC	2950			
			Numéro					
6	EMMANUEL	Ronan	Intitulé	Nantes TTCNA	2910			
			Numéro					

CONTRE			MARQUES					1	2	3	4	5	6	
1 contre 6	ADRIEN	EMMANUEL	04	05	-08	-08	-10	0					1	
2 contre 5	DÉSIRÉ	ALEXANDRE	03	05	-10	10		1				0		
3 contre 4	PASCAL	RICHARD	-09	09	-10	12	-15			0	1			
1 contre 5	ADRIEN	ALEXANDRE	04	07	09			1				0		
4 contre 6	RICHARD	EMMANUEL	-06	09	-09	-08					0		1	
2 contre 3	DÉSIRÉ	PASCAL	-09	11	11	-03	08		1	0				
1 contre 4	ADRIEN	RICHARD	-11	-10	07	09	06	1			0			
3 contre 5	PASCAL	ALEXANDRE	-03	-10	-11					0		1		
2 contre 6	DÉSIRÉ	EMMANUEL	-09	06	05	-07	-11		0				1	
1 contre 3	ADRIEN	PASCAL	09	-03	-05	-12		0		1				
2 contre 4	DÉSIRÉ	RICHARD	13	-03	06	08			1		0			
5 contre 6	ALEXANDRE	EMMANUEL	-04	-06	-10							0	1	
1 contre 2	ADRIEN	DÉSIRÉ	13	-07	04	-06	-10	0	1					
3 contre 6	PASCAL	EMMANUEL	-08	-10	07	-05				0			1	
4 contre 5	RICHARD	ALEXANDRE	-14	12	-13	08	-11				0	1		
Total victoires									2	4	1	1	2	5
Classement									3	2	6	5	4	1

F) Résultat d'une poule :

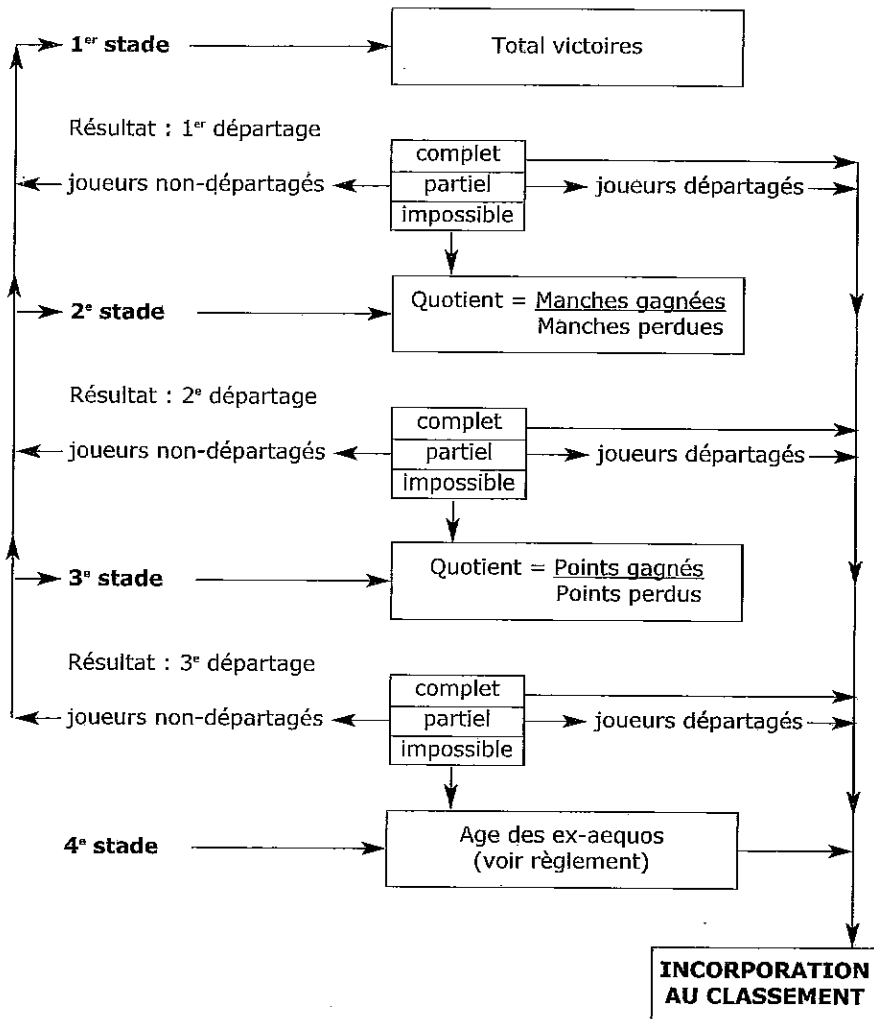
Le classement dans chaque poule est établi dans l'ordre décroissant du nombre de victoires.

