

**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 13 de Juillet 2007*

**Edition n° 14  
JUILLET 2008**

# DOCUMENT NON OFFICIEL



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

## **TABLE DES MATIERES :**

DEFINITIONS .....	4
LES OFFICIELS DE LA PARTIE.....	5
LES AUXILIAIRES DE LA PARTIE.....	6
MATERIEL DE L'ARBITRE.....	7
ENTREE DE L'ARBITRE DANS L'AIRE DE JEU .....	8
ENTREE DES JOUEURS DANS L'AIRE DE JEU .....	10
LA PERIODE D'ADAPTATION.....	14
LE DEBUT DE LA PARTIE .....	15
LE SERVICE.....	16
LA BALLE EN JEU.....	18
LA BALLE A REMETTRE.....	19
LE POINT.....	20
FIN D'UNE MANCHE.....	22
LA REGLE D'ACCELERATION.....	23
LE JEU ARRETE.....	24
CONSEILS AUX JOUEURS.....	25
LE COMPORTEMENT DES JOUEURS.....	26
FIN DE LA PARTIE.....	28

## DEFINITIONS

---

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 ou 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 en premier dans un échange
RELANCEUR	Celui qui frappe la balle en 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
BRAS LIBRE	Bras de la main libre
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 pour le jeu 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 de 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,
- de déterminer par tirage au sort le changement de chemisette si les adversaires (individuels ou équipes) portent la même et ne sont pas d'accord sur le choix.

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 informe l'arbitre des infractions qu'il constate (conseils et de comportements)
- 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

Les décisions de l'arbitre-adjoint sur ces points ne peuvent pas être déjugées par l'arbitre.

## **IV – LE JUGE-ARBITRE**

*Bien qu'il ne soit pas directement un « officiel de la partie » il nous semble important ici de mentionner le Juge-Arbitre auquel il sera régulièrement fait référence par la suite.*

Les arbitres sont désignés par le Juge-Arbitre qui :

- donne ses consignes particulières avant la compétition (réunion des arbitres)
- est le référent pour toute décision : interprétation des règles et règlements, mesures disciplinaires.

## **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. Leur rôle se borne 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.

## MATERIEL DE L'ARBITRE

---

- Une pige de filet.
- Un jeton bicolore.
- Un chronomètre (voire deux si possible)
- Un crayon.
- Des cartons (**deux blancs**, deux jaunes et un rouge).
- Une paire de ciseaux (facultatif)
- Un chiffon.
- Sa carte d'arbitre validée pour la saison en cours
- La liste des revêtements autorisés pour la période en cours (*liste pour 6 mois*)

# ENTREE DE L'ARBITRE DANS L'AIRE DE JEU

Avant son entrée dans l'aire de jeu, l'arbitre reçoit du juge-arbitre la fiche de la partie qu'il doit arbitrer ainsi que les balles de la partie.

Dès son entrée dans l'aire de jeu, l'arbitre en vérifie les conditions matérielles. Il rapporte au Juge-Arbitre, **seul habilité à prendre les décisions**, les problèmes initiaux, ainsi que ceux qui surviennent en cours de partie.

## 1- Eclairage

- il ne doit pas y avoir de source lumineuse gênante pour les joueurs
- le niveau de lumière : 500 lux (ou 800 lux suivant la compétition) en tout point au niveau de la table avec un minimum de 70 % de cette valeur en tout point au sol

## 2- Sol

- non glissant
- non réfléchissant

### **Remarques :**

Bien que n'étant pas du ressort de l'arbitre il est bon de connaître les points suivants :

A- Dimensions de l'espace de jeu :

- 14m x 7m x 5m : pour les Championnats du Monde ou d'Europe
- 12m x 6m x 4,5m : pour les autres épreuves internationales ou nationales

B- Les séparations :

- elles doivent être de couleur foncée
- d'une hauteur de 75 cm environ

C- Les publicités

- uniquement sur les matériels normalement présents (pas de support supplémentaire)
- pas de couleur fluorescente ou lumineuse

☞ sur les entourages

- inscriptions ni blanches, ni orange, ni de plus de deux couleurs
- et d'une hauteur totale de 40 cm sur les faces intérieures.

☞ sur le sol

- ni blanches, ni orange, 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>.

☞ sur les tables d'arbitrage

- possibilité sur chaque face
- surface maximum de 750 cm<sup>2</sup>

Pour tous les équipements, seules les marques agréées ITTF ou FFTT sont acceptables : liste des matériels agréés disponible sur le site fédéral.

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 (pour la serviette, exclusivement),
- 1 chaise pour l'arbitre et 1 chaise pour l'arbitre adjoint.

Attention : aucun équipement (survêtement, serviette, etc..) ne doit être posé sur les séparations.

