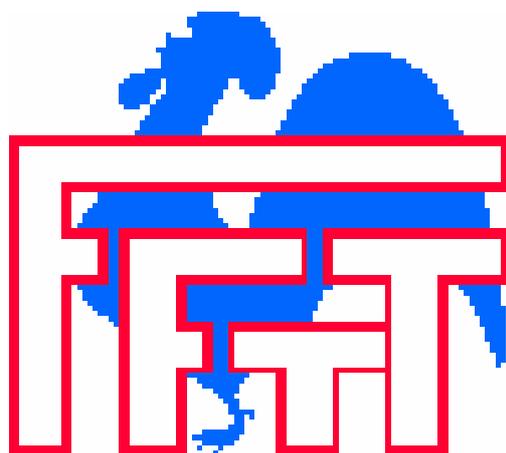


**Fédération Française de Tennis de Table**  
**Commission Fédérale de l'Arbitrage**  
**Institut Fédéral de l'Emploi et de la**  
**Formation**

# **MANUEL DE L'ARBITRAGE**



*Ce document annule  
et remplace la version 10 de Juillet 2004*

**Edition n° 11**  
**JUILLET 2005**

# DOCUMENT NON OFFICIEL



*Toutes les mises à jour sont faites annuellement  
par l'I.F.E.F. Branche Arbitrage  
et diffusées par ses soins.*

# SOMMAIRE

- <u>DEFINITIONS</u>	page 4
- <u>LES OFFICIELS DE LA PARTIE</u>	page 7
- <u>LES AUXILIAIRES DE LA PARTIE</u>	page 9
- <u>SALLE ET EQUIPEMENTS</u>	page 10
- <u>MATERIEL ET TENUE</u>	page 13
- <u>LA PERIODE D' ADAPTATION</u>	page 16
- <u>LE CHOIX INITIAL</u>	page 17
- <u>LE SERVICE</u>	page 18
- <u>LA BALLE EN JEU</u>	page 20
- <u>LA BALLE A REMETTRE</u>	page 21
- <u>LE POINT</u>	page 22
- <u>LE JEU ARRETE</u>	page 23
- <u>LE COMPORTEMENT DES JOUEURS</u>	page 25
- <u>LE CHRONOMETRAGE</u>	page 27
- <u>LA REGLE D' ACCELERATION</u>	page 28
- <u>LE DEROULEMENT DE LA PARTIE</u>	page 29
- <u>JUGE ARBITRE ET ARBITRE</u>	page 31
- <u>MATERIEL DE L' ARBITRE</u>	page 32

# DÉFINITIONS

## **ÉPREUVE :**

Formule par équipes ou individuelle prévue par un règlement.

## **RENCONTRE :**

Mise en présence de 2 équipes dans le cadre d'une épreuve. Elle est composée de plusieurs parties.

## **PARTIE :**

Mise en présence de 2 joueurs (ou 2 paires en double). Elle se dispute au meilleur des 5 manches ou au meilleur des 7 manches.

## **MANCHE :**

Elle est gagnée par le premier qui arrive à 11 points (à moins que les 2 adversaires n'aient chacun 10 points. Dans ce cas, le gagnant sera celui qui marquera le premier deux points de plus que son adversaire).

## **MEILLEUR DES 5 MANCHES :**

Le vainqueur sera celui qui aura gagné 3 manches (consécutives ou non) sur les 5 manches possibles de la partie.

## **MEILLEUR DES 7 MANCHES :**

Le vainqueur sera celui qui aura gagné 4 manches (consécutives ou non) sur les 7 manches possibles de la partie.

## **DERNIER MOMENT :**

Au service, instant où la balle commence à être effectivement en jeu.

## **ÉCHANGE :**

Période durant laquelle la balle est en jeu.

## **POINT :**

Echange dont le résultat est compté.

**BALLE A REMETTRE :**

Echange dont le résultat n'est pas compté.

**SERVEUR :**

Celui qui frappe la balle le premier dans un échange.

**RELANCEUR :**

Celui qui frappe la balle le second dans un échange.

**RENVOI :**

Balle frappée, passant au-dessus du filet (ou le contournant) et touchant le camp adverse.

**MAIN DE LA RAQUETTE :**

Main qui tient la raquette.

**MAIN LIBRE :**

Main qui ne tient pas la raquette.

**FRAPPE DE BALLE :**

Toucher la balle avec la raquette ou la main de la raquette. La raquette doit être tenue au moment de la frappe de balle.

**OBSTRUCTION :**

Balle touchée par le joueur (ou par toute chose qu'il porte ou tient) avant qu'elle n'ait fini de survoler son camp ou qu'elle n'ait franchi le prolongement imaginaire de la ligne de fond.

