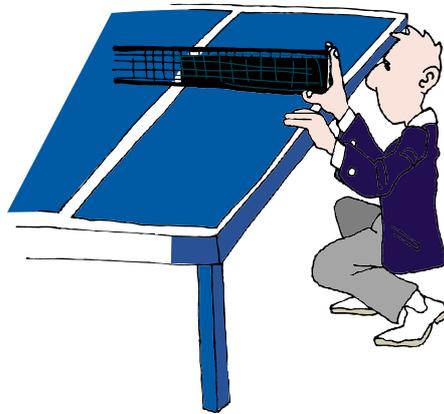


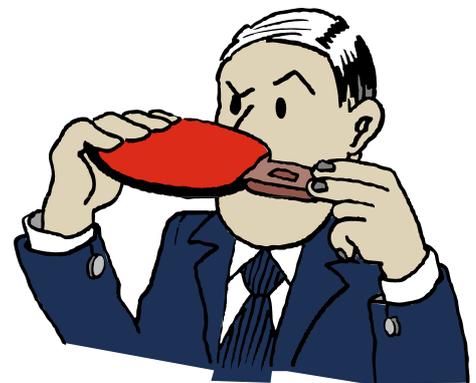
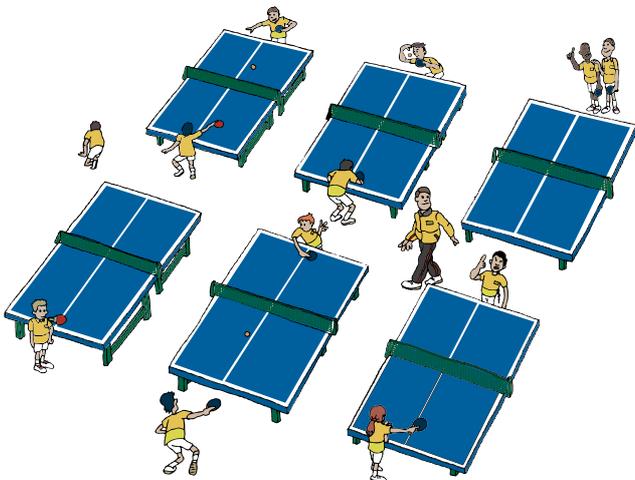


EDITION 2005/2006

COMMISSION FÉDÉRALE D'ARBITRAGE
INSTITUT FÉDÉRAL DE FORMATION



MANUEL de l'ARBITRE de CLUB



Fédération Française de Tennis de Table

3 rue Dieudonné Costes, BP 40348 – 75625 Paris Cedex 13

Tél. : 01.53.94.50.19 Fax : 01-49.12.90.20

Edition 2005 - Page 1

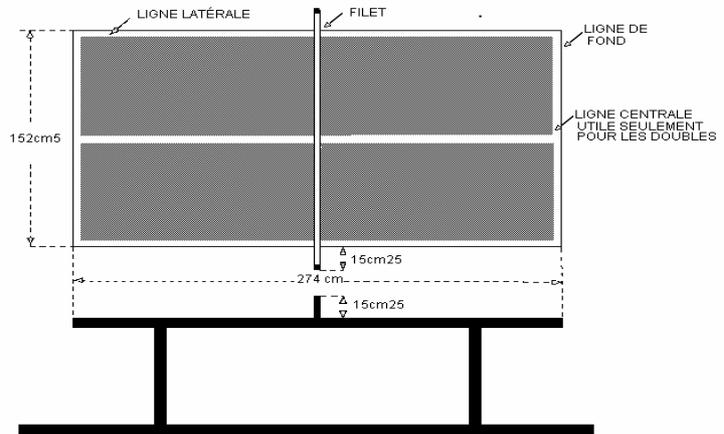
Vérifications des conditions de jeu



LA TABLE :

L' homologation :

La liste du matériel homologué est diffusée dans France Tennis de Table Magazine.



PLAN PROFIL
d'une table réglementaire de tennis de table avec son filet

- LE FILET :

1 : Les vérifications :

Avant chaque partie l' arbitre doit vérifier :

- l'alignement du filet,
- la bonne fixation des poteaux sur le plateau,
- la hauteur du filet (*utiliser la pige*),
- la tension du filet.