Dans l'exemple ci-dessus :

- le n°6, avec 5 victoires est 1^{er} ;
- le n°2 avec 4 victoires est 2^e ;
- les n°1 et 5 avec 2 victoires sont 3^e à égalité ;
- les n°3 et 4 avec une victoire sont 5^e à égalité.

G) Départage des égalités entre plusieurs joueurs :

Les calculs ne se font que sur les parties les ayant opposés



PRINCIPES

La marche à suivre pour départager des joueurs à égalité est celle figurant à la page précédente. Mais, avant de commencer tout calcul, il ne faut pas omettre de vérifier que le nombre de parties enregistrées correspond au chiffre prévu.

Toutefois, il faut distinguer deux cas :

- 1) seulement 2 joueurs sont à égalité ;
- 2) plus de deux joueurs sont à égalité.

1) Si deux joueurs sont à égalité, il suffit de considérer la partie qui les a opposés : le vainqueur est classé avant le perdant.

2) Si plus de deux joueurs sont à égalité, il convient aussi de ne considérer que les parties qui les ont opposés. Pour cela, en général, on reporte ces parties et ces parties seulement, sur la feuille adéquate servant au départage des égalités (J-A/256) en faisant les opérations dans l'ordre indiqué sur la première page du présent chapitre, c'est-à-dire :

- on fait d'abord le total des victoires (T_v) ;

- si aucun joueur n'est départagé par ce moyen, on fait ensuite le quotient des manches gagnées sur les manches perdues ;

$$Q_m = \frac{\text{manches gagnées}}{\text{manches perdues}}$$

- si aucun joueur n'est départagé par ce moyen, on fait ensuite le quotient des points gagnés sur les points perdus ;

$$Q_p = \frac{\text{points gagnés}}{\text{points perdus}}$$

- si aucun joueur n'est départagé par ce moyen, on essaie de départager les joueurs d'après leur âge en tenant compte du règlement de l'épreuve considérée (en Critérium fédéral, on privilégie le plus jeune) ;

Mais, à n'importe laquelle des étapes décrites, (T_v , Q_m , Q_p), **DÈS QU'UN OU DES JOUEURS SONT DÉPARTAGÉS**, il faut l'incorporer (ou les incorporer) au classement, **IL NE FAUT PAS CONTINUER L'ORDRE DES ÉTAPES, IL FAUT REVENIR AU PREMIER POINT.**

Par exemple, dans le cas où 4 joueurs sont à égalité, et que l'un a un quotient différent au niveau du Qm, il ne faut pas continuer par le Qp pour les 3 autres, mais revenir au Tv pour ces 3 joueurs (en ne considérant que les parties qui les ont opposés).

Voyons à travers un exemple complexe, le cheminement que le juge-arbitre doit suivre.

	CONTRE		MARQUES				1	2	3	4	5	6	7	8
1 contre 8			03	05	07			1						0
2 contre 7			-05	-06	05	-08			0				1	
3 contre 6			08	05	-07	-08	-09			0			1	
4 contre 5			-08	09	09	08					1	0		
1 contre 7			08	09	12				1					0
6 contre 8			-08	08	-09	-07							0	1
2 contre 5			05	08	-06	08				1		0		
3 contre 4			07	07	-05	08					1	0		
1 contre 6			05	14	06					1				0
5 contre 7			-06	-05	-09							0		1
4 contre 8			05	-02	-09	-08						0		
2 contre 3			09	05	06						1	0		
1 contre 5			10	09	08					1			0	
4 contre 6			-08	-09	02	-08						0		1
3 contre 7			-05	-05	09	-05					0			1
2 contre 8			-10	-07	-08						0			
1 contre 4			09	-08	05	08				1		0		
3 contre 5			-08	-09	05	-07					0		1	
2 contre 6			-07	08	-07	-05					0			1
7 contre 8			08	08	-05	09								1
1 contre 3			09	08	07					1		0		
2 contre 4			-05	05	08	09					1		0	
5 contre 8			08	-05	-05	09	-06					0		
6 contre 7			09	08	09									1
1 contre 2			-06	-09	-10					0	1			
2 contre 8			-09	05	-08	-07						0		
4 contre 7			02	05	-05	-08	-09					0		1
5 contre 6			05	-02	-08	-09							0	1
Total victoires							6	4	1	1	1	5	5	5
Classement							1	5						