**SURFACE DE JEU :**

Dessus de la table.

**AIRE DE JEU :**

Surface disponible délimitée par les séparations.

**ESPACE DE JEU :**

Volume de jeu = (aire de jeu x hauteur).

# LES OFFICIELS DE LA PARTIE

Chaque partie doit être dirigée par :

- un arbitre : assis (debout pendant les doubles) face à la table dans le prolongement du filet
- et un arbitre-adjoint : assis face à l'arbitre, de l'autre côté de la table

## **I - L'ARBITRE :**

Il a pour missions :

- de vérifier la conformité des équipements, et signaler les manquements au JA,
- d'effectuer le tirage au sort,
- de surveiller l'ordre du service, réception, camp, et de corriger les erreurs,
- de décider l'attribution d'un point ou de balle à remettre,
- d'annoncer la marque,
- d'assurer la continuité du jeu,
- de prendre les mesures qui s'imposent en cas d'infraction ou de mauvais comportement.

Sa décision est définitive sur toute question de fait dépendant de sa juridiction.

## **II - L'ARBITRE-ADJOINT :**

- Il décide si la balle touche ou non l'arête du côté de la table le plus proche de lui
- Il assure le décompte des renvois lors de la règle d'accélération  
(ce rôle peut être assuré par un officiel distinct).

## **III - L'ARBITRE ET L'ARBITRE-ADJOINT**

Ils peuvent l'un et l'autre :

- décider :
  - si un service n'est pas réglementaire
  - si le filet est touché lors du service
  - s'il y a obstruction
  - que les conditions de jeu sont perturbées
- chronométrer les durées réglementaires

La décision par l'arbitre-adjoint sur ces dispositions ne peut pas être déjugée par l'arbitre.

# LES AUXILIAIRES DE LA PARTIE

## **Marqueurs de coins :**

Ils sont assis en dehors de l'aire de jeu.

Ils suivent les annonces du marqueur officiel. Leurs rôles se bornent à la répétition de l'affichage pour l'ensemble du public.

Ils n'ont **pas le droit d'intervenir, ni de donner leur avis** sur une décision des arbitres.

# SALLE ET EQUIPEMENTS

## I - LA SALLE

### **L'arrière-plan :**

- Couleur sombre, mate et uniforme (au-dessus de 3 m teinte claire non brillante).
- Pas de source lumineuse brillante.
- Pas de lumière du jour (ouvertures occultées).
- Niveau d'éclairage inférieur à celui des aires de jeu

## II - L' ESPACE DE JEU :

### **1 : Les dimensions :**

- 14 m x 7 m x 5 m : Championnats Internationaux.
- 12 m x 6 m x 4,5 m : Dimensions minimales obligatoires pour les épreuves nationales (*la suppression des entourages latéraux permet de ramener cette aire de jeu à 12 m x 5,5 m*).

### **2 : Le sol :**

- Non glissant.
- Non réfléchissant.

### **3: L'éclairage :**

- 500 lux en tout point au niveau de la table (800 lux pour la Pro A et Pro B).
- Minimum 70% de cette valeur en tout point au sol

### **4 : Les entourages :**

- Couleur foncée.
- Hauteur environ 75 cm.
- Aucun équipement (survêtement, serviette) ne doit être posé dessus.

### **5 : Les publicités :**

- Uniquement sur les matériels normalement présents (pas de supports supplémentaires)
- Pas de couleurs fluorescentes ou luminescentes.

*Entourages* : - Inscriptions ni blanches, ni oranges, ni de plus de deux couleurs

- et d'une hauteur totale de 40 cm sur les faces intérieures

**Sol :**

- ni blanches ni oranges, plus claires ou plus foncées que le sol, ou noires
- maxi 4 dans l'aire de jeu (mini 1 mètre et maxi 2 mètres des séparations)
- superficie totale de 2,5 m<sup>2</sup>

**Table arbitrage :** chaque face, surface maxi 750 cm<sup>2</sup>.

### **III - LA TABLE :**

#### **1 : La surface de jeu :**

- 274 cm x 152,5 cm.
- Hauteur 76 cm.

#### **2 : Les lignes :**

- Lignes de fond : 2 cm.
- Lignes latérales : 2 cm.
- Ligne centrale : 3 mm.

#### **3 : La publicité :**

- Uniquement sur les bords latéraux de la table.
- Publicités permanentes = marque : 1 seule fois sur bords longitudinaux (moitié)
- Des publicités temporaires sont autorisées, sans concurrence au fabricant de la table (1 par chaque moitié latérale et lignes de fond). Longueur maxi : 60 cm.

### **IV - LE FILET :**

#### **1 : Les dimensions :**

- Hauteur 15,25 cm.
- Longueur 183 cm.