- LA TENUE :

1 : Tenue réglementaire :

- Chemisette à manches courtes, **ou sans manches**
- Short ou jupe,
- Chaussures de sport.

2 : Couleurs :

- Toutes les couleurs mais différentes de celle de la balle.

3 : Publicité :

- Pas de publicité pour le tabac, l'alcool ou les drogues.

Tous les joueurs d'une équipe doivent porter la même tenue (*short et maillot*).



Si un joueur n'est pas en tenue réglementaire, l'arbitre doit lui demander de changer de tenue.

- LA BALLE :

Elle doit être de couleur **blanche ou orange** et d'aspect mat. Son diamètre est de **40 mm** et son poids est de **2,7 gr**.

Elle doit être homologuée.

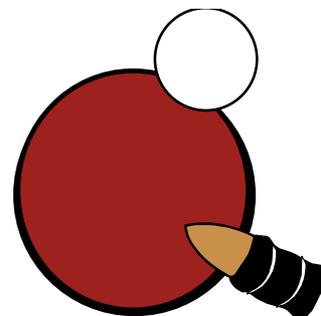
Si les joueurs ne sont pas d'accord sur le choix de la balle, l'arbitre doit imposer une des balles qui lui ont été remises par le Juge-arbitre avant le début de la partie.

- LA RAQUETTE :

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

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

Interdiction de changer de raquette durant la partie sauf en cas de bris accidentel.



1 : Les faces :

- Les deux faces doivent être de couleur différente. La seule combinaison de couleur autorisée est le **rouge et le noir**.
- Recouvertes de caoutchouc pour frapper la balle.
- Non recouverte (*frappe interdite*).

2 : L' aspect du revêtement :

- il doit être uniforme.
- il doit comporter le logo de l' ITTF, et figurer sur la liste des revêtements autorisés.

- LE MARQUEUR :

Avant chaque partie, l'arbitre doit vérifier :

que le marqueur est à " blanc " (aussi bien les points que les manches).

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

- Mettre le marqueur à 0 - 0 manches.
- Vérifier le n° de dossard ou 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.
- 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 : " 1^{ère} manche (suivi du nom du SERVEUR) 0-0 ".

Lorsqu'il annonce la marque :

- il tourne le point au marqueur et annonce le score à haute voix **dès qu'un point est marqué**. Il indique 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 en faisant suivre son annonce du nom du nouveau SERVEUR.

A la fin d'une manche la marque finale de cette manche doit rester affichée au profit des spectateurs, avant d'être remise " à blanc " au retour des joueurs à la table pour le début de la manche suivante. **C'est à ce moment-là seulement qu'il affichera le gain de la manche.**

- L'espace de jeu :

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 avec un siège et le marqueur ;
- une chaise pour l'arbitre ;
- deux paniers à la disposition des joueurs.

Tout autre objet doit être exclu !

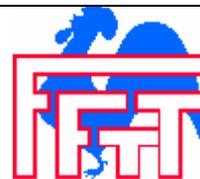
L'arbitre et son adjoint doivent veiller constamment à maintenir l'aire de jeu dans l'état le plus propre possible.

- Les entourages :

- Couleur foncée,
- hauteur environ 75 cm,
- aucun équipement (survêtement, serviette) ne doit être posé dessus,
- publicité autorisée.



Tirage au sort



I - EXÉCUTION :

Avant le début de la partie, l'arbitre procède à un tirage au sort avec un jeton bicolore qu'il jette en l'air et **récupère dans le 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 2 possibilités pour l'adversaire :

- le gagnant a choisi le service : il choisit le camp.
- le gagnant a choisi le camp : il sert ou il relance.

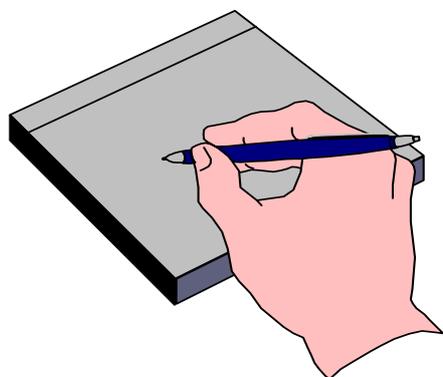


III - CHOIX INITIAL EN DOUBLE :