1°) Nous commençons par faire le total victoires :

J-A/ 240

DÉPARTAGE DES ÉGALITÉS								
Tableau	Groupe			Division			Poule	
PARTIES - MANCHES - POINTS								
Joueurs	1	2	3	4	5	6	7	8
Parties	gagnées		gagnées		gagnées		gagnées	
6 - 7						1	0	
6 - 8						0		1
7 - 8							1	0
Total						1	1	1
Classement						?	?	?

Celui-ci n'apporte aucun départage, chaque joueur ayant une victoire.

2) Passons à l'étape suivante : le quotient manches :

J-A/240

DÉPARTAGE DES ÉGALITÉS																
Tableau	Groupe				Division				Poule							
PARTIES - MANCHES - POINTS																
Joueurs	1		2		3		4		5		6		7		8	
Parties	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P
6 - 7											3	0	0	3		
6 - 8											1	3			3	1
7 - 8													3	1	1	3
Total											4	3	3	4	4	4
Quotient											1,3		0,75			1
Classement											2 ^e		4 ^e			3 ^e

Le quotient manches permet donc d'obtenir un départage complet des joueurs à égalité et de les incorporer au classement.

Il reste à départager les numéros 3, 4 et 5 pour les trois dernières places. Là aussi, il ne faut considérer que les parties qui les ont opposés et faire les opérations dans le même ordre que précédemment.

J-A/240

DÉPARTAGE DES ÉGALITÉS								
Tableau	Groupe			Division			Poule	
PARTIES - MANCHES - POINTS								
Joueurs	1	2	3	4	5	6	7	8
Parties	gagnées	gagnées	gagnées	gagnées	gagnées	gagnées	gagnées	gagnées
3 - 4			1	0				
3 - 5			0		1			
4 - 5				1	0			
Total			1	1	1			
Classement								

- aucun départage; il faut passer au quotient manches :

J-A/240

DÉPARTAGE DES ÉGALITÉS																	
Tableau	Groupe						Division						Poule				
PARTIES - MANCHES - POINTS																	
Joueurs	1		2		3		4		5		6		7		8		
Parties	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	
3 - 4					3	1	1	3									
3 - 5					1	3			3	1							
4 - 5							3	1	1	3							
Total					4	4	4	4	4	4							
Quotient					1		1		1								
Classement																	

- aucun départage, il faut passer au quotient points :

DÉPARTAGE DES ÉGALITÉS																
Tableau	Groupe				Division				Poule							
PARTIES - MANCHES - POINTS																
Joueurs	1		2		3		4		5		6		7		8	
Parties	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P	G	P
3 - 4					11	07	07	11								
					11	07	07	11								
					05	11	11	05								
					11	08	08	11								
3 - 5					08	11			11	08						
					09	11			11	09						
					11	05			05	11						
					07	11			11	07						
4 - 5							08	11	11	08						
							11	09	09	11						
							11	09	09	11						
							11	08	08	11						
Total					73	71	74	75	75	76						
Quotient					1,0282	0,9867	0,9867	0,9868								
Classement					6°	8°	7°									

On a donc été amené à aller jusqu'au quotient points pour départager ces trois joueurs.

Il est **impératif** de vérifier à chaque stade du départage, sachant que le total des parties, des manches, ou des points gagnés, doit être égal au total des parties, des manches, ou des points perdus.