Par filet et ses accessoires, il faut comprendre le filet proprement dit, sa suspension et les poteaux de suspension, y compris les attaches qui le fixent à la table.

#### **2 : Les vérifications :**

- L'arbitre doit vérifier avant chaque partie :
  - l'alignement du filet,
  - la bonne fixation des poteaux sur le plateau,
  - la tension du filet,
  - la hauteur du filet (*utiliser la pige*).

#### **3 : Publicité:**

- Une publicité obligatoirement **plus claire ou plus foncée** que la couleur de fond du filet peut figurer sur le filet.
- Cette publicité ne peut se trouver **à moins de 3 cm** de la bande constituant le bord supérieur et **ne doit pas gêner la visibilité** à travers les mailles.

**V – Agrément et autorisation :**

- L'équipement de jeu (table, filet, support) doit être agréé par la FFTT pour toutes les épreuves FFTT.

*- Les conditions d'agrément sont disponibles au siège de la FFTT.*

# MATERIEL ET TENUE

## **I - LA BALLE :**

Elle doit être sphérique, de couleur blanche ou orange et d'aspect mat.

La balle a un diamètre de **40 mm** et pèse **2,70 gr.**

Elle doit être homologuée par la F.F.T.T.

Si les joueurs ne sont pas d'accord sur le choix de la balle, l'arbitre doit imposer une des balles qui lui ont été remises par le Juge Arbitre avant le début de la partie.

## **II - LA RAQUETTE :**

Toutes les formes et les dimensions que l'on veut.

Palette en bois, d'un seul tenant, même épaisseur, plate et rigide.

### **1 : Les faces utilisées pour frapper la balle :**

- Recouvertes de caoutchouc (picots à l'intérieur ou à l'extérieur, avec ou sans mousse),
- Pas plus de 2 mm de caoutchouc à picots,
- Pas plus de 4 mm au total (colle comprise).

### **2 : La face ne pouvant servir pour frapper la balle :**

- Non recouverte mais teintée ou peinte en rouge ou noir.

### **3 : La garniture autour de la raquette :**

- Ni blanche, ni brillante.

### **4 : Les couleurs de revêtement :**

- obligatoirement, une face rouge vif et une face noire.

### **5 : L'aspect :**

- Il doit être uniforme, sombre et mat.
- Il doit comporter la marque de fabrique.
- Il doit comporter le logo de l' I.T.T.F., ceci n'étant toutefois pas suffisant pour prouver son homologation.

## **6 : Les conditions d'utilisation :**

- Le revêtement doit être d'un seul tenant et doit s'étendre jusqu'aux bords de la raquette sans les dépasser.
- Le joueur doit montrer sa raquette à l'arbitre et à son adversaire, au début de la partie et, **s'il doit en changer** au cours de la partie.
- **Une raquette ne peut pas être remplacée durant la partie** à moins qu'elle ne soit endommagée accidentellement. Dans ce cas, la raquette doit être **immédiatement remplacée** par une raquette présente **près de l'aire de jeu**.
- Si un joueur change de raquette, l'arbitre fait immédiatement rapport au juge-arbitre
- **Si l'arbitre a un doute** sur les caractéristiques d'un revêtement, **il doit en référer au juge arbitre** qui est seul habilité à prendre la décision d'utilisation ou non d'un revêtement.

## **7 : Les colles :**

- Le collage ou recollage ne pourra se faire qu'à l'aide d'une des colles non toxiques figurant sur la liste établie par l'I.T.T.F. et aux endroits prévus à cet effet.
- La colle est fournie par le joueur.
- Voir liste des colles autorisées.
- Les colles contenant des solvants organiques volatiles ne pourront plus être utilisées :
  - sur les lieux de la compétition à partir du 1<sup>er</sup> sept 2006,
  - à partir du 1<sup>er</sup> sept 2007 (plus du tout)

## **III - LA TENUE :**

### **1 : Tenue réglementaire :**

- Chemisette à manches courtes ou sans manche.
- Short ou jupe.
- Chaussures et chaussettes de sport.

### **Admissibilité d'une tenue : du ressort du Juge Arbitre :**

- Si un joueur n'est pas en tenue réglementaire, l'arbitre doit lui demander de changer de tenue. S'il refuse, le Juge Arbitre peut l'exclure de la compétition.
- Le port de tout autre vêtement (partie de survêtement...) est interdit pendant la partie sauf avec l'autorisation du Juge Arbitre.