**Tout autre objet doit être exclu !**

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

- le filet (hauteur, alignement, tension)
- le bon alignement des séparations,
- le marqueur qui doit être à « blanc » (aussi bien les points que les manches) :



**Il est en possession de son matériel.**

## **ENTREE DES JOUEURS DANS L'AIRE DE JEU**

---

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

### **I- Afficher les « 0-0 » manches sur le marqueur,**



### **II- Vérifier les n° de dossards et l'identité des joueurs**

### **III- Vérifier la tenue des joueurs**

#### **La Tenue réglementaire :**

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

→ 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.

**L'admissibilité d'une tenue est du ressort du Juge Arbitre.**

#### **Les Couleurs des tenues :**

*- 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 : en cas de désaccord pour changer, 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.

## **Les Publicités :**

- **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>
    - Pour les équipes en Pro A et Pro B, il est toléré sur les tenues trois publicités supplémentaires réservées aux partenaires institutionnels (Conseils régionaux, Conseils généraux et municipalités) et dans le respect de la surface réglementaire en vigueur (600 cm<sup>2</sup>).*
  - . Dos de la chemisette :
    - surface maximum : 400 cm<sup>2</sup>
  - . Short ou Jupe
    - 2 publicités maximum
    - surface maximum : 120 cm<sup>2</sup>
  - . Dossard
    - surface maximum : 100 cm<sup>2</sup>

## **IV- Vérifier les raquettes des joueurs**

Toutes les formes et les dimensions que l'on veut.  
Palette en bois, d'un seul tenant, même épaisseur, plate et rigide.

### **A : 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).

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

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

### **C : Les couleurs de revêtement :**

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

## **D : L'aspect :**

- Il doit être uniforme, sombre et mat.
- Il doit comporter la marque de fabrique.
- Il doit être identifiable : marque et type du revêtement lisibles avec le logo de l'I.T.T.F.
- les revêtements doivent figurer dans la liste valide des revêtements autorisés de l'I.T.T.F.

## **E : 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, **ainsi qu'à chaque changement au cours de celle-ci.**
- **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 (alors que celle-ci n'est pas endommagée), 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.

## **F : Les colles :**

Les colles contenant des solvants organiques volatiles ne peuvent plus être utilisées.

Le collage ou le recollage ne peuvent pas se faire sur le site des compétitions.

## **V- Demander aux joueurs de désigner leur conseiller**

Uniquement pour les épreuves individuelles : les joueurs doivent désigner leur conseiller avant le début de la partie. En double si les deux joueurs d'une même paire sont de 2 associations différentes, il peut y avoir 2 conseillers pour une même paire.

En championnat par équipes c'est l'ensemble du « banc » qui peut conseiller, à condition d'être licencié à la F.F.T.T.

## **VI- Effectuer le tirage au sort**

**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 **récupère dans la main**. Le vainqueur de ce tirage au sort aura le **choix initial**.

### **A le 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.

### **B le 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.

L'arbitre, ou l'arbitre adjoint, doit ensuite démarrer son chronomètre pour les 2 minutes de la période d'adaptation

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

## LA PERIODE D'ADAPTATION

---

Toutes les vérifications étant faites, et tout étant en conformité, l'arbitre remet aux joueurs la balle de la partie et (ou l'arbitre adjoint) déclenche son chronomètre pour le début de la période d'adaptation.

### La Période d'adaptation

**Période pendant laquelle les joueurs peuvent se familiariser avec les conditions matérielles de jeu.**

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 (prise au hasard parmi celles qui ont été choisies avant l'arrivée dans l'aire de jeu.)

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

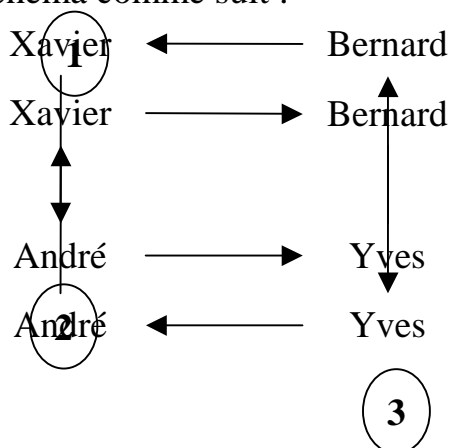
La durée maximale de la période d'adaptation est de 2 minutes. Le Juge Arbitre est **seul autorisé** à modifier la durée de la période d'adaptation.

**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

Pendant la période d'adaptation l'arbitre doit noter sur la fiche de partie l'ordre des services :

Pour une partie de simple il lui suffit d'indiquer sur la feuille de partie le nom du premier serveur et de quel côté s'effectue le 1<sup>er</sup> service de la partie. Comme les joueurs changent de côté à chaque manche, le 1<sup>er</sup> service d'une manche se fera toujours du même côté.