Après le choix initial comme en simple,

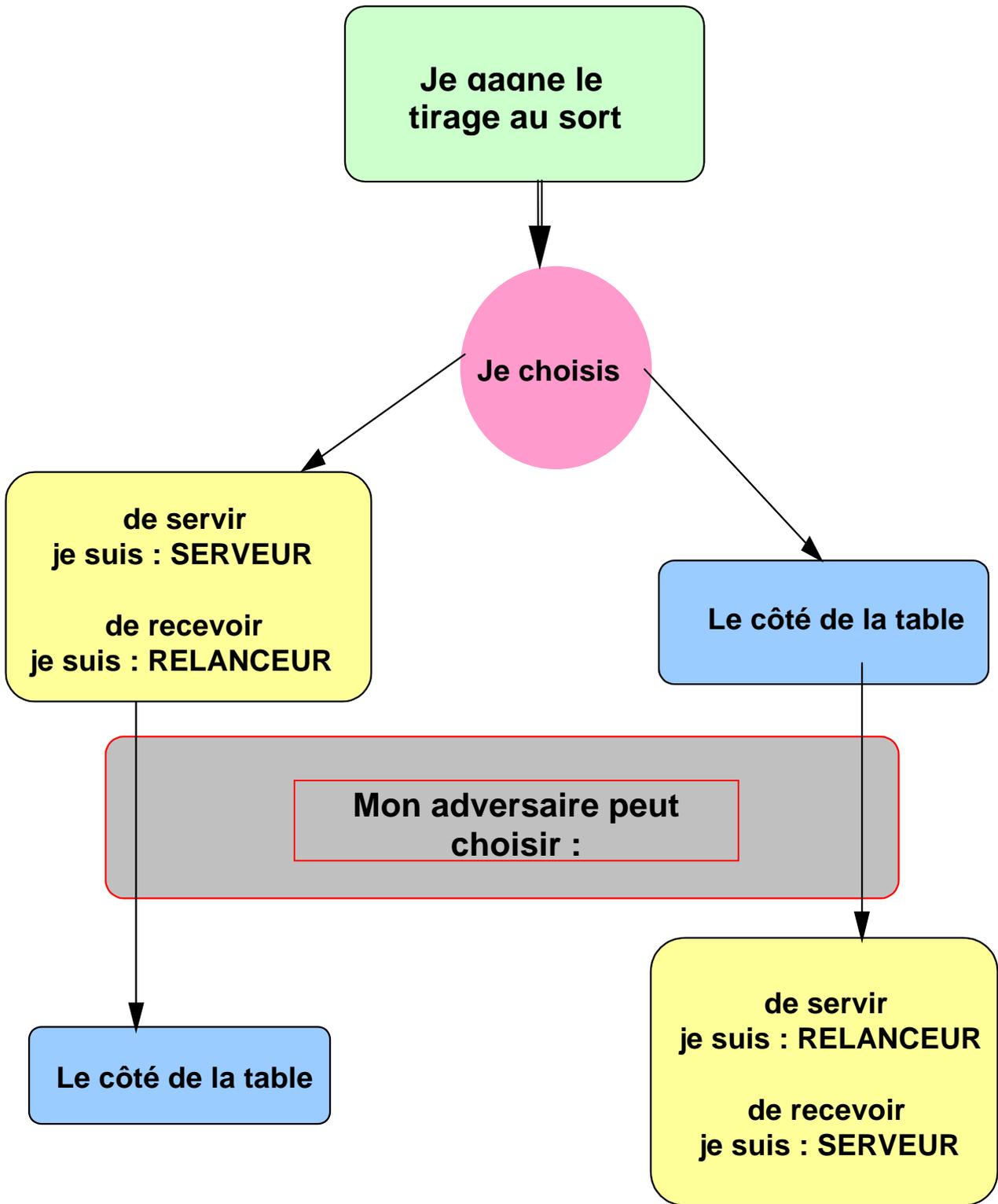
- la paire qui sert désigne le premier SERVEUR, et en connaissance de cause la paire qui reçoit désigne alors le premier RELANCEUR.

NOTA : Il est très important pour l'arbitre de noter les indications du choix initial.



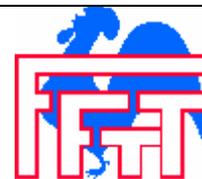
Avant le début de chaque manche :

- la paire qui va servir au début de chaque manche a toujours la possibilité de choisir celui qui servira en premier dans la manche.