### **2 : Couleurs :**

- *D'une façon générale, la couleur dominante de la tenue du joueur doit être nettement différente de celle de la balle utilisée.*
- Inscriptions, garnitures, bijoux : ni voyants, ni brillants, ni gênant la visibilité de l'adversaire

- Chemisettes de couleurs distinctes entre les adversaires : si pas d'accord pour qui change, tirage au sort
- Tous les joueurs d'une équipe doivent porter la même tenue (*short ou jupe, et maillot*) à l'exception possible des publicités.

### **3 : Publicité :**

- **Pas de publicité pour le tabac, l'alcool ou les drogues.**
- Pas de motifs ou inscriptions offensant ou discréditant le tennis de table
- Le dossard (maximum 600 cm<sup>2</sup>) a priorité sur les publicités
  
- 1 Marque de fabrique : 24 cm<sup>2</sup> sur chaque effet.
- Limitées :
  - . Devant, côtés ou épaules de la chemisette :
    - 6 publicités maximum séparées (pas plus de 4 devant)
    - surface maximum 600 cm<sup>2</sup>
  - . Dos de la chemisette :
    - surface maximum : 400 cm<sup>2</sup>
  - . Short ou Jupe
    - 2 publicités maximum
    - surface maximum : 80 cm<sup>2</sup>
  - . Dossard
    - surface maximum : 100 cm<sup>2</sup>

# LA PERIODE D'ADAPTATION

## DEFINITION :

**Période pendant laquelle les joueurs peuvent se familiariser aux conditions matérielles de jeu (*tables et balles*).**

Il ne faut pas confondre la période d'adaptation et l'échauffement.

Pendant la période d'adaptation, les joueurs jouent avec la balle de la partie.

Lorsque les joueurs sont appelés dans l'espace de jeu pour effectuer leur période d'adaptation, ils **doivent être en tenue réglementaire** car la partie commence, l'arbitre affiche 0-0 manche sur le marqueur, le chronométreur décompte le temps.

**Les joueurs ne peuvent pas recevoir de conseils dès que la période d'adaptation est commencée (que celle-ci dure deux minutes ou moins).**

La durée maximale de la période d'adaptation est de 2 minutes.

Le Juge Arbitre est **seul autorisé** à modifier la durée de la période d'adaptation.

**NOTA :** Le respect de la durée maximale de la période d'adaptation est très important pour la tenue de l'horaire général de la compétition par le Juge Arbitre.

# LE CHOIX INITIAL

## I - EXECUTION :

Avant le début de la période d'adaptation, l'arbitre procède à un tirage au sort avec un jeton bicolore qu'il jette en l'air et **recupère dans la main**. Le vainqueur de ce tirage au sort aura le **choix initial**.

## II - CHOIX INITIAL EN SIMPLE :

Le gagnant a le choix entre 2 possibilités :

- Le service (*servir ou relancer*),
- Le camp.

Il reste pour l'adversaire :

- Si le gagnant a choisi le service : il choisit le camp.
- Si le gagnant a choisi le camp : il choisit de servir ou de relancer.

## III - CHOIX INITIAL EN DOUBLE :

Après le choix initial qui se fait comme en simple,

- La paire qui sert désigne le premier SERVEUR, et en connaissance de cause la paire qui reçoit désigne alors le premier RELANCEUR.

**Important : l'arbitre doit noter les indications du choix initial sur la fiche de partie.**

# LE SERVICE

## I - DEFINITION :

C'est le geste qui permet, au début d'un échange, de mettre la balle en jeu.

Le joueur qui exécute le service s'appelle **SERVEUR**.

Le joueur qui reçoit le service s'appelle **RELANCEUR**.

## II - REALISATION :

La balle doit être :

- libre sur la paume de la main libre immobile et ouverte ;
- en arrière de la ligne de fond ;
- au dessus du niveau de la table.
- **Pendant toute la durée de l'exécution du service, elle ne peut être cachée du relanceur par aucune partie du corps ou de la tenue de jeu du serveur ou de son partenaire de double.**

La balle doit être projetée verticalement vers le haut, d'au moins 16 cm, sans lui communiquer d'effet.

Lorsque la balle redescend, elle doit être frappée avec la raquette de telle sorte qu'elle touche le camp du SERVEUR, qu'elle passe au-dessus du filet (ou qu'elle le contourne) et qu'elle touche le camp du RELANCEUR.