En revanche pour une partie de double, il faut noter en plus qui est le 1<sup>er</sup> receveur. Pour cela rien n'empêche l'arbitre d'utiliser le dos de la fiche de partie et de faire un schéma comme suit :



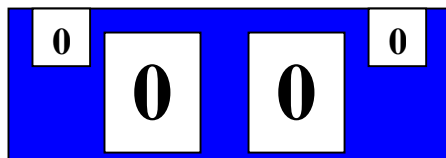
## LE DEBUT DE LA PARTIE

---

Lorsque les 2 minutes de la période d'adaptation sont terminées, l'arbitre dit « stop » et la partie débute.

L'arbitre désigne le serveur de la main et annonce alors d'abord la manche, le nom du serveur suivi de la marque initiale (0-0). Cela donne par exemple : 1<sup>ère</sup> manche – DUPONT – « 0 - 0 ».

En même temps que l'arbitre fait son annonce, il (ou l'adjoint) met les 0-0 points sur le marqueur ainsi :



Aussitôt son annonce terminée l'arbitre (ou l'arbitre adjoint) met son chronomètre en marche.

## LE CHRONOMETRAGE DE LA PARTIE

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*).
- Le changement de camp dans la dernière manche.
- Les arrêts pour s'éponger, 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 pas 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.
- L'indisposition soudaine d'un joueur.
- Une balle ou une personne pénètre dans l'aire de jeu.
- Un 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 depuis le début de la manche.

# 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 :

- librement posée 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 du SERVEUR ou de son partenaire de double ou par quoi que ce soit qu'ils portent ou qu'ils tiennent.**
- **Dès que la balle a été lancée, le bras libre du SERVEUR doit être retiré de la zone située entre la balle et le filet.**

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.**

- **Si le RELANCEUR est en fauteuil et que la balle s'immobilise dans le camp du relanceur ou retourne vers le filet, ou (en simple), sort par 1 ligne latérale.**

#### **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**. En double c'est le relanceur qui devient serveur sur le partenaire du serveur précédent.

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 - POINT PERDU :**

Si le serveur n'effectue pas un service correct, l'arbitre doit le 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.**

**Annonce par l'arbitre pour une balle à remettre :**

Lorsqu'un échange est à rejouer, l'arbitre annonce « Balle à remettre ». Il lève le bras. Il répète ensuite la marque avant que l'échange suivant ne commence, de manière à indiquer qu'aucun point n'a été marqué.

# LE POINT

---

## **I - DEFINITION :**

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

## **II - POINT GAGNE PAR UN JOUEUR :**

**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 à la balle
- 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.
- En double composé de 2 joueurs en fauteuil, si une partie du fauteuil d'un joueur dépasse l'extension imaginaire de la ligne centrale de la table : pas d'ordre de jeu dans ce cas, chaque joueur pouvant effectuer un renvoi (sauf au service où le serveur et le relanceur sont identifiés).
- Durant la règle d'accélération (Voir le chapitre concerné)

## **Annnonce des points par l'arbitre**

Dès qu'un point vient d'être marqué, l'arbitre annonce la marque. Il annonce en premier le nombre de points marqués par le joueur qui doit servir lors de l'échange suivant, suivi par le nombre de points du joueur adverse.

Quand les joueurs ont le même nombre de points il indique par exemple « 4-4 » *et non pas « égalité » ou encore « 4 égalité ».*

En même temps qu'il fait son annonce il change les points sur le marqueur.

A chaque changement de service il annonce la marque et indique avec le bras le nouveau serveur.

Par exemple : 6-4 (bras tendu vers le joueur DURAND)

## FIN D'UNE MANCHE

---

Dès qu'un joueur a marqué 11 points (avec au moins 2 points d'écart avec son adversaire) il a remporté la manche.

Dès la fin du dernier échange de la manche, l'arbitre arrête son chronomètre, le remet à 0 et le relance aussitôt pour chronométrer le temps de repos entre les manches (1 min).

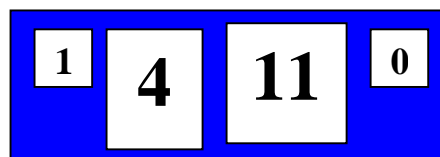
Il annonce alors le nom du joueur gagnant et ensuite le nombre de points marqués par celui-ci suivi du nombre de points du perdant.

Par exemple : DURAND, gagne la 1<sup>ère</sup> manche 11 – 8

L'arbitre récupère la balle de la partie. Il veille à ce que les joueurs laissent leur raquette sur la table.