Dans tous les cas il reste toujours un choix possible à l'adversaire !

Le Service



I - DÉFINITION :

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 - RÉALISATION :

La balle doit être :

- sur la paume de la main libre (main à plat, doigts joints [sauf le pouce]);
- en arrière de la ligne de fond ;
- au-dessus du niveau de la table.

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

La balle doit rester à tout moment visible du relanceur.

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.

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

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 puisse juger de la régularité du service. C'est-à-dire que la balle durant toute l'exécution du service reste visible de l'arbitre.

III - BALLE À REMETTRE :

- 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.
- Le SERVEUR a été gêné par un incident hors de son contrôle.
- 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 - POINTS PERDUS :

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

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.



V - LE SERVICE EN DOUBLE :

- la ligne centrale délimite deux demi camps gauche et droit,
- la balle doit toucher le demi camp droit du SERVEUR, passer le filet et toucher le demi camp droit du RELANCEUR,
- la ligne centrale fait partie du demi camp du SERVEUR et du demi camp du RELANCEUR.

ATTENTION : Dans la manche décisive, lorsqu'une paire aura atteint les **5 points**, elle changera de camp et l'ordre des relanceurs devra alors **être inversé.**

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

👉 Le Service au Tennis de Table 👈

- Je **Sers** : je suis “ **SERVEUR** ” , ou je **Reçois** : je suis “ **RELANCEUR** ”.
- Au cours de la manche, le total des points marqués détermine si je suis **SERVEUR** ou **RELANCEUR**.

En Simple

Je sers de	Je relance de
0 à 1	2 à 3
4 à 5	6 à 7
8 à 9	10 à 11
12 à 13	14 à 15
16 à 17	18 à 19
S'il y a lieu	
20	21
22	23
24	25
etc...	

Dans la manche suivante nous inversons le **SERVEUR** devient **RELANCEUR**

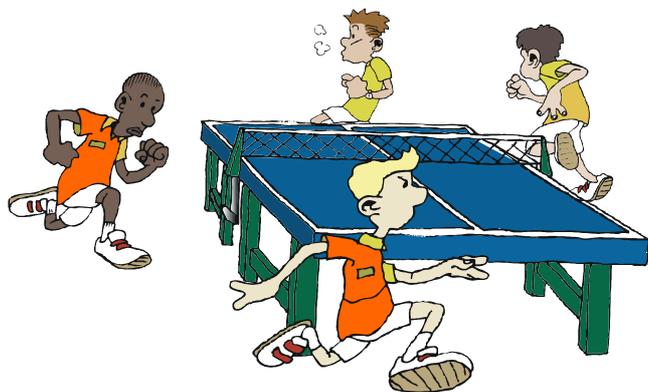
En simple comme en double une manche est gagnée par le (les) joueur (s) qui arrive le premier à 11 points, mais avec 2 points d'écart.

En Double

Donnons un exemple :

Je me nomme André et je joue avec Bernard. Nous jouons contre Xavier et Yves ; nous avons gagné le choix initial et je suis le premier Serveur, Xavier décide d'être le premier Relanceur.

De 0 à 1 André sert sur Xavier
 De 2 à 3 Xavier sert sur Bernard
 De 4 à 5 Bernard sert sur Yves
 De 6 à 7 Yves sert sur André
 De 8 à 9 André sert sur Xavier
 De 10 à 11 Xavier sert sur Bernard
 De 12 à 13 Bernard sert sur Yves
 De 14 à 15 Yves sert sur André
 De 16 à 17 André sert sur Xavier
 De 18 à 19 Xavier sert sur Bernard
 S'il y a lieu
 20, 24, 28 Bernard sert sur Yves
 21, 25, 29 Yves sert sur André
 22, 26, 30 André sert sur Xavier
 23, 27, 31 Xavier sert sur Bernard
 etc....



Pour les manches suivantes, la paire qui sert désigne son premier serveur, l'autre paire est obligée de donner le relanceur différent par rapport à la manche précédente.

Déroulement de la partie



LA PÉRIODE D'ADAPTATION :

Définition :

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

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.