## III - BALLE A REMETTRE AU SERVICE :

- La balle touche le camp du SERVEUR, le filet ou son support et retombe bonne.
- La balle touche le camp du SERVEUR, le filet ou son support et le RELANCEUR (ou son partenaire) lui fait obstruction.
- Le service est effectué avant que le RELANCEUR ne soit prêt (il ne doit pas essayer de frapper la balle).
- Le service est interrompu par l'arbitre qui a un doute sur sa régularité (la 1<sup>ère</sup> fois au cours d'une partie).
- Le SERVEUR ou le RELANCEUR a été gêné par un incident hors de son contrôle (**voir chapitre "LA BALLE A REMETTRE" page 21**).
- Si une erreur a été commise dans l'ordre des services, l'arbitre doit interrompre le jeu, donner balle à remettre, et continuer la manche dans l'ordre des services. **Les points marqués avant la découverte de l'erreur restent acquis.**

#### **IV - REGLES D' EXECUTION :**

La balle doit être frappée derrière la ligne de fond du serveur (ou son prolongement imaginaire).

Le serveur change tous **les 2 points**.

Lorsque la marque atteint **10-10**, le serveur change **à chaque point**.

Le serveur doit servir de telle façon que l'arbitre ou son adjoint puissent juger de la régularité du service.

#### **V - POINTS PERDUS :**

Si le serveur n'effectue pas un service correct, l'arbitre doit pénaliser par la perte d'un point, **sans avertissement verbal préalable !**

Si l'arbitre a un doute sur la régularité du service, il peut, **une** fois dans la partie, interrompre le jeu et donner un avertissement verbal au serveur sans le pénaliser d'un point. Par la suite le doute n'est plus permis, dans ce **cas un point doit être attribué au relanceur**.

Si le serveur lance la balle avec l'intention manifeste de faire un service et qu'il la manque en voulant la frapper avec sa raquette, il perd le point.

#### **VI - LE SERVICE EN DOUBLE :**

- La ligne centrale délimite deux demi camps.

- La ligne centrale fait partie du demi-camp droit du SERVEUR et du demi-camp droit du RELANCEUR.

- La balle doit toucher le demi-camp droit du SERVEUR, passer le filet et toucher le demi-camp droit du RELANCEUR.

- Si la balle touche le demi camp droit du serveur, passe le filet et touche le demi-camp gauche du RELANCEUR, le point est perdu pour le SERVEUR.

#### **ATTENTION :**

Dans la manche décisive, lorsqu'une paire a marqué 5 points, l'arbitre fait changer les joueurs de côté et inverse l'ordre des relanceurs.

**NOTA :** Il est important pour l'arbitre de noter sur la fiche de partie le côté du service. En effet, durant toute la partie, le premier service de chaque manche s'effectuera du même côté.

# LA BALLE EN JEU

La balle est considérée en jeu à partir du dernier moment où elle repose immobile sur la paume de la main (juste avant d'être projetée), jusqu'à ce que :

- Elle touche chaque camp alternativement sans avoir été frappée dans l'intervalle (sauf au service).
- Elle touche deux fois consécutivement le même camp.
- Elle soit frappée avec une face interdite de la raquette.
- Elle touche un joueur (ou ce qu'il porte), excepté la raquette ou la main de la raquette.
- Elle touche un objet autre que le filet ou ses supports.
- Un joueur la frappe plus d'une fois consécutivement.
- L'échange soit déclaré à remettre par l'arbitre.
- L'échange ait fait l'objet d'un point.

# LA BALLE A REMETTRE

## La balle est à remettre dans les cas suivants :

- Si le jeu est interrompu par l'arbitre ou l'arbitre adjoint
- . pour corriger une erreur dans l'ordre de service ou de réception, ou une erreur de camp
- . pour mettre en application la règle d'accélération
- . pour donner un avertissement à un joueur ou le pénaliser (*carton*)
- . parce que les conditions de jeu ont été perturbées d'une façon qui, dans l'opinion de l'arbitre, est de nature à influencer sur le résultat de l'échange. Par exemples :
  - Balle qui se casse ou se fend
  - Un objet ou une personne pénètre dans l'aire de jeu
  - Une balle pénètre dans l'espace de jeu (*à moins que le point ne soit acquis*)
  - *Modification de l'intensité de l'éclairage,*
  - *Déplacement du filet (s'il n'a pas été touché par un joueur),*
  - *Rupture de la cordelette du filet,*
  - *Flash d'un photographe,*
  - *Mise en route d'une climatisation,*
  - *Brusque apparition chez un joueur d'un objet brillant de nature à gêner l'adversaire.*