Ci-dessus, on peut calculer :

$$\text{points gagnés : } 73 + 74 + 75 = 222$$

$$\text{points perdus : } 71 + 75 + 76 = 222$$

Mais, on peut aussi vérifier d'une façon plus rapide en faisant la différence, pour chaque joueur, des points gagnés et des points perdus, le total de ces différences devant être égal à 0.

Dans l'exemple précédent, on a :

$$\text{pour le 3 : } 73 - 71 = +2$$

$$\text{pour le 4 : } 74 - 75 = -1$$

$$\text{pour le 5 : } 75 - 76 = -1$$

$$\text{et } +2 - 1 - 1 = 0$$

Pour le juge-arbitre, une manière simple d'isoler les parties intéressantes quand il y a à faire un départage, consiste à utiliser des surligneurs de couleurs différentes.

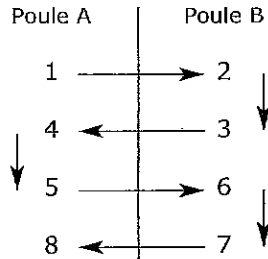
Aussi est-il prudent de s'en munir chaque fois que l'on doit juge-arbitrer une épreuve par poules !

RÉPARTITION DES JOUEURS EN PLUSIEURS POULES :

a) Poules de nombre pair de participants :

Les joueurs ayant été tous classés (de 1 à ...) par la commission sportive du niveau concerné, pour les répartir en poules, on utilise le principe du "serpent".

Voyons, par exemple, la répartition de 8 joueurs en 2 poules :



Cette répartition en deux poules ménage, donc, l'intérêt du spectacle : les deux meilleurs classés étant dans deux poules différentes, ils ne se rencontrent normalement (après les poules) qu'en finale.

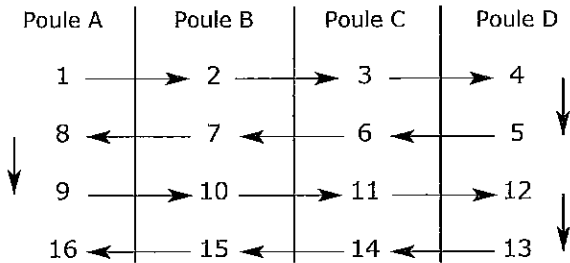
D'autre part, on s'aperçoit que :

$$1 + 4 + 5 + 8 = 18$$

$$2 + 3 + 6 + 7 = 18$$

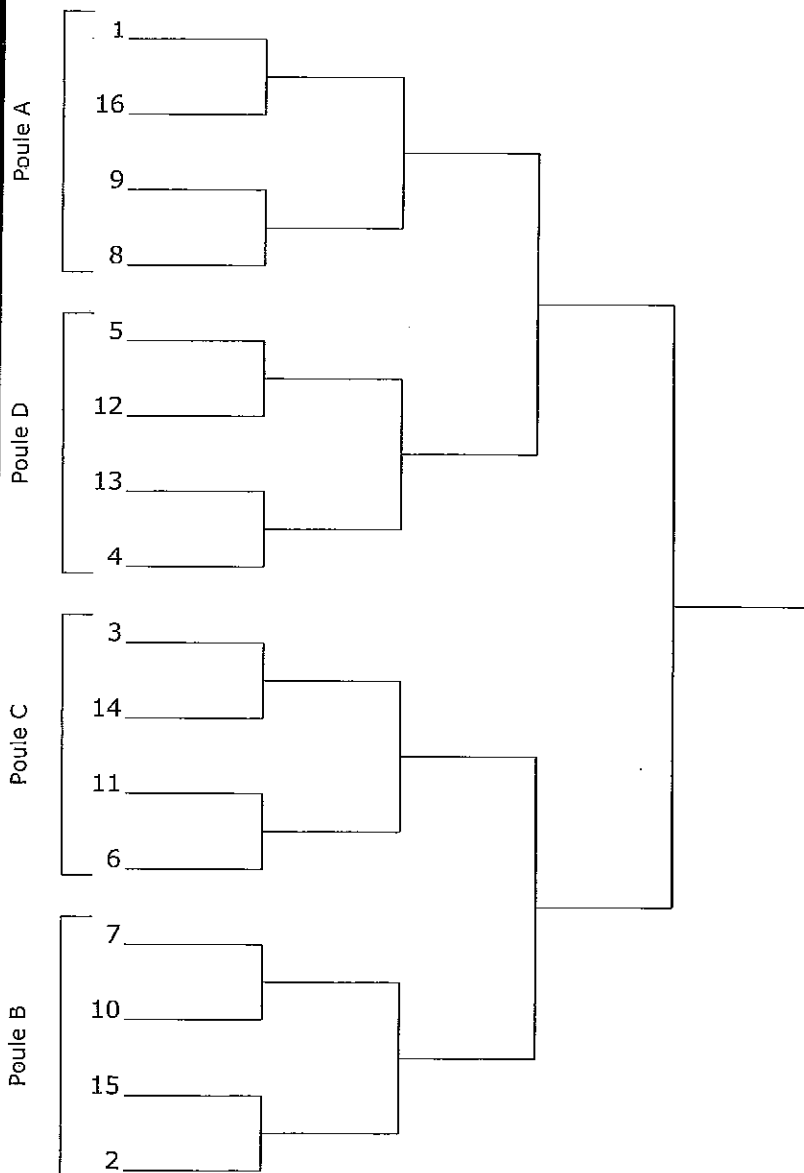
Les poules sont donc équilibrées.