La durée maximale de la période d'adaptation est de 2 minutes. **Durant et à la fin de cette période les joueurs ne peuvent plus recevoir de conseils.**

Rappels :

- le serveur change tous les **2 points**. Lorsque la marque atteint 10-10, le serveur change à chaque point ;
- le temps maximal de repos entre deux manches est de **1 minute**.



LE POINT :

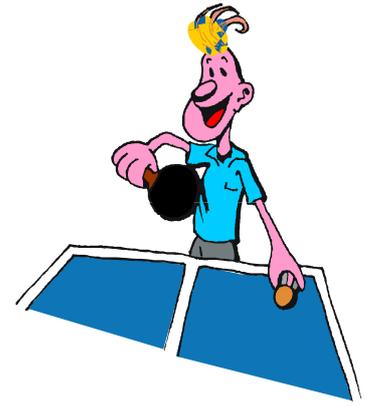
I - Définition :

Un point est un échange dont le résultat est compté.



I - Points perdus :

- Frappe de la balle avec une face de raquette non autorisée.
- **Obstruction.**
- Déplacement de la surface de jeu.
- Appui sur la surface de jeu avec la main libre.
- Gêne envers l'adversaire.
- Frappe de la balle 2 fois consécutives.
- La balle fait 2 rebonds dans un camp.
- Contact du joueur avec le filet ou son support pendant que la balle est en jeu.
- En double, frappe de balle en dehors de l'ordre de jeu.
- Par pénalité, en étant sanctionné par un 2^{ème} avertissement (cartons jaune + rouge et 1 point de pénalité).
- Par pénalité, en étant sanctionné par un 3^{ème} avertissement (cartons jaune + rouge et perte de 2 points).
- Le serveur n'effectue pas un service régulier.
- Un joueur n'effectue pas un renvoi régulier.



LA BALLE À REMETTRE :

La balle est à remettre dans les cas suivants :

- Avertissement à un joueur qui n'a pas signalé un changement de raquette.
- Balle qui se casse ou se fend.
- Interruption de jeu pour correction d'une erreur dans l'ordre de jeu ou de camp.
- 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*).
- Avertissement à un joueur pendant l'échange (*carton*).
- Si le jeu est interrompu par l'arbitre ou l'arbitre adjoint.
- Conditions de jeu perturbées pouvant influencer sur le résultat de l'échange :

Quelques exemples :

- *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 (ou arrêt) d'une climatisation,*
- *Brusque apparition chez un joueur d'un objet brillant de nature à gêner l'adversaire.*



Incidents divers



LE JEU CONTINU :

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

I - LES ARRETS AUTORISÉS :

Au changement de serveur **tous les 6 points** pour s'éponger, essuyer ses lunettes, etc... **même après 10-10.**

II - LES ARRÊTS RÉGLEMENTAIRES :

- **1 minute** entre chacune des manches d'une partie.
- **Durant une partie, chaque joueur ou chaque paire peut bénéficier d'un temps mort d'une durée maximale d'une minute.**
 - Pendant les temps d'arrêt entre les manches et les temps morts, les joueurs ne peuvent s'éloigner de plus de trois mètres de l'aire de jeu.
 - Aucun joueur ne peut s'entraîner sur cette table ou avec la balle de la partie pendant un arrêt réglementaire.

III - CONSEILS AUX JOUEURS :

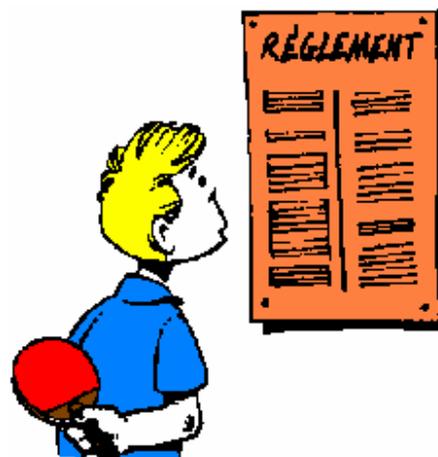
- **Autorisés** pendant les arrêts réglementaires.
- **Interdits** à tout autre moment.

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.

IV - SUSPENSION DE JEU :

- **pouvant aller jusqu'à 10 minutes** en cas de blessure (*accordée par le Juge-arbitre*).



Le comportement des joueurs



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

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.

LES SANCTIONS :

1^{re} INFRACTION :

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

2^{ème} INFRACTION :

- Interruption de jeu : **CARTON JAUNE + CARTON ROUGE**
+ 1 point de pénalité.