**NOTA :** Voir également le chapitre " LE SERVICE " : balles à remettre.

# LE POINT

## **I - DEFINITION :**

**Un point est un échange dont le résultat est compté.**

## **II - POINTS GAGNES PAR UN JOUEUR :**

**Si la balle en jeu touche n'importe quoi d'autre que le filet ou ses accessoires.**

**Si son adversaire :**

- En tant que serveur, n'effectue pas un service régulier.
- En tant que relanceur, n'effectue pas un renvoi régulier.
- Frappe la balle avec une face de raquette non autorisée.
- Fait obstruction.
- Déplace la surface de jeu.
- S'appuie sur la surface de jeu avec sa main libre.
- Le gêne.
- Frappe la balle 2 fois consécutivement.
- Laisse la balle rebondir 2 fois dans un camp.
- Touche le filet ou son support pendant que la balle est en jeu.
- Est sanctionné par un carton jaune associé à un carton rouge (*1 point*).
- Est sanctionné par un nouveau carton jaune associé à un carton rouge (*2 points*).
- En double, frappe la balle en dehors de l'ordre de jeu.
- Durant la règle d'accélération (Voir le chapitre concerné)

# LE JEU ARRETE

L'arbitre doit assurer la continuité du jeu pendant toute la partie.

## I - LES ARRETS REGLEMENTAIRES :

- Tous les **6 points** (même *après 10-10 ou dans la règle d'accélération*), ainsi que lors du changement de côté dans la dernière manche possible, pour s'éponger, essayer ses lunettes, etc...

- **1 minute** entre chacune des manches d'une partie.

- Durant la partie, chaque joueur ou paire peut bénéficier d'un **temps mort** d'une **durée maximale d'1 minute**. (Le **temps mort** peut être demandé **soit par le joueur ou la paire, soit par le conseiller désigné avant le début de la partie.**)

### Remarques importantes :

- **En championnat par équipe :** la décision de la prise ou non du temps mort est donné prioritairement au **capitaine de l'équipe**.

- **En compétition individuelle :** cette priorité est donné au joueur.

**Dans tous les cas il ne faut prendre en compte que la décision de celui qui a la priorité de choix.**

- **Si les 2 joueurs le demandent en même temps, il est compté pour les 2.**

- Le temps mort ne peut être demandé **que lorsque la balle n'est pas en jeu**.

- Pour le **temps mort**, l'arbitre doit brandir un **carton blanc** et un **témoin doit être posé au milieu de la table du côté du demandeur**.

## II - CONSEILS AUX JOUEURS :

- **Autorisés avant le début de la partie et pendant** les arrêts réglementaires.

- **Interdits** à tout autre moment.

### *Pour les compétitions individuelles*

Le conseiller est désigné avant le début de la partie (une paire composée de joueurs d'associations différentes peut avoir deux conseillers, considérés comme un seul).

L'arbitre doit donner un **carton jaune** au conseiller qui intervient en dehors des arrêts réglementaires.

Si le conseiller persiste, l'arbitre doit lui donner un **carton rouge** et le prier de quitter les abords de l'espace de jeu. Il informe le Juge Arbitre de sa décision.

### *En Championnat par équipes*

C'est l'ensemble du « banc » qui prend le carton jaune, ensuite seul le fautif, qu'il ait commis ou pas la première infraction, est prié de quitter les abords de l'aire de jeu pour le restant de la rencontre.

### **III - SUSPENSION DE JEU :**

- **10 minutes** maximum en cas de blessure (*accordées par le Juge Arbitre* ).
- Saignement : toute trace de sang devra être effacée avant la reprise du jeu.
- **Balle cassée** (*brève période d'adaptation avec la nouvelle balle* ).

**NOTA :** Pendant une suspension de jeu, seul le Juge Arbitre peut autoriser les joueurs à quitter l'espace de jeu.

**Pendant les arrêts entre les manches et les temps morts, les joueurs doivent se trouver dans l'aire de jeu ou à moins de 3 mètres, en restant sous la surveillance de l'arbitre.**

# LE COMPORTEMENT DES JOUEURS

Les joueurs doivent avoir un comportement correct vis à vis des adversaires, des officiels et du public.

## I- SONT SANCTIONNABLES :

- Les dégâts volontaires à l'équipement (*briser la balle, frapper la table, etc...* ).
- Les cris excessifs ou les propos inconvenants.
- L'envoi volontaire de la balle en dehors des limites de l'espace de jeu.
- Le non-respect persistant de la réglementation concernant les conseils aux joueurs.
- Le manque de respect envers les officiels
- .....

## II- SANCTIONS :

### 1<sup>re</sup> INFRACTION :

- Avertissement de l'arbitre : **CARTON JAUNE.**

L'arbitre doit signaler au fautif qu'il aura 1 point de pénalité en cas de récidive.

### 2<sup>ème</sup> INFRACTION :

- Interruption de jeu : **CARTON JAUNE + CARTON ROUGE**

L'arbitre donne **1 point de pénalité** au fautif et avisera le Juge Arbitre de sa décision le plus tôt possible sans interrompre le jeu.