Durant « l'inter-manche », l'arbitre note le score sur la fiche de partie, et laisse le score tel qu'il était à la fin de la manche. Ainsi les spectateurs peuvent savoir où en est la partie à n'importe quel moment.

Exemple de marqueur entre deux manches :  
Ce marqueur indique que la deuxième manche s'est terminée sur le score de 4-11 en faveur du perdant de la 1<sup>ère</sup> manche.



Dès qu'un des deux joueurs revient à la table, ou à la fin de la minute, l'arbitre remet à « blanc » l'emplacement des points et met les points manches.



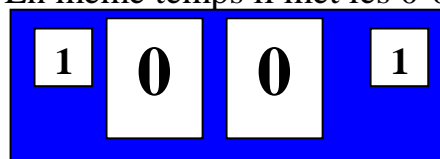
Si à la fin de la minute un ou des joueurs sont toujours dans leur coin, l'arbitre annonce « reprise » : les joueurs devant revenir à la table pour débiter la manche suivante.

Pour les doubles l'arbitre demande aux joueurs de la paire qui doit servir le nom du serveur. Il l'indique ensuite à la paire qui doit relancer, et vérifie que le relanceur s'est mis en place en conformité avec l'ordre de jeu déterminé après le choix initial.

Lorsque les deux joueurs sont prêts à commencer la manche suivante, ou que la minute réglementaire est terminée, l'arbitre désigne le serveur de la main et annonce alors : N° de la manche, nom du serveur, 0-0. En même temps il met les 0-0 points.

Exemple d'annonce :

3<sup>ème</sup> manche, DURAND, 0-0



**Attention** dans la dernière manche possible d'une partie, l'arbitre annoncera : **dernière** manche, DURAND, 0-0

# 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 JEU ARRETE

---

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

*Il ne doit pas hésiter à rappeler les joueurs à la table lorsqu'ils prennent leur temps entre deux échanges par exemple.*

## **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, essuyer 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 ne peut être demandé qu'entre deux échanges. (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 donnée prioritairement au capitaine de l'équipe.**

- **En compétition individuelle : cette priorité est donnée 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, entre 2 échanges.**

- Lorsqu'une demande de temps mort a été introduite conformément au règlement, l'arbitre suspend le jeu et brandit un carton blanc. L'arbitre (ou l'arbitre adjoint, lorsqu'il y en a un) va déposer un carton blanc sur la demi table du joueur ayant demandé le temps mort. Il va ensuite ramasser la balle (si c'est l'arbitre adjoint il la remet à l'arbitre principal). Lorsque le temps mort est terminé (soit au bout d'1 minute, soit dès que le joueur ayant demandé cet arrêt est revenu à la table), l'arbitre (ou l'adjoint) récupère le carton blanc posé sur la table et le place sur le marqueur du côté du joueur ayant pris le temps mort. Ce témoin reste sur le marqueur jusqu'à la fin de la partie (attention : ne pas oublier de le changer de place à chaque changement de côté).

## **II - 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.**

## CONSEILS AUX JOUEURS

---

- **Autorisés avant le début de période d'adaptation et pendant** les arrêts réglementaires ou autorisés, tels qu'entre les manches et pendant les temps morts (pas de conseils pendant l'arrêt pour s'éponger tous les 6 points).

- **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.

### *En Championnat par équipes*

**C'est l'ensemble du « banc » qui prend le carton jaune, ensuite seul le fautif, qu'il ait commis ou non la première infraction, est prié de quitter les abords de l'aire de jeu pour le restant de la rencontre.** (si le fautif exclu est un joueur, il sera autorisé à revenir à la table pour les parties le concernant)

# 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 à l'adversaire** 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 à l'adversaire** et avisera le Juge Arbitre de sa décision le plus tôt possible sans interrompre le jeu.

Pour signifier une sanction à un joueur, l'arbitre brandit le (ou les) carton(s) en direction du joueur sanctionné.

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

#### **4<sup>ème</sup> INFRACTION :**

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

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.**

## **FIN DE LA PARTIE**

---

A la fin de la partie l'arbitre annonce le résultat final :

Exemple : DUPONT gagne 4-2

Il note alors le score final sur la fiche de partie et la signe. Si durant la partie un des joueurs (ou les deux) a reçu un carton, le joueur sanctionné doit également signer la fiche de partie.

L'arbitre récupère alors la balle de la partie.

Il attend ensuite que les joueurs quittent l'aire de jeu, en restant à côté de son marqueur.

Il vérifie que son aire de jeu est correcte, les séparations en place, le filet aligné, les paniers vides et correctement placés.

Il remet alors le marqueur à « blanc » et peut donc quitter lui aussi l'aire de jeu.

Il va alors remettre sa fiche de partie à la table du Juge Arbitre.