Voyons maintenant comment répartir 16 joueurs en 4 poules (il faut bien évidemment appliquer le principe du "serpent")



Dans cette répartition en 4 poules, on peut vérifier qu'elles sont équilibrées :
 $1 + 8 + 9 + 16 = 2 + 7 + 10 + 15 = 3 + 6 + 11 + 14 = 4 + 5 + 12 + 13 = 34$

On peut aussi remarquer, en examinant chaque quart d'un tableau de 16, que les joueurs sont regroupés de la même façon (mais en rétablissant l'ordre croissant des numéros, obligatoire dans une poule) :



Pour le Critérium fédéral, le règlement de cette épreuve précise : "lorsque des participants d'une même association ou de même parenté sont qualifiés dans une même poule, ils doivent y être placés de façon à se rencontrer au premier tour s'ils sont 2 et le plus rapidement possible s'ils sont 3 ou plus dans la poule".

En vertu du principe de la protection du mieux classé, c'est le moins bien classé qui sera déplacé.

Par exemple, le "serpent" a donné la poule suivante :

1 : A1
2 : A2
3 : C
4 : D
5 : E
6 : F

Mais A1 et A2 sont de la même association et, si on conserve l'ordre ci-dessus, ne se rencontrent qu'au cinquième tour. On va donc modifier l'ordre de la poule ainsi :

1 : A1
2 : C
3 : D
4 : E
5 : F
6 : A2

afin de respecter le plus possible l'ordre de valeurs à l'intérieur de la poule et ne pas faire d'inversion simple entre 2 et 6.

Si les 2 joueurs en question ont deux numéros consécutifs, il faut faire la modification suivant cet exemple :

1 : A	doit devenir	1 : A
2 : B		2 : B
3 : C		3 : E 1
4 : D		4 : E 2
5 : E 1		5 : C
6 : E 2		6 : D

de façon à perturber le moins possible l'ordre de la poule.

Si trois joueurs de la même association se trouvent dans la même poule de 6, on peut au mieux les faire se rencontrer dans les trois premiers tours et pour cela, on leur attribuera les numéros : 1, 4, 6 ou 2, 3, 5.

Exemple :

1 : X 1	doit devenir	1 : X 1
2 : Y		2 : Y
3 : X 2		3 : W
4 : X 3		4 : X 2
5 : W		5 : H
6 : H		6 : X 3

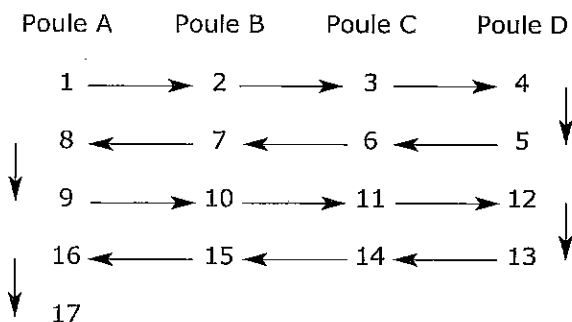
ATTENTION ! Cette règle ne s'applique que dans le cadre du Critérium fédéral.