### 3<sup>ème</sup> INFRACTION :

- Interruption de jeu : **CARTON JAUNE + CARTON ROUGE**

L'arbitre donne **2 points de pénalité** au fautif et avisera le Juge Arbitre de sa décision le plus tôt possible sans interrompre le jeu.

### **III- INTERVENTION DU JUGE ARBITRE :**

#### **4<sup>ème</sup> INFRACTION :**

- Interruption de la partie : **CARTON ROUGE**

Le Juge Arbitre donne **partie perdue** par pénalité.

On ajoute au score de l'adversaire le nombre de points et de manches manquants pour le gain de la partie.

Le Juge Arbitre **peut exclure de la compétition** le joueur fautif.

**LE JUGE ARBITRE DOIT FAIRE UN RAPPORT A LA COMMISSION SPORTIVE DE L'ECHELON CONSIDERE.**

***EN OUTRE, LE JUGE ARBITRE EST EN DROIT, SELON LA GRAVITE DE LA FAUTE, DE FAIRE CONVOQUER LE JOUEUR DEVANT LA COMMISSION DE DISCIPLINE DE L'ECHELON CONSIDERE.***

### **IV- SUIVI DES SANCTIONS**

L'arbitre inscrit sur la fiche de partie la sanction et le motif, dès l'attribution d'un carton. A la fin de la partie, il en avisera le Juge Arbitre.

- En compétition individuelle, le joueur signe la fiche de partie, attestant sa connaissance des faits.

- En Championnat par équipes, la sanction est portée au dos de la feuille de rencontre ; le capitaine de l'équipe signe pour attester sa connaissance des faits.

#### **A NOTER :**

**Une attention particulière doit avoir lieu pour le Championnat par équipes afin de comptabiliser les cartons reçus par un joueur car ceux-ci sont cumulables tout au long de la rencontre.**

#### **Cas particulier des doubles en championnat par équipe :**

**Au cours d'une compétition par équipes, la sanction à appliquer à une paire, quel que soit le joueur fautif, est immédiatement supérieure à celle du joueur qui était le plus pénalisé.**

**Chaque joueur continue la rencontre avec le cumul de ses pénalités antérieures au double, augmenté des fautes qu'il a personnellement commises pendant le double.**

# LE CHRONOMETRAGE

## I - RÔLE :

- Contrôler la durée de la période d'adaptation.
- Contrôler la durée des manches (*comprend celle pendant laquelle la balle est en jeu et celles nécessaires aux remises en jeu à la fin des échanges*).
- Contrôler la durée des repos autorisés entre les manches.
- Contrôler la durée des arrêts réglementaires.

## II - APPLICATION :

L'arbitre (*ou l'arbitre adjoint*) fait démarrer le chronomètre dès que la balle est en jeu pour la première fois au début d'une manche et l'arrête pour les interruptions de jeu suivantes :

- Un joueur perd volontairement du temps pour ramasser la balle.
- La balle sort des limites de l'espace de jeu (*depuis le moment ou elle cesse d'être en jeu dans l'espace voisin jusqu'à son retour dans les limites de l'aire de jeu*).
- Changement de camp dans la dernière manche.
- Les arrêts pour s'éponger, réajuster ses vêtements ou ses chaussures, essuyer ses lunettes, etc...
- Le temps mort demandé par un joueur, une paire ou un entraîneur. (*Dans ce cas, il ne faut oublier de chronométrer le temps mort*)
- Le remplacement d'un équipement abîmé.
- La balle est cassée.
- Une panne d'éclairage.
- La chute ou la blessure d'un joueur.
- Indisposition soudaine d'un joueur.
- Une balle ou une personne pénètre dans l'aire de jeu.
- Avertissement (*Carton jaune*) ou sanction (*Cartons jaune + rouge*) à un joueur.

**NOTA :** L'arbitre doit pouvoir indiquer aux joueurs qui le demandent le temps écoulé durant la manche.

# LA REGLE D' ACCELERATION

## I - OBJECTIF :

Limiter la durée d'une partie par l'utilisation d'une procédure particulière.

## II - MISE EN APPLICATION :

- Si la manche n'est pas terminée après 10 minutes de jeu effectif, à moins que les joueurs n'aient marqué chacun **9 points**.

- A la demande des 2 joueurs, à n'importe quel moment de la partie à moins qu'ils n'aient marqué chacun au moins **9 points**.

- Si elle est appliquée, les manches suivantes de la partie devront se dérouler avec la même procédure.

- Si les joueurs demandent à commencer la manche en appliquant la règle d'accélération, l'arbitre doit accepter leur demande.

## III - PROCEDURE :

### **1 : Service :**

Changement de serveur après chaque point marqué.

### **2 : Comptage des renvois :**

Le compteur de renvois annonce à voix haute (*mais sans crier*) les renvois du RELANCEUR de 1 à 13 aussitôt que la balle est frappée par celui-ci.