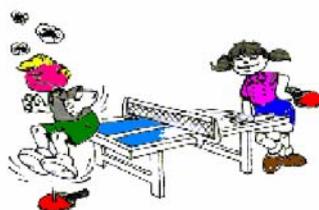
3^{ème} INFRACTION :

- Interruption de jeu : **CARTON JAUNE + CARTON ROUGE**
+ 2 points de pénalité.

4^{ème} INFRACTION : Recours au Juge-arbitre

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

Le Juge-arbitre donne **partie perdue** par pénalité et peut **exclure** le joueur de la compétition.



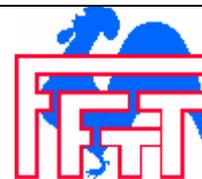
ATTENTION

En championnat par équipes, les cartons se cumulent au cours d'une rencontre.

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 des pénalités antérieures au double, augmenté des fautes qu'il a personnellement commises pendant le double.

Lorsqu'un joueur est sanctionné lors d'une partie, l'arbitre doit le noter sur la feuille de partie et à la fin de la partie il doit obligatoirement faire signer le joueur sanctionné.

Le Chronométrage



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*) : 10 minutes.
- Contrôler la durée des repos autorisés entre les manches.

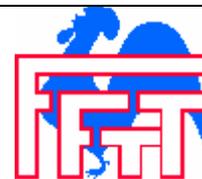
II - APPLICATION :

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 où 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 (*tous les 6 points uniquement*), réajuster ses vêtements ou ses chaussures, essayer 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
- **Raquette cassée** (*brève période d'adaptation avec la nouvelle raquette*).
- **Balle cassée** (*brève période d'adaptation avec la nouvelle balle*).



La règle d'accélération



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

- Lorsqu'elle est mise en application elle reste jusqu'à la fin de la partie.

III - PROCÉDURE :

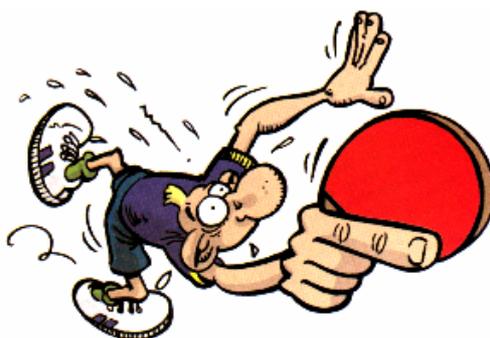
1 : Service : Changement de serveur après chaque point marqué.

2 : Point : Si le service et 12 frappes successives du serveur sont suivis de renvois réguliers du RELANCEUR, le SERVEUR perd le point.

3 : 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.

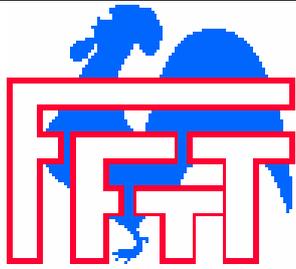
4 : Annonce de 13 : - L'arbitre :

- juge de la validité du renvoi ;
- dit " HALTE " pour arrêter l'échange ;
- donne le point au RELANCEUR ou au SERVEUR ;
- annonce la marque et le nom du prochain SERVEUR.



Document officiel mais ne faisant pas force de loi.

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



Fédération Française de Tennis de Table

Commission Fédérale Arbitrage

3 rue Dieudonné Costes

Boîte Postale 40348

75625 PARIS Cedex 13

Tél : 01-53.94.50.19

Fax : 01-49.12.90.20

INSTITUT FEDERAL DE FORMATION

CERTIFICAT DE CAPACITÉ

décerné à :

M, Mme, Mlle : _____

Licencié (e) au Club : _____

N° de licence : _____ Ligue : _____

qui a satisfait aux épreuves théoriques et pratiques d'



Arbitre de club

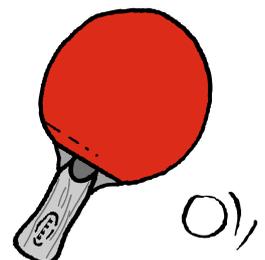


Date : _____

Nom et Prénom du formateur : _____

Grade : _____

Cachet et Signature :



En toutes circonstances...RESTEZ SPORT !