b) - Poules de nombre impair de participants :

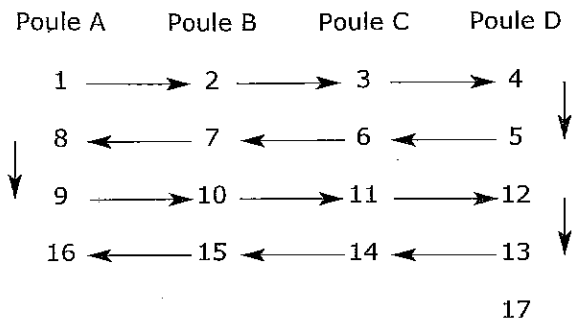
En cas de repêchage d'un joueur, le joueur en surnombre doit être placé dans la poule du numéro le plus élevé

Soit, par exemple, à répartir 17 joueurs en 4 poules.

Si on suit le "serpent", on obtient :



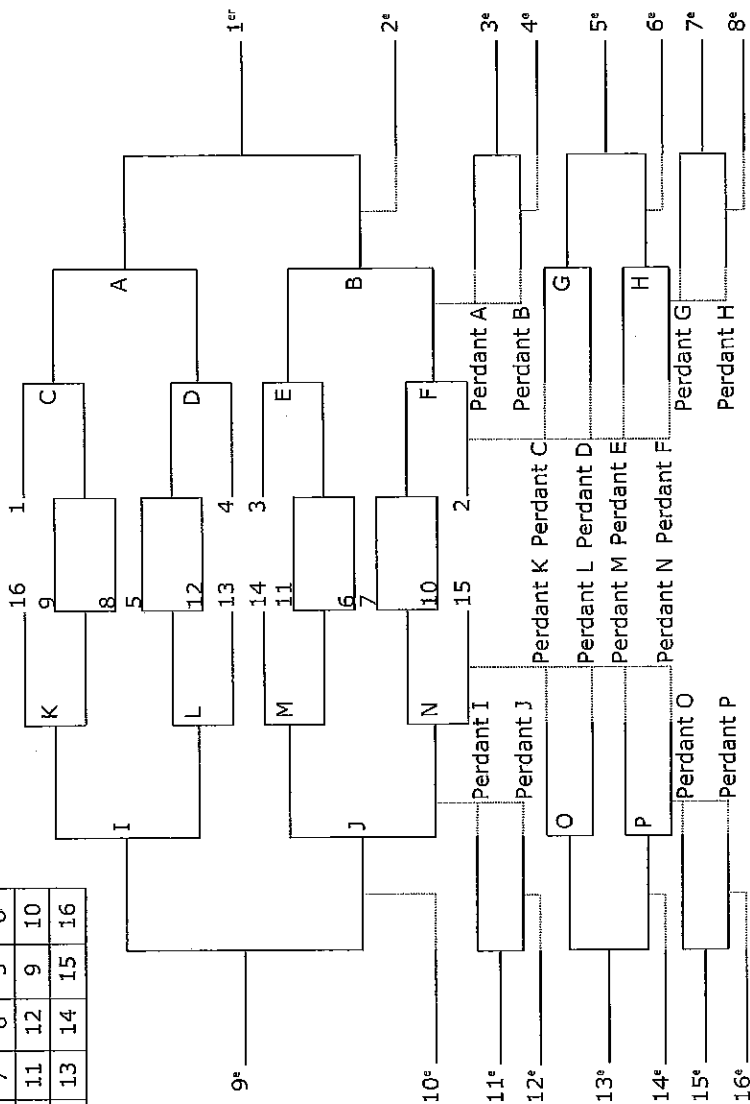
Mais pour "protéger" les plus petits numéros, on ne respecte pas le serpent à la dernière ligne, pour laisser incomplètes les poules protégées (A B et C) et on a donc :



LE TABLEAU DU CRITÉRIUM FÉDÉRAL

1/8^e F 1/4 F 1/2 F F

Class.	Poules			
	A	B	C	D
1 ^{er}	1	2	3	4
2 ^e	7	8	5	6
3 ^e	11	12	9	10
4 ^e	13	14	15	16



PLAN D'OCCUPATION DES TABLES (P.O.T.)