### **3 : Annonce de 13 :**

- L'arbitre :

- Juge la validité du renvoi ;

- Dit " **HALTE** " pour arrêter l'échange ;

- Si le 13<sup>ème</sup> renvoi est bon, il donne le point au RELANCEUR ;

- Si le 13<sup>ème</sup> renvoi n'est pas bon, il donne le point au SERVEUR ;

# LE DEROULEMENT DE LA PARTIE

Dès son entrée dans l'espace de jeu, l'arbitre en vérifie la conformité.

On ne doit trouver dans l'espace de jeu que :

- la table et son filet ;
- la table d'arbitrage et le marqueur ;
- deux panières à la disposition des joueurs.
- 1 ou 2 chaises.

**Tout autre objet doit être exclu !**

**L'arbitre doit vérifier ou faire vérifier avant chaque partie :**

- le filet (hauteur, alignement, tension) ;
- la bonne mise en place des séparations ;
- le marqueur qui doit être à " blanc " (aussi bien les points que les manches).

**Il doit être en possession du matériel suivant:**

- Fiche de partie, stylo.
- Balles de la partie.
- Jeton de tirage au sort.
- Pige de filet.
- Chronomètre.
- Cartons jaune, rouge et blanc.
- Chiffon

**Dès l'arrivée des joueurs dans l'espace de jeu, il doit :**

- Afficher à 0-0 manches.
- Vérifier le n° de dossard et l'identité des joueurs.
- Vérifier que les joueurs sont en tenue réglementaire.
- Vérifier que les raquettes des joueurs sont réglementaires.
- Effectuer le tirage au sort.
- Démarrer le chronomètre pour les 2 minutes de la période d'adaptation (*ou l'arbitre adjoint*).
- Noter sur sa feuille d'arbitrage de partie le côté du 1er service.

### **Dès la fin de la période d'adaptation, il doit :**

- Mettre le marqueur à 0-0 point en annonçant : " **1ère manche** (suivi du nom du SERVEUR) **0-0** " et en pointant la main vers le serveur.

- Démarrer le chronomètre.

### **Dès qu'un point est marqué :**

- Il affiche le nouveau score sur le marqueur et l'annonce à haute voix en indiquant, en premier, le nombre de points du SERVEUR suivi du nombre de points du RELANCEUR.

- Au changement de service, l'arbitre annonce le nombre de points du nouveau serveur suivi du nombre de points du nouveau relanceur, et pointe la main vers le nouveau serveur.

**En cas d'égalité** : on annonce 8-8 et non 8-égalité ou 8-partout.

**A la fin de la manche**, l'arbitre annonce le nom du gagnant et le score.

Pour indiquer ses décisions, l'arbitre peut, en plus de l'annonce du score, utiliser les **signaux gestuels**.

### **En cas d'erreur d'arbitrage :**

Si dans la partie l'arbitre annonce une balle bonne mais que **les deux joueurs sont d'accord** pour signaler que cette balle était mauvaise, l'arbitre **peut** revenir sur sa décision.

Aucune rectification ne pourra être effectuée dès que l'échange suivant aura commencé, même si l'arbitre a été remplacé.

# JUGE ARBITRE ET ARBITRE

Pour toute épreuve un Juge Arbitre est désigné. C'est lui qui désigne les arbitres et les auxiliaires de la partie.

Dans les épreuves importantes, il délègue ses pouvoirs au Responsable des Arbitres.

Le Juge Arbitre peut procéder au remplacement d'un officiel responsable d'une partie. Cette décision n'impliquera nullement que l'officiel aura manqué aux devoirs de sa fonction. Le Juge Arbitre doit avoir des raisons sérieuses de procéder à ce remplacement, et il n'est nullement tenu de donner des explications quant à sa décision.

La décision sur une question de fait prise par un officiel est sans appel. Il est habilité à prendre toutes décisions et toutes sanctions qu'il juge nécessaire pour le bon déroulement de la partie qu'il dirige.

Les joueurs sont sous la juridiction de l'arbitre depuis l'entrée dans l'aire de jeu jusqu'à leur sortie

Il fera appel au Juge Arbitre chaque fois que le règlement ne lui donnera pas de réponse précise et sûre à un problème particulier.

# MATERIEL DE L' ARBITRE

- Une pige de filet.
- Un jeton bicolore.
- Une ou deux balles de réserve.
- Un chronomètre.
- Un crayon.
- des cartons (**deux blancs**, deux jaunes et un rouge).
- Une paire de ciseaux (facultatif)
- Un chiffon.
- Une licence de la saison en cours.
- Sa carte d'arbitre