PRINCIPES :

En fonction de la salle et de l'épreuve qui lui ont été attribuées, le juge-arbitre doit élaborer un P.O.T. qui est le document de base pour toute l'équipe de juge-arbitrage.

Sur une feuille de P.O.T., chaque colonne est numérotée et représente une table, chaque rangée horizontale est une tranche horaire.

Pour l'élaboration de ce document, il devra :

- ▶ tenir compte des durées moyennes des parties : on compte 30 mn pour une partie au meilleur des 5 manches et 45 mn pour une partie au meilleur des 7 manches ;
- ▶ occuper, au maximum, les tables montées ;
- ▶ faire alterner, pour les joueurs, les temps de jeu et les temps de repos ; pour cela, il est recommandé de faire disputer les poules tour par tour, ce qui permet également de faire arbitrer une poule par une autre ou une catégorie par une autre ;
- ▶ employer des sigles connus de tous :

S.M. : Seniors Messieurs

J.G. : Juniors

C.G. : Cadets

M.G. : Minimes Garçons

B.G. : Benjamins

S.D. : Seniors Dames

J.F. : Jeunes Filles

C.F. : Cadettes

M.F. : Minimes Filles

B.F. : Benjamines

▶ indiquer clairement dans chaque case la partie qui doit se disputer à la table considérée en précisant : la catégorie (et) ou la division, le numéro de la poule ou le tour du tableau, les numéros des joueurs en présence. Par exemple, pour une partie opposant les numéros 1 et 4 de la poule 3 de la catégorie Seniors Messieurs, division Régionale 1, la case du P.O.T. se présentera ainsi :

SM P3 1 - 4

► pour le rendre plus lisible, il surlignera chaque catégorie ou division d'une couleur différente (couleur qui pourra être reprise pour les feuilles de poules et les fiches d'arbitrage).

EXEMPLE :

Pour un tour de Critérium fédéral de Départementale 1 concernant les seniors messieurs et dames, se déroulant sur 8 tables, (16 qualifiés dans chaque catégorie, départ en poules de 4, parties au meilleur des 5 manches puis tableau simple KO, parties au meilleur des 7 manches), on aura, par exemple, le P.O.T. suivant :

Heures	Tables									
	Montées	Utilisées	1	2	3	4	5	6	7	8
09h00	8	0	Pointage des joueurs							
09h30		8	S.D.							→
			P1		P2		P3		P4	
10h00			S.M.							→
			P1		P2		P3		P4	
10h30			S.D.							→
			P1		P2		P3		P4	
11h00			S.M.							→
			P1		P2		P3		P4	
11h30			S.D.							→
			P1		P2		P3		P4	
12h00			S.M.							→
			P1		P2		P3		P4	
13h00 (1)			S.M.				→	S.D.		→
			1/8 ^e T Ga							
13h45			S.M.				→	S.D.		→
			1/4 T Pe							
14h30			S.D.				→	S.M.		→
			1/4 T Ga							
15h15			S.D.				→	S.M.		→
			1/2 T Pe		class.		1/2 T Pe		class.	
16h00			S.M.				→	S.D.		→
			class.		1/2 T Ga		class.		class.	
16h45			S.M.				→	S.D.		→
			class.		T Pe		class.		class.	
17h30			S.M.		S.D.		S.M.		S.D.	
			class.				T Ga			
18h15	↓	0	3-4	7-8	5-6	Fin.	5-6	7-8	3-4	
Fin de compétition										

(1) : 1/2 heure de battement pour montage du tableau SM et repos réglementaire des joueurs de cette catégorie.

PLAN D'ARBITRAGE**EXEMPLE :****1 poule de 4 sur 1 table :**

parties	arbitre
1 - 4	3
2 - 3	4
1 - 3	2
2 - 4	1
1 - 2	3
3 - 4	2

autre possibilité :

Si on peut faire jouer la poule de 4 sur 2 tables, on fait arbitrer les parties d'une poule par les joueurs d'une autre poule qui jouera, à la tranche horaire suivante, sur cette table.

**Ce manuel est le résultat du travail d'un collectif,
en aucun cas, il ne se substitue aux Règlements fédéraux
en vigueur.**